

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																											
長野美術専門学校	昭和51年4月1日	小林勝彦	〒380-0935 長野県長野市中御所1丁目10番10号 (電話) 026-227-3229																											
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																											
学校法人クリエイティブA	平成7年10月31日	理事長 小林勝彦	〒380-0935 長野県長野市中御所1丁目10番10号 (電話) 026-227-3229																											
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																										
文化・教養	文化教養専門課程	ビジュアルデザイン科3年制	平成28年文部科学省 告示第18条	-																										
学科の目的	学科方針 視覚的なデザインワークを学ぶ 人間生活全般に渡る物事を、視覚情報のデザインによって新たに考案する能力の獲得を目指す 目 標 デザイン全般に関わる基礎力を確かなものにし、実業につなげる																													
認定年月日	平成26年3月31日																													
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技																								
3年	昼間	2550	544	176	-	-	1920																							
	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																									
30人	17人	-	6人	21人	27人																									
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 試験、制作課題に対する制作物、レポート等の成績、																										
長期休み	■学年始: 4月1日～4月5日 ■夏 季: 7月1日～8月22日 ■冬 季: 12月20日～1月4日 ■学年末: 3月13日～3月31日		卒業・進級 条件	2年以上の在籍期間。 本校の履修規定に従って履修登録をし、2,550単位時間及び 93単位を修得した者																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 学修コーディネーターによる学生面談等の個別対応及び保護 者への文書通知、希望による面談を行う。		課外活動	■課外活動の種類 ①学生組織「美専学生会」による、主体的な活動 ②域社会等からの学生活動要請には担当教員を配し、支援 を行なっている。 ■サークル活動: 有																										
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) 0 ■就職指導内容 個別進路相談、面接・履歴書指導、企業説明会、キャリア授業 等 ■卒業生数 0 人 ■就職希望者数 0 人 ■就職者数 0 人 ■就職率 #DIV/0! % ■卒業者に占める就職者の割合 : #DIV/0! % ■その他 ・進学者数: 0人 ・自主活動等 0人  (令和 2 年度卒業者に関する 令和3年3月31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 (令和元年度卒業者に関する令和2年5月1日時点の情報) <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>レタリング技能検定3級</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>色彩士検定3級</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>Illustratorクリエイター能力認定試験</td> <td>③</td> <td>4人</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験</td> <td>③</td> <td>4人</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td>日本語検定3級</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>2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	種別	受験者数	合格者数	レタリング技能検定3級	③	2人	1人	色彩士検定3級	③	2人	2人	Illustratorクリエイター能力認定試験	③	4人	4人	Photoshopクリエイター能力認定試験	③	4人	4人	日本語検定3級	③	2人	2人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																											
レタリング技能検定3級	③	2人	1人																											
色彩士検定3級	③	2人	2人																											
Illustratorクリエイター能力認定試験	③	4人	4人																											
Photoshopクリエイター能力認定試験	③	4人	4人																											
日本語検定3級	③	2人	2人																											
中途退学 の現状	■中途退学者 0 名 令和2年4月1日時点において、在学者6名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者7名(令和3年3月31日卒業者を含む・令和2年度中の転籍有) ■中途退学の本理由 0 ■中退防止・中退者支援のための取組 教務において担当教諭が、就学にあたっての問題を拾いあげ、解決をサポートすることで退学防止に努めている。また、科目担当教師と連携し、本人対処や家庭対処への取組の検討を組織的に行っている。		■中退率 0 %																											
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 ※有の場合、制度内容を記入 クリエイティブA奨学特待制度、入学金減免等 ■専門実践教育訓練給付: 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																													
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、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)																													
当該学科の ホームページ URL	http://www.n-bisen.ac.jp																													

(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」などを希望する者は含まれません。

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

教育課程の編成にあたっては、地域を中心としたこれからの産業界に求められる実践的な専門能力を育成していくために、専門分野の人材の輩出先の関連業界からの人材育成の要請や、意見及び授業協力などによる連携した教育活動の実施計画をふまえ、教育内容を研究し、適切に開設された授業科目を配列する。また開設、編成された授業及び課程の改善を図るため、授業科目についての評価及び教育の成果の検証等について、連携企業等の協力により、恒常的に行うものとする。

(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

専攻分野に関する企業、関係施設、関係団体等との連携による、専門分野の動向や必要となる知識・技術・技能について、本委員会にて把握・分析し、授業科目の設置や授業方法の改善策を策定することで、本校の専門課程における実践的な職業教育の教育課程の編成に反映させる。第1回委員会では、教務より出された教育課程の課題やその対応案についての検討を行ない、その審議内容をもとに教務において各教科ごとの検討を行ない、改善案を立案する。第2回委員会では、その改善策について協議を行い実施案を決定していく。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年6月30日現在

名前	所属	任期	種別
辻 圭 介	長野県デザイン振興協会	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	①
安 達 浩 平	株式会社ロジェインターナショナル	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	③
小 林 勝 彦	長野美術専門学校 校長	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
寺 島 克 己	長野美術専門学校	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
本 藤 佳 代 子	長野美術専門学校	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
轟 久 志	長野美術専門学校	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
相 澤 徳 行	長野美術専門学校	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
ながはり 朱実	長野美術専門学校	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
塚 田 佳 子	長野美術専門学校	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	

※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(10月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年10月22日 15:30～17:00

第2回 令和3年2月12日 15:30～17:00

(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

令和2年度第1回教育課程編成委員会では、前年度の教育課程編成委員会において提案された、令和2年度教育課程設定時方策の振り返りを行った。まずは、新しく設置された「WEBメディアライン」と新設科目の状況について意見が交わされた。又、次年度に向けた問題点と課題として、各学科長会議において出された課題点について話し合われた。ビジュアルデザイン科2年制・3年制学科においては、「社会とのつながり」の意識が向上し、プレゼンテーション能力も確実に上がってきている報告がなされ、引き続き社会学連携授業の重要性を確認した。業界においてもグラフィックデザイン分野のみで完結する仕事は少なくなってきたこと、「WEBメディア」分野への強みを持たせられるよう教育課程を見直していきたいとの方向性が出された。また、「プロジェクトデザイン工科」の学科振興について意見が交わされた。現行、他学科の上級学科及び社会人の学び直し(リカレント教育)の位置づけとして設置されているが、在籍者がいない現状を鑑みると、抜本的な改革が必要になる。全体的に2年ないしは3年間の中で自身の進路を決める難しさを提言されている委員もあり、長期修学及び入学要件の緩和も踏まえた方向転換も必要と捉えられる。これら課題について次回委員会での解決案を求めた。

## 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

本校における企業等との連携による実習・演習は、専攻分野に関する専門性(以下、専門性)がいかに職業に活かされ、実社会と関連しているかを学び、これからの社会に有用な専門的知識、技術・技能を実践的に育成するものである。連携する企業等は専門性の発動をもって実際に社会と関わる職業体とし、専門的な職業人の育成に社会的利益を見出すことを重んじる職業体とする。

### (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

実践的な課題に取り組む学習(PBL)を通じて、様々な業種でのクリエイティブワークに必要な共通普遍の能力を身に付けることを主な内容とする。

連携内容には以下の点を含む。※( )内は実施例

- ・実務者である講師の派遣(映像制作会社・デザイン会社からの派遣講師によるゼミ編成の実技指導)
- ・実務を想定した実習環境の提供(インターンシップ)
- ・実践的な課題の提供と実施協力(人権啓発ポスター制作、観光促進イベントの企画運営、地域住民による多世代間交流を含めた郷土愛を育む取組についてのVI制作)
- ・学修成果の評価(評価シートによる制作物を通じた学修成果の評価)

(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
6次デザイン	地域と連携し、現存する問題点の調査・研究、クリエイティブによる解決策を考え、実施までを行う クライアントへの取材や現場の見学などを行い、そこからクライアントの抱える課題を探り整理し、それらをデザインワークで解決していく。このような実地を踏むことで、社会に必要なデザインワークの根本動機を学ぶ。	長野県デザイン振興協会 株式会社トドロキデザイン 有限会社信濃町ふるさと振興公社
キャリアデザイン	講義だけではなく、個人・グループ・全体で行うワークショップを通して、自己を探究する	株式会社アドイシグロ 藤原印刷株式会社 株式会社共立プランニング 株式会社エイブルデザイン 大日本法令印刷株式会社 ソルトライブホールディングス株式会社
インターンシップ	企業内での短期間の仕事体験 仕事をする上でどんなスキルが必要なのかを、体験やそこで働く方の姿勢から学び取る	クリエイティブファクト株式会社 株式会社アドイシグロ 有限会社アドフォート・トリム
映像表現	カメラワークやアニメーション、さらには映像エフェクトなどをもちいることで、どんな表現が可能で、どのような効果があるのかを講師の制作物や作品を鑑賞したり、機材を見たりしながら感じ考えて見ます。	株式会社ズズサウルス
ライン別ゼミ	制作物の完成を前提とした実技演習を中心とし、実践的なワークを含め、各ライン(デザイン・イラストレーション・映像・WEBメディア)の特性に合わせた授業をそれぞれ展開する。	長野県人権・男女共同参画課 有限会社アドフォート・トリム 長野県デザイン振興協会 有限会社信濃町ふるさと振興公社 株式会社トドロキデザイン 山形村

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  
 長野美術専門学校教職員研修規則に定める教員研修は、専攻分野の専門性の学びについて、学生の就職先などの進路への通用性や分野動向への対応性、及び職業人として求められる人間力を教員自身が調べ学び、企業等の人材需要に応じていくために企業等との連携により実践性を踏まえて行なう。また、職業人育成のための教育的知識・指導力を高める目的で、本校の教育活動に適した教育理論や技術の研修を行なう。  
 研修の受講については、校長の責務として、研修の実施により教職員の研修を受ける機会を与えなければならないこと、一体として研修の成果が上がるように努めなければならないことが、当該規則により定められている。また、勤務を通じた研修と勤務を離れての研修の2種類を規定している。

(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「ゲーム業界を中心としたデザイナー育成について」(連携企業等:ソルトライブホールディングス株式会社)

期間:令和2年11月12日(木) 対象:常勤教職員・非常勤教員

内容:講師招聘

昨今のゲーム業界を中心としたクリエイティブ業界の状況や、就職を前提としたデザイナーに求められる資質について、更に、在学中に求められる技能についての講義を受け、本校においてもこうした時流をいち早く掴み、実技科目への実践的導入を検討するという意味において、必要な研修と位置付ける。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学生の修学モチベーション維持と学生に求められる労働観について」(連携企業等:オリオン機械株式会社)

期間:令和2年11月27日(金) 対象:常勤教職員・非常勤教員

内容:講師招聘

離職者ゼロを目指すイノベーション企業の講師から、モチベーションを維持する指導の秘訣やこれから求められる労働観についての講義を受け、学生が受けるカリキュラムとキャリア志向を結びつける指導法に対する方途を得る。

(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

研修名「未定」(連携企業等:未定)

期間:令和3年10月中旬～11月下旬予定 対象:

内容:

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「未定」(連携企業等:未定)

期間:令和3年10月中旬～11月下旬予定 対象:

内容:

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

本校と連携授業等で関係している企業や学識経験者、本校学生保護者、卒業生から選ばれた委員による学校関係者評価委員会を設置し、本校の自己点検・評価の結果が適切かどうか、またその結果を踏まえた今後の改善方策が適切化どうか等の評価を行い、今後の学校運営改善ための参考とする。

(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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・理念・目的・育成人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか)</li> <li>・特色ある職業教育を行っているか</li> <li>・適切な学校の将来構想を抱いているか</li> <li>・理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが教員・学生・保護者等に周知されているか</li> <li>・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する職業のニーズに向けて方向づけられているか</li> </ul>
(2)学校運営	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目的等に沿った運営方針が策定されているか</li> <li>・事業計画に沿った運営方針が策定されているか</li> <li>・運営組織や意志決定機能は、規則等において明確化され、有効に機能しているか</li> <li>・人事、給与に関する制度は整備されているか</li> <li>・教務・財務等の組織整備など意志決定システムは整備されているか</li> <li>・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか</li> <li>・教育活動に関する情報公開が適切になされているか</li> <li>・情報システム化等による業務の効率化が図られているか</li> </ul>
(3)教育活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教育理念に沿った教育課程の編成・実施方針が策定されているか</li> <li>・教育理念・育成人材像・業界のニーズを踏まえた教育機関としての修業年限に対応した教育到達レベル、学習時間の確保は明確にされているか</li> <li>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか</li> <li>・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか</li> <li>・関連分野の企業・関係施設等、業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか</li> <li>・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか</li> <li>・授業評価の実施・評価体制はあるか</li> <li>・職業に関する外部関係者からの評価を取り入れているか</li> <li>・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか</li> <li>・資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置付けはあるか</li> <li>・人材育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を(本務・兼務を含め)確保しているか</li> <li>・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務を含め)の提供先を確保するなどマネジメントが行われているか</li> <li>・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか</li> <li>・職員の能力開発のための研修等が行われているか。</li> </ul>
(4)学修成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職率の向上が図られているか</li> <li>・資格取得率の向上が図られているか</li> <li>・退学率の低減が図られているか</li> <li>・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか</li> <li>・卒業後のキャリア形成への効果を把握し、学校の教育改善に活用しているか</li> </ul>

(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・進路・就職に関する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生相談に関する体制は整備されているか</li> <li>・学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生の健康管理を担う組織体制はあるか</li> <li>・課外活動に対する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生の生活環境への支援は行われているか</li> <li>・保護者と適切に連携しているか</li> <li>・卒業生への支援体制はあるか</li> <li>・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか</li> <li>・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取り組みが行われているか</li> </ul>
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか</li> <li>・学内外の実習施設、インターンシップ、校外研修等について十分な教育体制を整備しているか</li> <li>・防災に対する体制は整備されているか</li> </ul>
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生募集活動は、適正に行われているか</li> <li>・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか</li> <li>・学納金は妥当なものとなっているか</li> </ul>
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか</li> <li>・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか</li> <li>・財務について会計監査が適正に行われているか</li> <li>・財務情報公開の体制整備はできているか</li> </ul>
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> <li>・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか</li> <li>・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか</li> <li>・自己評価の実施と問題点の改善につとめているか</li> </ul>
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか</li> <li>・生徒のボランティア活動を奨励、支援しているか</li> <li>・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか</li> </ul>
(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

評価結果は「学校関係者評価報告書」としてまとめ、その内容について広く公表周知していくとともに、以後、学校運営のために計画的に活用している。

直近の活用状況としては、企業委員より、企業が求める人材として「自ら考えて行動できる」ということが挙げられるが、そのような人材輩出を期待する発言がなされた。そのような人材育成には、やはり2年間での習熟は厳しく、現行2年制よりも3年制の完成度の高さからいって、4年制学科の設置を決定する素地ともなった。又、令和3年度教育課程において、成績評価の基準・方法の見直しをはかり、観点別評価の評価観点を見直した。別の企業委員から、令和2年度においての「新型コロナウイルス感染症」に対する柔軟な対策を評価され、今後も学生の心情や状況を踏まえた対応を求められ、令和3年度も引き続きオンライン授業と登校授業のバランスを図り、学生が修学し易い環境を整えることを重要課題とする方向を定めた。

卒業生委員から、本校の行っている地域貢献や連携授業、付帯事業等様々な活動についての認知度の低さについては、広報活動云々よりも、「美術」という部分が高校での美術授業を連想させ、デザインというイメージと結びつかないことが原因ではないかとの指摘を受け、今後の広報活動で、本校の教育課程を正確に周知できるよう教職員間の認識を一致していく方向性を定めた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年6月30日現在

名前	所属	任期	種別
松井秀夫	NPO法人夢のデザイン塾	令和3年4月1日 ～ 令和4年3月31日(1年)	業界団体 等委員
基井照明	株式会社日商印刷	令和3年4月1日 ～ 令和4年3月31日(1年)	企業等 委員
松本政憲	富士フィルムビジネスイノベーションジャパン 株式会社	令和3年4月1日 ～ 令和4年3月31日(1年)	企業等 委員
塚田富芳	卒業生	令和3年4月1日 ～ 令和4年3月31日(1年)	卒業生
宮崎憲一郎	在校生保護者	令和3年4月1日 ～ 令和4年3月31日(1年)	保護者

※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

(ホームページ)

URL: <http://www.n-bisen.ac.jp>

公表時期: 令和2年11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

情報公開に関わる法令に基づき情報提供を積極的に行い、社会への説明責任を果たすとともに、学校情報の周知に努める。

(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	理念、教育目標、沿革
(2) 各学科等の教育	教育課程、主な授業、入学情報
(3) 教職員	担当授業科目、客員講師
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育、インターンシップ、社会学連携活動、卒業生
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、課外活動、施設
(6) 学生の生活支援	学生生活
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、減免制度、奨学金制度
(8) 学校の財務	決算書
(9) 学校評価	自己評価、学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	学校主催プロジェクト、付帯事業

※(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)

URL: <http://www.n-bisen.ac.jp>



授業科目等の概要

(文化教養専門課程ビジュアルデザイン科3年制学科) 令和3年度																
	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	
1	○			クリエイティブワーク 総論A	毎回異なる本校の教員や外部講師を約月1回のペースでゲストに呼び、講師自身の職業やこれまでのキャリアについてのプレゼンテーションを受ける。そのことで、自分自身が履修している科目が何のために必要なのか、将来どのように結びついていくのかを考え、クリエイティブの学びの理解を深める。	1・前後	32	2	○	△		○		○	○	
2	○			クリエイティブワーク 総論B	毎回異なる本校の教員や外部講師を約月1回のペースでゲストに呼び、講師自身の職業やこれまでのキャリアについてのプレゼンテーションを受ける。そのことで、自分自身が履修している科目が何のために必要なのか、将来どのように結びついていくのかを考え、クリエイティブの学びの理解を深める。	2・前後	32	2	○	△		○		○	○	
3	○			クリエイティブワーク 総論C	毎回異なる本校の教員や外部講師を約月1回のペースでゲストに呼び、講師自身の職業やこれまでのキャリアについてのプレゼンテーションを受ける。そのことで、自分自身が履修している科目が何のために必要なのか、将来どのように結びついていくのかを考え、クリエイティブの学びの理解を深める。	3・前後	32	2	○	△		○		○	○	
4	○			色彩	日本色彩研究所の研究に基づいて行われている「ADEC色彩士検定」の教材を用い、色が知覚されるしくみから、色彩調和に必要な配色方法までを講義と演習により学ぶ。	1・前	16	1	○	△		○			○	
5	○			マーケティング	マーケティングの基本について、映像資料等を紹介しながらの講義形式で学ぶ	2・前	16	1	○	△		○			○	
6	○			コピーライティングA	表現の前段階である、アイデアを生み出す効果的な情報収集と、何を伝えるかをより深く理解するための整理・分析に主眼を置いて、「言語化」するスキルを学ぶ。	2・前	32	2	○	○		○		○	○	
7	○			コピーライティングB	表現の前段階である、アイデアを生み出す効果的な情報収集と、何を伝えるかをより深く理解するための整理・分析に主眼を置いて、「言語化」するスキルを学ぶ。	3・前	16	1	○	○		○		○	○	

8	○		プロジェクトデザイン基礎1	ひとつのプロジェクトを企画・発案し実行するということは、そのプロジェクトが「何のために必要なのか」を意義づけるマクロな視点と、「どのように遂行するか」という、より現実的なミクロな視点の2つを持ち合わせる必要がある。授業では、実践の中でこの2つの視点を養いプロジェクトを実現化するための3つの力(判断力、決断力、そして行動力)を身につける。	1・後	16	1	○	△		○	○					○
9	○		プロジェクトデザイン基礎2	ひとつのプロジェクトを企画・発案し実行するということは、そのプロジェクトが「何のために必要なのか」を意義づけるマクロな視点と、「どのように遂行するか」という、より現実的なミクロな視点の2つを持ち合わせる必要がある。授業では、実践の中でこの2つの視点を養いプロジェクトを実現化するための3つの力(判断力、決断力、そして行動力)を身につける。	2・後	16	1	○	△		○	○					○
10	○		プロジェクトデザイン基礎3	ひとつのプロジェクトを企画・発案し実行するということは、そのプロジェクトが「何のために必要なのか」を意義づけるマクロな視点と、「どのように遂行するか」という、より現実的なミクロな視点の2つを持ち合わせる必要がある。授業では、実践の中でこの2つの視点を養いプロジェクトを実現化するための3つの力(判断力、決断力、そして行動力)を身につける。	3・後	16	1	○	△		○	○					○
11	○		エディトリアルDTP	書籍・雑誌などのページものの制作全般を学ぶ。 InDesignの操作方法を習得する。	2,3前後	32	2	○	△		○						○
12	○		ビジネスナレッジA ビジネスリテラシー	ビジネスパーソンとしてビジネス活動をしていく際に必要とされる知識(ナレッジ)・技術を修得する。	23・前	32	2	○	△		○	○					○
13	○		ビジネスナレッジB ーデザインコンプライアンスー	知的財産の種類、その権利関係や権利の侵害等を題材にして展開していきます。創作活動をしていく上でのコンプライアンス(法令遵守)についても学習をします。昨今の知的財産権の侵害やグローバルな経済社会での出来事等、リアルタイムな話題にも触れていく。	3・後	16	1	○	△		○	○					○
14	○		キャリアデザインA	自身のキャリアについて考え、自己探求を目的とし、また、授業を通して「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」である“社会人基礎力”を養う。	1・前後	32	2	○	○		○	○	○				○
15	○		キャリアデザインB	自身のキャリアについて考え、自己探求を目的とし、また、授業を通して「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」である“社会人基礎力”を養う。	2・前後	32	2	○	○		○	○	○				

16		○	キャリア講座A	自身のキャリアについて考え、自己探求を目的とし、また、授業を通して「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」である“社会人基礎力”を養う。	1・前後	16	1	○	△		○	○					
17		○	キャリア講座B	自身のキャリアについて考え、自己探求を目的とし、また、授業を通して「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」である“社会人基礎力”を養う。	2・前後	16	1	○	△		○	○					
18		○	美術学習論	「デザイン」「アート」「マルチ美術」を身体と五感を駆使して一次体験することで、美術教育を解釈し美術の学びの理解へとつなげる	1・前	16	1	○	△		○	○	○				
19		○	映像制作入門	映像表現の基礎的技術の習得を目指す。	1・前	16	1	○	○		○	○	○				
20		○	映像理論A	身近な映像ジャンルである「映画」を題材に授業を行う。様々な批評的観点から映像作品を読み解くことで、映像を学ぶ上で重要な理論への理解を深める。	12・前	16	1	○	△		○	○					
21		○	映像理論B	映像クリエイターとして現場で必要となる基礎理論を映画史概要と映像制作の流れから始めて映像表現のための基礎知識や基本的な手法を学ぶ。	23前後	32	2	○	△		○		○				
22		○	映像表現	カメラワークやアニメーション、さらには映像エフェクトなど、それらを用いることで一体どんな表現が可能で、どのような効果があるのかを、ゲスト講師による講義から読み取る	23前後	16	1	○	○		○	○	○	○			
23		○	マンガ概論	マンガの手法を演習し、その成果物をディスカッションする。また自身が感じる魅力的なマンガを観察、洞察、プレゼンテーションすることで、より造詣を深めていく。	1・前	16	1	○	△		○		○				
24		○	キャラクター概論	「キャラクター」について、その分類や役割を学ぶ。	1・後	16	1	○	△		○		○				
25		○	インターンシップA	企業内での短期間の仕事体験 仕事をする上でどんなスキルが必要なのかを、体験やそこで働く方の姿勢から学び取る	1・前後	16	1	○	○		○	○	○	○			
26		○	インターンシップB	企業内での短期間の仕事体験 仕事をする上でどんなスキルが必要なのかを、体験やそこで働く方の姿勢から学び取る	2・前後	16	1	○	○		○	○	○	○			

27			○ インターンシップVD	インターンシップとは、学生が就業前に企業などで「就業体験」をすることを指す。現場で働く方の姿から、仕事をする上で必要なスキルや姿勢を学び、その場で活かせる自身の強みを、インターンシップ期間中に見つける。	3・前後	150	5					○	○	○	○				
28			○ 自由実践A	連携企業等から相談される社会課題に対し、実践的にクリエイティブで応えていく授業。実際のデザイン業務の流れをトレースする形で学ぶ	12・3前後	30	1					○	○	○	○				
29			○ 自由実践B	連携企業等から相談される社会課題に対し、実践的にクリエイティブで応えていく授業。実際のデザイン業務の流れをトレースする形で学ぶ	12・3前後	30	1					○	○	○	○				
30			○ 自由実践C	連携企業等から相談される社会課題に対し、実践的にクリエイティブで応えていく授業。実際のデザイン業務の流れをトレースする形で学ぶ	12・3前後	30	1					○	○	○	○				
31			○ 自由実践D	連携企業等から相談される社会課題に対し、実践的にクリエイティブで応えていく授業。実際のデザイン業務の流れをトレースする形で学ぶ	12・3前後	30	1					○	○	○	○				
32			○ 自由実践E	連携企業等から相談される社会課題に対し、実践的にクリエイティブで応えていく授業。実際のデザイン業務の流れをトレースする形で学ぶ	12・3前後	30	1					○	○	○	○				
33			○ 自由実践F	連携企業等から相談される社会課題に対し、実践的にクリエイティブで応えていく授業。実際のデザイン業務の流れをトレースする形で学ぶ	12・3前後	30	1					○	○	○	○				
34			○ アート研究	各時代の名作といわれる美術作品の中から数点をピックアップし、その主題や歴史的な背景技法やコンセプトなど、基本的な鑑賞ポイントを確認していく。美術検定の取得を目指す。	23・後	16	1	○	△				○			○			
35			○ コンセプチュアルアート	アート作品と呼ばれうるものが、果たしてどのように形作られ、その表現が決定されたのか、そしてどう受容されたのか、「コンセプト」「概念」や「観念」そして「知覚」というキーワードをもとに探っていく。	3・前	16	1	○	△				○			○			
36			○ DTP理論	IllustratorとPhotoshopの機能を調べて使いこなせるようにする。認定試験に向けて様々な模擬問題を解いていく。	23・前後	32	2	○	△				○					○	
37			○ ディスプレイデザインA	テキストや実際の仕事の資料を使用し、売り場づくりの基礎知識を学ぶ。	2・後	32	2	○	△				○					○	
38			○ ディスプレイデザインB	テキストや実際の仕事の資料を使用し、売り場づくりの基礎知識を学ぶ。	3・後	32	2	○	△				○					○	
39			○ WEB理論	テキストを使用しての講義形式の授業を行い、社会に活用するためのWEBの知識を身につける。	23・後	16	1	○	△				○						○

40			○	ブランド マネージメント	マーケティング、ブランディングの基礎知識を学ぶ。	2・前	16	1	○	△			○	○		○	○
41			○	美術学習論実 習A	長野美術専門学校付帯事業である「なかのこも美術学校」のスタッフとして受講する。「デザイン」「アート」「マルチ美術」による課題を一緒に考えることにより、感情や情緒を育み、創造的で個性的な心の働きを豊かに、絵や形で表現することの手助けや、道徳的な意識や価値観を養う。また、授業での体験を社会とのつながりを持つワークショップの場においても生かしていく。	1・前後	90	3					○	○	○	○	○
42			○	美術学習論実 習B	長野美術専門学校付帯事業である「なかのこも美術学校」のスタッフとして受講する。「デザイン」「アート」「マルチ美術」による課題を一緒に考えることにより、感情や情緒を育み、創造的で個性的な心の働きを豊かに、絵や形で表現することの手助けや、道徳的な意識や価値観を養う。また、授業での体験を社会とのつながりを持つワークショップの場においても生かしていく。	2・前後	90	3					○	○	○	○	○
43			○	美術学習論実 習C	長野美術専門学校付帯事業である「なかのこも美術学校」のスタッフとして受講する。「デザイン」「アート」「マルチ美術」による課題を一緒に考えることにより、感情や情緒を育み、創造的で個性的な心の働きを豊かに、絵や形で表現することの手助けや、道徳的な意識や価値観を養う。また、授業での体験を社会とのつながりを持つワークショップの場においても生かしていく。	3・前後	90	3					○	○	○	○	○
44	○			タイポグラフィ 1	レタリングでデザインの造形法の基礎を学ぶ。	1・前	30	1					○	○		○	
45	○			タイポグラフィ 2	タイポグラフィ1の履修をふまえて創造性や、デザインの用途において書体の使用法を制作実技を通して学習する。	2・前	30	1					○	○		○	
46	○			グラフィックデ ザイン 基礎A	Illustrator、Photoshop、InDesignの使い方を習得する。	1・前	30	1					○	○		○	○
47	○			グラフィックデ ザイン 基礎B	Illustrator、Photoshop、InDesignを使って、自分が表現したいものを作成する。印刷物を制作するためのノウハウを習得する。	1・前	30	1					○	○		○	○
48	○			グラフィックデ ザイン 基礎C	文字組の概念と誌面レイアウトの基本を学ぶ。	1・後	60	2					○	○			○
49	○			ビジュアル表 現	視覚造形の基礎を学びながら、個性的な発想 個性的な表現を探っていく。授業では、紙と筆記用具ベースで実際に手を動かすことを重視し創作していく。	1・前	30	1					○	○			○

50	○		描写入門	あらゆる造形活動の基礎となる観察力・描写力を養う。まずは「基本形態」から投資図法や光についてなど基本的観点を身につける。	1・前	30	1					○	○					○	
51	○		描写1ーデッサン	入門で学んだ「基本形態」に関する知識に基づきながら、立体感や質感、構成など三次元の空間を再現する方法を学ぶ	1・前	30	1					○	○					○	
52	○		描写2ー想定デッサン	基礎的なデッサンからの応用。自身の想像力で平面の上に鉛筆を使って、三次元の空間を再現する。構想力をつけながら、「視覚伝達」の方法を考察していく。	1・後	30	1					○	○					○	
53	○		描写3ー人体	人体のフォルムう動きにみえる骨と筋肉を理解し、描写できること。	2 3・前後	60	2					○	○					○	
54	○		レイアウトデザインA	書体と文字組、そこに画像などの絵柄を含めて配置方法のセオリーを習い、「よく伝える」という情報デザインの目的にかなうビジュアルデザインの文脈の成立を探る。	2・前後	60	2					○	○	○				○	
55	○		レイアウトデザインB	広告やサイン、Webなどメディアの種類に応じたよく伝わる情報デザインの文脈の成立を探る。	3・前後	60	2					○	○	○				○	
56		○	WEB表現A	制作を通して、デザインやウェブサイト構築技術の基本を学ぶ。	2 3・前	30	1					○	○					○	
57		○	グラフィックデザインA	グラフィックデザインの領域を把握し、ビジネスで求められるビジュアルコミュニケーションを学び実践する	2 3・前	60	2					○	○					○	
58		○	グラフィックデザインB	グラフィックデザインの領域を把握し、ビジネスで求められるビジュアルコミュニケーションを学び実践する	3・前	60	2					○	○					○	
59		○	ムービーメイキングA	実写やアニメーションなど表現方法を問わず、ショートムービーの実作を通し、まずは、「やってみる」ことで、映像制作のいろはを学ぶ。	2 3・前	60	2					○	○	○	○	○			
60		○	ムービーメイキングB	実写やアニメーションなど表現方法を問わず、ショートムービーの実作を通し、まずは、「やってみる」ことで、映像制作のいろはを学ぶ。	3・前	60	2					○	○	○	○	○			
61		○	6次デザインA	地域と連携し、現存する問題点の調査・研究、クリエイティブによる解決策を考え、実施までを行う。	2 3・前	30	1					○	○	○				○	○
62		○	6次デザインB	地域と連携し、現存する問題点の調査・研究、クリエイティブによる解決策を考え、実施までを行う。	3・前	30	1					○	○	○				○	○
63		○	写真表現A	デジタルワークとアナログワークにより、写真の基礎を実習する。	2 3・前	60	2					○	○	○				○	

64		○	写真表現B	デジタルワークとアナログワークにより、写真の基礎を実習する。	3・前	60	2					○	○	○	○		
65		○	イラストレーションA	クライアントからの依頼によるキービジュアル制作を行い、幅広く考える力をつけ、自分らしい表現方法の確立を目指す。	23・前	30	1					○	○			○	
66		○	イラストレーションB	クライアントからの依頼によるキービジュアル制作を行い、幅広く考える力をつけ、自分らしい表現方法の確立を目指す。	3・前	30	1					○	○			○	
67	○		ライン別ゼミA	制作物の完成を前提とした実技演習を中心とし、実践的なワークを含め、各ライン(デザイン・イラストレーション・映像)の特性に合わせた授業をそれぞれ展開する。	1・後	120	4					○	○	○	○	○	○
68	○		ライン別ゼミB	制作物の完成を前提とした実技演習を中心とし、実践的なワークを含め、各ライン(デザイン・イラストレーション・映像)の特性に合わせた授業をそれぞれ展開する。	2・後	120	4					○	○	○	○	○	○
69	○		ライン別ゼミC	制作物の完成を前提とした実技演習を中心とし、実践的なワークを含め、各ライン(デザイン・イラストレーション・映像)の特性に合わせた授業をそれぞれ展開する。	3・後	120	4					○	○	○	○	○	○
70		○	就職実践	企業の中で長期に渡る仕事体験を個人に合わせたプログラムとして実施します。	3・後	300	10					○		○			
71	○		総合制作1	各自における学びの集大成としての制作物に取り組む。	1・後	210	7					○	○		○	○	
72	○		総合制作2	各自における学びの集大成としての制作物に取り組む。	2・後	210	7					○	○		○	○	
73		○	総合制作3	各自における学びの集大成としての制作物に取り組む。	3・後	210	7					○	○		○	○	
74		○	プロモーションワークA	自分の制作物を伝える場である「美専展」の計画及び運営を行う。チームを作り、学生が協働して展覧会開催を目指す。	1・後	120	4					○	○	○	○	○	
75		○	プロモーションワークB	自分の制作物を伝える場である「美専展」の計画及び運営を行う。チームを作り、学生が協働して展覧会開催を目指す。	2・後	120	4					○	○	○	○	○	
76		○	プロモーションワークC	自分の制作物を伝える場である「美専展」の計画及び運営を行う。チームを作り、学生が協働して展覧会開催を目指す。	3・後	120	4					○	○	○	○	○	
合計				76科目	3,960単位時間(153単位)												

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
3年以上の在籍期間。本校の履修規定に従って履修登録をし、2,550単位時間及び93単位を修得したもの (留意事項)	1学年の学期区分	2期	
	1学期の授業期間	20週	

- 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。