（別紙様式４）

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和5年6月30日※1

（前回公表年月日：令和4年6月30日）

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10-10 （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	小林勝彦	〒380-0935　長野県長野市中御所1丁目10-10 （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年度 文部科学省認定	―

学科の目的	視覚情報のデザインによって、物事を新たに考案する能力の獲得。 デザイン全般に関わる基礎力を確実なものにし、自身で切り拓く力をつける。
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
3　年	昼間	2550	480	272	―	―	3210 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	0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 評価基準 「観点別評価」を採用し、「評価の観点」として、「知識・創意・観点」「技能・成果」「意欲・自主性・姿勢」「目的意識・共感性」の4項目を設定。試験、制作課題やレポート等の成績、出欠状況、平素の修学状況により、「優・良・可」を合格、「不可」を不合格とし評価する。 評価方法 成績評価については、教科ごとの観点別評価を設定し、予めシラバスに評価基準と評価の方法を明示する。
長期休み	■学年始：4月1日～4月2日 ■夏　季：8月11日～8月16日 ■冬　季：12月19日～1月3日 ■学年末：3月11日～3月31日	卒業・進級条件	卒業・修了の要件を満たすためには、修業年限以上在籍し、次の単位数を修得しなければならない。
学修支援等	■クラス担任制：　無 ■個別相談・指導等の対応 ・修学コーディネーターを専任し、就学相談、保護者相談に応じる。 ・校内にサポートカウンターを設置し、授業に関する質問、各種相談の窓口とする。 ・その他教職員は、学生の状況を把握し、修学コーディネーターとの情報共有をする。	課外活動	■課外活動の種類 ・学生組織「美専学生会」による、主体的な活動 ・地域社会等からの学生 ■サークル活動：　有

評価	評価点	GP	合否
優	80点以上100点	4点	合格
良	70点以上80点未満	3点	合格
可	60点以上70点未満	2点	合格
不可	0点以上60点未満	0点	不合格

学　科	修業年限	修得単位	修得単位時間
ビジュアルデザイン科 3年制	3年	93	2550

<table>
<tr>
<td>就職等の状況※2</td>
<td>■主な就職先、業界等（令和4年度卒業生）

■就職指導内容
教科科目による全学生への指導の充実に加え、教務にキャリア指導を主に担当する教員を配置して、個別対応を可能としている。

■卒業者数　1　人
■就職希望者数　0　人
■就職者数　0　人
■就職率　－　%
■卒業者に占める就職者の割合
：　0　%
■その他
・進学者数：　0人
・自主活動等：　1人

（令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報）</td>
<td>主な学修成果（資格・検定等）
※3</td>
<td>■国家資格・検定/その他・民間検定等
（令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報）

<table>
<tr><th>資格・検定名</th><th>種※</th><th>受験者数</th><th>合格者数</th></tr>
<tr><td>レタリング技能検定　3級</td><td>③</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>ビジネス能力検定　3級</td><td>③</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>色彩士検定　3級</td><td>③</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>日本語検定　3級</td><td>③</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>Illustratorクリエイター能力認定試験</td><td>③</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>Photoshopクリエイター能力認定試験</td><td>③</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>美術検定　4級</td><td>③</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>ブランドマネージャー　3級</td><td>③</td><td>1</td><td>1</td></tr>
</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</td>
</tr>
<tr>
<td>中途退学の現状</td>
<td colspan="3">■中途退学者　0 名　■中退率　0 %
令和4年4月時点において、在学者16名（令和4年4月入学者を含む）
令和5年3月31日時点において、在学者16名（令和5年3月31日卒業者を含む）
■中途退学の主な理由

■中退防止・中退者支援のための取組
・修学コーディネーターを専任し、就学相談、保護者相談に応じる。
・校内にサポートカウンターを設置し、授業に関する質問、各種相談の窓口とする。
・その他教職員は、学生の状況を把握し、修学コーディネーターとの情報共有をする。</td>
</tr>
<tr>
<td>経済的支援制度</td>
<td colspan="3">■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：　有
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：　無</td>
</tr>
<tr>
<td>第三者による学校評価</td>
<td colspan="3">■民間の評価機関等から第三者評価：　無</td>
</tr>
<tr>
<td>当該学科のホームページＵＲＬ</td>
<td colspan="3">https://www.n-bisen.ac.jp/</td>
</tr>
</table>

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

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5年6月30日現在

名　前	所　　属	任期	種別
小林勝彦	長野美術専門学校	令和5年7月1日～ 令和7年３月31日（2年）	
辻　圭介	長野県デザイン振興協会	令和5年7月1日～ 令和7年３月31日（2年）	①
宮本　圭	株式会社シーンデザイン建築設計事務所	令和5年7月1日～ 令和7年３月31日（2年）	③
和田　裕	株式会社エイブルデザイン	令和5年7月1日～ 令和7年３月31日（2年）	③
相澤徳行	長野美術専門学校	令和5年7月1日～ 令和7年３月31日（2年）	
塚田佳子	長野美術専門学校	令和5年7月1日～ 令和7年３月31日（2年）	

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（12月、2月）
（開催日時（実績））
第１回　令和4年12月7日　16：00～18：00
第２回　令和5年2月2日　　16：00～18：00

（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

委員会で出された意見
・様々でところで「デザイン」という言葉が使われるようになり、デザインの概念が広がってきているように感じる。デザインとは何か。そういった授業があってもよいのでは。
・働き方の多様化について。地元での就職という傾向がとても強かったが、選択肢が広がった様子。コロナ禍で働き方が見直された経緯があり、学生もその影響を受けて、様々な選択肢のあるなかでどういった方法がよいのか迷いがあるように感じる。

活用状況
・本質的な「デザイン」理解を促進するための新設科目を増設。
・従来の就職進路から一歩進んだオルタナティブな働き方を見据えたディプロマポリシーの検討を継続。

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
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、郷土愛育成事業のリーフレットやノベルティデザイン）
・学修成果の評価（評価シートによる制作物を通した学修成果の評価）

（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
インターンシップ A・B	企業等で「職業体験」を行う。 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。	クリエイティブファクト株式会社、株式会社りんごの木、日経印刷株式会社、株式会社エキップ・アイ
６次デザイン	様々な現場に出向き、クライアントへの取材や現場見学を行う。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。	株式会社トドロキデザイン、東日本旅客鉄道株式会社
ライン別ゼミ	デザイン・イラストレーション・映像（2年次以上）、WEBメディア（2年次以上）の専門性ごとのゼミを開講。 各ゼミごとの授業となり、制作物の完成を前提とした実技演習を中心とし、実践的なワークを行う。	長野県県民文化部人権・男女共同参画課、長野市、山形村教育委員会、長野県信用保証協会、長野自動車学校、長野市第五地区住民自治協議会、協同組合ナガノ駅前センター　他
ブランドマネージメント	新しい価値を生み出し、ビジネスデザインの分野で活躍するために必要なマーケティング、ブランディングの基礎知識、再現性のある「型」を学ぶ。「なんとなくのデザイン」から「根拠あるデザイン」への進化がテーマ。	株式会社りんごの木
映像表現	映像業界の各方面で活躍するプロフェッショナルをゲスト講師として招聘し、その制作物の鑑賞と、実際に使用される機材を触れる機会を多く設ける。	株式会社ズズサウルス

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え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「マーケティングセミナー」（連携企業等：富士フイルムビジネスイノベーションジャパン株式会社）
期間：令和4年7月28日（木）　　対象：常勤教職員
内容：本校で学生たちが培う技能を、広い企業のニーズである「マーケティング」へ実装させる方法論を探る。

②指導力の修得・向上のための研修等
研修名「専門学校生の「成長」をとらえるために知ってほしいポイント」
（連携企業等：植上一希［福岡大学人文学部教育・臨床心理学科 教授］）
期間：令和4年11月11日（金）　　対象：常勤教職員、非常勤教員
内容：現代の若者のキャリア形成や成長が抱える問題のなかで、専門学校教育はどのような意義を有しているのか、専門学校生の「成長」とそれを支える職業教育の意義について明らかにする。
（長野県・長野県専修学校各種学校連合会共催の「専門学校に関する講演会～地域に根ざす専門学校の魅力～」の録画映像視聴）

（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5年10月～12月頃を予定　　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5年10月～12月頃を予定　　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	・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） ・特色ある職業教育を行っているか ・適切な学校の将来構想を抱いているか ・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 ・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
（２）学校運営	・目的等に沿った運営方針が策定されているか ・事業計画に沿った運営方針が策定されているか ・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 ・人事、給与に関する制度は整備されているか ・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 ・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 ・教育活動に関する情報公開が適切になされているか ・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
（３）教育活動	・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 ・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 ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・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 ・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 ・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 ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・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 ・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか ・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 ・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 ・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 ・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 ・職員の能力開発のための研修等が行われているか。

（４）学修成果	・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・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 ・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
（５）学生支援	・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・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 ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・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 ・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
（６）教育環境	・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 ・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 ・防災に対する体制は整備されているか
（７）学生の受入れ募集	・学生募集活動は、適正に行われているか ・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 ・学納金は妥当なものとなっているか
（８）財務	・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
（９）法令等の遵守	・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 ・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 ・自己評価の実施と問題点の改善につとめているか
（１０）社会貢献・地域貢献	・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 ・生徒のボランティア活動を奨励、支援しているか ・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

（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。
令和4年度の学校関係者評価委員会では本校の特色のひとつである社会との連携活動については委員より高評価を受けたが、企業側の立場から学校との連携にハードル（やりにくさ）があるように感じるのではとの意見もあった。これらの意見をふまえ、令和5年度より地域連携研究センター「ながのCreativeHUB」を新たに立ち上げ、これまでの連携活動のさらなる充実を図るとともに、連携の進め方や本校の連携基準である連携ポリシーの周知など、社会との接点の持ち方の検討を進めていく。

令和5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5年6月1日～ 令和6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5年6月1日～ 令和6年３月31日（1年）	企業等委員
松本政憲	富士フイルムビジネスイノベーションジャパン株式会社	令和5年6月1日～ 令和6年３月31日（1年）	企業等委員
萩原道子	卒業生	令和5年6月1日～ 令和6年３月31日（1年）	卒業生
冨澤綾子	在校生保護者	令和5年6月1日～ 令和6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：https://www.n-bisen.ac.jp

公表時期：令和４年１２月

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：https://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）																
	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ゲストに招き、これまでのキャリアや職業についてのプレゼンテーションを受ける。現在の学び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ゲストに招き、これまでのキャリアや職業についてのプレゼンテーションを受ける。現在の学び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ゲストに招き、これまでのキャリアや職業についてのプレゼンテーションを受ける。現在の学び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技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」を知ることで創作のヒントを得て活用できること、『SWOT分析』などのフレームワークを利用して「私たちを取りまく課題や問題」を解決する方法を学ぶ。	2・前	16	1	○	△		○			○	

6	○			ビジネスナレッジA－ビジネスリテラシー	「ビジネスとは何か」という視点からビジネスのイメージを持てるようにする。ビジネスパーソンとして活躍されている方を講師として招聘し、ビジネスシーンや企業の現状を聴講できる機会をつくる。	2，3・前	32	2	○	△		○	△		○	
7			○	ビジネスナレッジB－デザインコンプライアンス	知的財産の種類、その権利関係や権利の侵害等を題材に展開。創作活動をしていく上でのコンプライアンス（法令遵守）についても学習する。	3・後	16	1	○	△		○	△		○	
8		○条		キャリア講座A	キャリアデザインとは、自分自身の職業人生について、自らが主体となって構想（＝デザイン）し、実現していくことを指す。授業では自身のキャリアについて考え、自己探求を目的とする。	1・前後	16	1	○	△		○		○		
9		○条		キャリア講座B	キャリアデザインとは、自分自身の職業人生について、自らが主体となって構想（＝デザイン）し、実現していくことを指す。授業では自身のキャリアについて考え、自己探求をし、さらに社会性を養うことを目的とする。	2・前後	16	1	○	△		○		○		
10		○条		美術学習論	美術学習（美育）とは、与えられた素材を変化させ、克服しようとする一次体験を通じ、自発性や主体性を学び得る貴重な場である。こうした学び・育みの重要性を知り、またその方法を、担当講師、ゲスト講師のワークショップ実例などを通し学ぶ。	1・前	16	1	○	△		○		○	○	
11			○	映像理論A	身近な映像表現の一端である「映画」を題材に、「考える力」を養う。 様々な批評的観点から映画作品を読み解くことで、映像を学び始めるうえで重要な基礎的理論の理解に挑む。	1，2・前	16	1	○	△		○		○		
12		○条		映像理論B	映像クリエイターが制作現場で必要となる基礎理論の習得を目標に、映像の様々な表現方法が何故必要とされてきたのか、それをどのように使って自分の表現とするのか、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像表現のための基礎知識や基本的な手法から学ぶ。	2，3・前後	32	2	○	△		○			○	

13			○	アート研究	各時代の名作といわれる美術作品をピックアップし、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などを確認していく。さらに、美術検定4級の取得を目指す。	2,3・後	16	1	○	△		○		○		
14			○	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	○	△		○		○		
15			○	ＤＴＰ理論	illustratorとPhotoshopの機能を調べて使いこなせるようにする。Illustrator/Photoshopクリエイター能力認定試験に向けて、様々な模擬問題を解いていく。	2,3・前後	32	2	○	△		○			○	
16	○			エディトリアルＤＴＰ	書籍・雑誌などのページ物の制作全般を学ぶ。InDesignの操作方法を習得する。	2,3・前後	32	2	○	△		○			○	
17			○	ディスプレイデザインＡ	講義と演習を通して、専門の知識・技術・アイデア・デザイン・クリエイティブの総合的な力をつける。	2・後	32	2	○	△		○			○	
18			○	ディスプレイデザインＢ	講義と演習を通して、専門の知識・技術・アイデア・デザイン・クリエイティブの総合的な力をつける。	3・後	32	2	○	△		○			○	
19		○条		ＷＥＢ理論	テキストを使用し、毎回課題に沿ったセクションの説明を行う。エッセイ、課題などを毎回提出してもらい、学生の自発的な興味を促す。場合により、パソコンで実際の画面を見たり、講師の制作物などで解説をする。	1,2・前	16	1	○	△		○			○	

20	○			デザイン研究	これまでに解かれたデザインの問題をトピックスとして扱い、実践の基盤に必要な理論を学習する。	1・前後	16	1	○	△		○		○	○	
21			○	ブランドマネージメント	新しい価値を生み出し、ビジネスデザインの分野で活躍するために必要なマーケティング、ブランディングの基礎知識、再現性のある「型」を学ぶ。「なんとなくのデザイン」から「根拠あるデザイン」への進化がテーマ。	2,3・前	16	1	○	△		○	△	○	○	○
22	○			コピーライティングA	宣伝広告という枠の中で、以下に情報を伝え、情報を生み出すかを主に実技・実習によって構造的かつ身体的に学ぶ。	2・前	32	2	○	○		○		○	○	
23	○			コピーライティングB	身近なテーマから社会を意識した問題提起や、解決策のひとつとして発信するまでを、取材を軸に実践する。	3・前	16	1	○	○		○		○	○	
24	○			プロジェクトデザイン基礎1	プロジェクトを成し遂げるためには、プランニング、ファシリテーション、デザイン等様々なスキルを要する。誰に、何を、どのような手段と表現で伝えるか、企画だけではなく、実践にも挑戦する。	1・後	16	1	○	○		○	△		○	
25	○			プロジェクトデザイン基礎2	プロジェクトを成し遂げるためには、プランニング、ファシリテーション、デザイン等様々なスキルを要する。誰に、何を、どのような手段と表現で伝えるか、企画だけではなく、実践にも挑戦する。	2・後	16	1	○	○		○	△		○	
26	○			プロジェクトデザイン基礎3	プロジェクトを成し遂げるためには、プランニング、ファシリテーション、デザイン等様々なスキルを要する。誰に、何を、どのような手段と表現で伝えるか、企画だけではなく、実践にも挑戦する。	3・後	16	1	○	○		○	△		○	

27		○条		キャリアデザインA	キャリアデザインとは、自分自身の職業人生について、自らが主体となって構想（＝デザイン）し、実現していくことを指す。授業では自身のキャリアについて考え、自己探求を目的とする。	1・前後	32	2	○	○		○	○	○		○
28		○条		キャリアデザインB	キャリアデザインとは、自分自身の職業人生について、自らが主体となって構想（＝デザイン）し、実現していくことを指す。授業では自身のキャリアについて考え、自己探求をし、さらに社会性を養うことを目的とする。	2・前後	32	2	○	○		○	○	○		
29			○	映像制作入門	撮影環境や被写体ごとの撮影方法を知り、カメラ等の原理や機材使用法、またはデータの取り扱い方などをはじめとした撮影技術の基礎的リテラシーや、動画の仕組みや構成などを学び、映像表現の基礎的技術の習得を目指す。	1・後	16	1	○	○		○		○	○	
30			○	映像表現	映像業界の各方面で活躍するプロフェッショナルをゲスト講師として招聘し、その制作物の鑑賞と、実際に使用される機材を触れる機会を多く設ける。	2，3・前後	16	1	○	○		○		○	○	○
31			○	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	○	○		○			○	
32			○	キャラクター概論	世の中にある「キャラクター」について、分類や役割を調査し、自分たちで造形することでより実践的に理解を深める。グループワークとして行うことで、社会で必要とされるコミュニケーションを通したクリエイティブを学ぶ。	1・後	16	1	○	○		○			○	
33			○	インターンシップA	企業等で「職業体験」を行う。 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。	1・前後	16	1	○	○		○	○	○		○

34			○	インターンシップＢ	企業等で「職業体験」を行う。 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。	2・前後	16	1	○	○		○	○	○		○
35		○条		ＷＥＢ表現	ターゲットに届くサイト構築のためには、デザイン性はもちろんのこと、写真やイラスト、文字コンテンツなどを組み合わせた総合的な企画力が必要となる。授業では講義に加え、WEBサイトを企画する演習を行う。	1，2・後	16	1	○	○		○			○	
36			○	長期インターンシップＡ	企業等で「職業体験」を行う。 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	90	3			○	○	○	○		
37			○	自由実践Ａ	連携企業等から相談される社会課題や、コンペ等に対し、実践的にクリエイティブワークで応える制作中心の授業。学生自らエントリーしたプロジェクトごとに進行する。	1・前後	30	1			○	○	○	○		
38			○	自由実践Ｂ	連携企業等から相談される社会課題や、コンペ等に対し、実践的にクリエイティブワークで応える制作中心の授業。学生自らエントリーしたプロジェクトごとに進行する。	1・前後	30	1			○	○	○	○		
39			○	自由実践Ｃ	連携企業等から相談される社会課題や、コンペ等に対し、実践的にクリエイティブワークで応える制作中心の授業。学生自らエントリーしたプロジェクトごとに進行する。	2・前後	30	1			○	○	○	○		
40			○	自由実践Ｄ	連携企業等から相談される社会課題や、コンペ等に対し、実践的にクリエイティブワークで応える制作中心の授業。学生自らエントリーしたプロジェクトごとに進行する。	2・前後	30	1			○	○	○	○		

41			○	自由実践Ｅ	連携企業等から相談される社会課題や、コンペ等に対し、実践的にクリエイティブワークで応える制作中心の授業。学生自らエントリーしたプロジェクトごとに進行する。	3・前後	30	1			○	○	○	○		
42			○	自由実践Ｆ	連携企業等から相談される社会課題や、コンペ等に対し、実践的にクリエイティブワークで応える制作中心の授業。学生自らエントリーしたプロジェクトごとに進行する。	3・前後	30	1			○	○	○	○		
43			○	美術学習論実習Ａ	付帯事業である「ながのこども美術学校」のスタッフとして受講する。学童期のこどもたちの感情や情緒を育み、創造的で個性的な心の働きを豊かにし、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サポートを行う。	1・前後	90	3			○	○	△	○	○	
44			○	美術学習論実習Ｂ	付帯事業である「ながのこども美術学校」のスタッフとして受講する。学童期のこどもたちの感情や情緒を育み、創造的で個性的な心の働きを豊かにし、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サポートを行う。	2・前後	90	3			○	○	△	○	○	
45			○	美術学習論実習Ｃ	付帯事業である「ながのこども美術学校」のスタッフとして受講する。学童期のこどもたちの感情や情緒を育み、創造的で個性的な心の働きを豊かにし、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サポートを行う。	3・前後	90	3			○	○	△	○	○	
46	○			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。レタリング技能検定受験にも取り組み、技能の強化を図る。	1・前	30	1			○	○		○		
47	○			タイポグラフィ２	「タイポグラフィ1」の履修をふまえ、創作性や、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			○	○		○		

48	○			グラフィックデザイン基礎A	illustratorの使い方、また、印刷物を制作するためのノウハウを習得する。	1・前	30	1			○	○		○	○	
49	○			グラフィックデザイン基礎B	PhotoshopやInDesignの使い方、また、印刷物を制作するためのノウハウを習得する。	1・前	30	1			○	○		○	○	
50	○			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			○	○			○	
51	○			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・表現を探っていく。授業では、紙と筆記用具をベースに実際に手を動かすことに重視し創作する。	1・前	30	1			○	○			○	
52	○			描写入門	造形表現の基礎であるデッサンの演習により、あらゆる造形活動の基礎となる観察力、描写力を養う。	1・前	30	1			○	○			○	
53	○			描写１	「描写入門」で学んだ基本形態に関しての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			○	○			○	
54	○			描写２	基礎的なデッサンからの応用。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			○	○			○	

55	○			描写３	人体のフォルムや動きにみえる骨と筋肉を理解し、描写できることを目指す。	2，3・前後	60	2			○	○			○	
56	○			レイアウトデザインＡ	書体と文字組、画像などの絵柄を含めた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	30	1			○	○	○	○		
57	○			レイアウトデザインＢ	目的にかなうレイアウトデザインを実践的へと基礎から学ぶ。	3・前後	30	1			○	○	○	○		
58			○	ＷＥＢ制作１	WEBメディアのプロトタイプ作成まで、テクニカルな側面を学ぶ。	2，3・前	30	1			○	○			○	
59			○	ＷＥＢ制作２	WEBメディアのプロトタイプ作成まで、テクニカルな側面を学ぶ。 Wordpressでの実装までを視野に進める。	3・前	30	1			○	○			○	
60			○	グラフィックデザインＡ	ポスターなど平面的なものだけではない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・前	60	2			○	○			○	
61			○	グラフィックデザインＢ	ポスターなど平面的なものだけではない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			○	○			○	

62			○	ムービーメイキングＡ	履修生各自の映像制作において「やりたいこと」を中心として学びを進める。実制作を通し、「挑戦してみる」ことで、映像のイロハを学ぶ。	2・前	60	2			○	○	○	○	○	
63			○	ムービーメイキングＢ	履修生各自の映像制作において「やりたいこと」を中心として学びを進める。実制作を通し、「挑戦してみる」ことで、映像のイロハを学ぶ。	3・前	60	2			○	○	○	○	○	
64	○			６次デザインＡ	様々な現場に出向き、クライアントへの取材や現場見学を行う。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。	2，3・前後	90	3			○	○	○		○	○
65			○	６次デザインＢ	様々な現場に出向き、クライアントへの取材や現場見学を行う。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。	3・前後	90	3			○	○	○		○	○
66			○	写真表現Ａ	デジタルワークとアナログワークの2つの切り口から写真というメディアの表現を学ぶ。 フォトマスター検定試験３級以上の合格を目指す。	2・前	60	2			○	○	○		○	
67			○	写真表現Ｂ	デジタルワークとアナログワークの2つの切り口から写真というメディアの表現を学ぶ。 フォトマスター検定試験３級以上の合格を目指す。	3・前	60	2			○	○	○		○	
68			○	イラストレーションＡ	明確な制作物の設定をすることで、イラスト制作の意義を高め、幅広く考える力をつけ、自分らしい表現方法を確立する。また、制作において使用機材・画材の研究をし、素材感や表現方法についての知識と理解を深める。	2・前	30	1			○	○			○	

69			○	イラストレーションB	明確な制作物の設定をすることで、イラスト制作の意義を高め、幅広く考える力をつけ、自分らしい表現方法を確立する。また、制作において使用機材・画材の研究をし、素材感や表現方法についての知識と理解を深める。	3・前	30	1			○	○			○	
70	○			ライン別ゼミA	デザイン・イラストレーション・映像（2年次以上）、WEBメディア（2年次以上）の専門性ごとのゼミを開講。 各ゼミごとの授業となり、制作物の完成を前提とした実技演習を中心とし、実践的なワークを行う。	1・後	120	4			○	○	○	○	○	○
71	○			ライン別ゼミB	デザイン・イラストレーション・映像（2年次以上）、WEBメディア（2年次以上）の専門性ごとのゼミを開講。 各ゼミごとの授業となり、制作物の完成を前提とした実技演習を中心とし、実践的なワークを行う。	2・後	120	4			○	iu	○	○	○	○
72		○条		就職実践	企業内での長期にわたる仕事経験を個人に合わせたプログラムとして実施する。	3・後	270	9			○		○	○		
73	○			総合制作１	各年次における学びの集大成としての制作に取り組む。制作物は「学内展示」を前提として制作を進め、「合同講評会」では制作物についてのプレゼンテーションを行う。	1・後	210	7			○	○		○	○	
74	○			総合制作２	各年次における学びの集大成としての制作に取り組む。制作物は「学内展示」を前提として制作を進め、「合同講評会」では制作物についてのプレゼンテーションを行う。	2・後	210	7			○	○		○	○	
75	○			総合研究	これまでの学びの集大成としての制作に取り組む。作品、あるいは自身で企画した開発したプロダクトやサービスを販売、もしくはプロモーションを目的をした、イベントやキャンペーンとして実施する。	3・後	330	11			○	○		○	○	

76		○条		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。学生間でチームをつくり、協働して展覧会を開催する。	1・後	120	4			○	○	○	○	○	
77		○条		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。学生間でチームをつくり、協働して展覧会を開催する。	2・後	120	4			○	○	○	○	○	
78			○	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。学生間でチームをつくり、協働して展覧会を開催する。	3・後	120	4			○	○	○	○	○	
79		○条		プロモーション講座A	「プロモーションマインドの発芽」に向け、自身の学びの成果を「どのように見せるのか」について学ぶ。総合制作で仕上げた制作物の展示や、ポートフォリオ制作を中心に取り組む。	1・後	90	3			○	○	○	○	○	
80		○条		プロモーション講座B	「プロモーションマインドの発芽」に向け、自身の学びの成果を「どのように見せるのか」について学ぶ。総合制作で仕上げた制作物の展示や、ポートフォリオ制作を中心に取り組む。	2・後	90	3			○	○	○	○	○	
合計					８０科目			3962単位時間（154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 ・本校の理数規定に従って履修登録をし、2500単位時間及び93単位を修得した者に対し、校長が卒業を認定する。	１学年の学期区分	２期
	１学期の授業期間	20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。