

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																											
中国デザイン専門学校	1977年3月18日	田口 一子	〒700-0842 岡山県岡山市北区船頭町12番地 (電話) 086-225-0791																											
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																											
学校法人第一平田学園	1977年3月18日	平田 眞一	〒700-0842 岡山県岡山市北区船頭町12番地 (電話) 086-225-0791																											
分野	認定課程名	認定学科名	専門士 高度専門士																											
文化・教養	造形専門課程	総合デザイン科	平成19年文部科学省 告示第27号																											
学科の目的	本校の総合デザイン科は、教育基本法及び学校教育法の趣旨にのっとり、デザイン・ファッションに関する高度な専門的学術を教授し、その技術を修得させると共に、教養を高め、広く社会に貢献できる人物の育成を目的とし、あわせて地方文化の向上に寄与しようとするものである。また、デザイン・ファッション分野の職業に就く為に必要な高度で実践的かつ専門的な能力を、本校独自の産学協同事業やインターンシップ等を企業等の連携を通じ育成することを目的とする。																													
認定年月日	2014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																								
4年	昼間 140単位以上	8単位	263.5単位	44単位	0単位	0単位																								
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																									
40人	1人	0人	1人	6人	7人																									
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～翌年3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 年度初めに全学生に配布する学生便覧レッスンのアウトラインに、授業科目ごとに明記。評価方法に関しては、「筆記試験及び作品提出の有無」。基準に関しては「具体的な評価基準」を科目ごとにそれぞれ明記。																										
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:7月20日～8月31日 ■冬季:12月21日～翌年1月7日 ■学年末:3月31日		卒業・進級条件	進級・卒業には年間35単位以上及び当該年次における必修科目の取得を要する。また、卒業には総計140単位以上の取得を要する。																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任もしくは学科担当者からの定期的な連絡と情報把握。学校行事等への参加を促す。保護者への定期的な連絡。希望があれば個別学修指導。		課外活動	■課外活動の種類 ボランティア(清掃活動、献血協力、マラソン等) 専体連への参加 学生会組織 ■サークル活動:※ 同好会 発足に必要な条件を満たしていればサークル活動をおこなえる。 有																										
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(2022年度卒業生) 通信機器販売業界 ■就職指導内容 1年前期/修学基礎 1年後期/キャリアデザイン・企業見学 2年前期/就職ガイダンス①・ビジネスマナー・インターンシップ 2年生後期/適職テスト・就職ガイダンス②・コミュニケーションプロジェクト(企業交流会) 3年前期/就職ガイダンス③・CtoC企業ガイダンス(校内合同企業説明会)・就職ガイダンス④ 4年前期/就職ガイダンス⑤・CtoC企業ガイダンス(校内合同企業説明会)・就職ガイダンス⑥ ■卒業者数 1 人 ■就職希望者数 1 人 ■就職者数 1 人		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 (2022年度卒業者に関する2023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>色彩士検定3級</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>色彩士検定2級</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>ビジネス能力検定</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>専修学校新任教員研修</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エキスパート</td> <td>③</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	色彩士検定3級	③	1	1	色彩士検定2級	③	1	1	ビジネス能力検定	③	1	1	専修学校新任教員研修	③	1	1	Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート	③	1	1
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																											
色彩士検定3級	③	1	1																											
色彩士検定2級	③	1	1																											
ビジネス能力検定	③	1	1																											
専修学校新任教員研修	③	1	1																											
Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート	③	1	1																											

	■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 % ■その他 ・進学者数:0人 (2022 年度卒業者に関する 2023年5月1日 時点の情報)	※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
中途退学の現状	■中途退学者 0 名 ■中退率 0 % 2022年4月1日時点において、在学者1名(2022年4月1日入学者を含む) 2023年3月31日時点において、在学者1名(2023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 ・学生の出身校を訪問した際には情報交換を行う等、教員によるきめ細かな指導の実施。 ・入学後4月中に担任がクラス学生全員と面談を行う。 ・年4回担任との定期面談。 ・3日連続授業欠席の学生に対しては3日目には必ず担任が連絡をする。 ・退学者の徴候とその対策指導チェックリスト(面談、指導記録)を作成。 ・月に1回教員ミーティングを開催し情報共有と指導支援について協議する。 ・保護者との連携強化。	
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 国による授業料減免制度、特待生制度(第一平田学園特別奨励金)授業料の減免措置、入学金の減免措置、入学金・授業料以外の減免措置 ■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	URL: http://www.cdc-de.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、認定を受けた告示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」などを希望する者を含みません。

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、全卒業者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

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

職業実践専門課程の基本方針である、「高等学校における教育の基礎の上に、深く専門的な程度において専修学校の教育を施すにふさわしい授業科目を開設しなければならない。」を基にしたデザイン分野の教育を目的としている。また、この目的に応じて、企業等の要請を十分に活かしつつ職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するために、デザイン分野企業等の密接な連携により、より実践的な職業教育の質の確保に組織的に取り組んでいる。また、学生の就職先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業振興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識、技術、技能などを把握するため、教育編成委員会等の委員の所属先以外の企業等へのヒアリングやアンケート等を別途実施している。

本校独自の産学協同人材育成支援システム「CtoC System」

企業や地域との交流によるさまざまな実践体験は、学生たちの武器と考えます。

CHUGOKU DESIGN COLLEGE: 中国デザイン専門学校、COMPANY: 企業、COMMUNITY: 地域

「CtoC System」とは、本校と企業や地域を結ぶ情報ネットワークのことです。

業界の動向や人材育成についての最新情報を共有するためのプラットフォームとして、企業紹介やインターシップなどさまざまな活動を行っています。

企業紹介／求人依頼「Young DAM」

本校卒業生や企業間の求人・求職情報、ビジネスに関する提案などの提供とコーディネートを目的としています。即戦力になる人材や、短期間の技術アルバイト、パートの紹介にも対応。各関係者からの問い合わせは年々増えています。

企業紹介／制作依頼「DEATCH(デッチ)」

企業や地域からの仕事の依頼を受け、在校生が中心になって活動する新インターンシップ制度です。

イベントの企画、デザイン制作、ショーへの協力など、学生の自由で豊かな発想を活かした取り組みが、高く評価されています。

企業紹介／交流イベント「CtoC Communication Project」

年に一度大々的に開催。CtoCの総決算ともいえる学生と教職員、企業間の交流イベント。

「Young DAM」「DEATCH」を通じて培った企業との連携をより確かなものにするために、年に1回開催する交流イベント。本校と企業等、あるいは企業同士の情報交換や交流の場となっています。

企業紹介／合同説明会「CtoC就職ガイダンス」

岡山県下のデザイン／ファッション分野の企業の方々を目の前にする、就職面談同様のガイダンス。コミュニケーションを図ることにより就職への意識向上、マナーやプレゼン技術を実践的に試す機会として2年生を対象に3月に実施しています。

企業紹介／就業体験「インターンシップ制度」

数多くの企業の方々にご協力いただき、社会に出て仕事を体験するインターンシップ制度を充実させています。

ファッションデザイン科ビジュアルデザイン科インテリアプロダクト科では2年次に1回、

総合デザイン科では2年次に1回と4年次に2回インターンシップを実施し、自らの目標の仕事に触れる機会を設けています。

新しい出会いがはじまっています

C to C System

舞台は学校を越えて、グローバルな展開に。

2022年度 C to C活動報告

文部科学大臣認定 職業実践専門課程設置校
文部科学省キャリア形成促進プログラム設置校
学校法人第一学園
中国デザイン専門学校

CtoC System 目指すは学校を超えて、グローバルな展開に。

人と人とのつながりにこだわった、
中国デザイン専門学校
独自の産学連携システム
"C to C System"



C to C Systemとは、
Chugoku Design College (中国デザイン専門学校)、
Company (企業)、Community (地域) を結ぶ
産学連携システムのことで、

C to C Systemと文部科学大臣認定「職業実践専門課程」

CtoC Systemは独自の産学連携システムとして、「企業」「地域」との繋がりを確立するために、2000年よりスタートしました。また、「DETCH」「Young DAM」などCtoC Systemの活動を含めた本校の活動実績が教育の質向上と担保であるとして、3・4年制学科が文部科学大臣より職業実践専門課程の認定を受けております。本校ではさらに、「CtoC企業ガイダンス」や「インターンシップ制度」など、産学連携に関わる様々な取り組みも積極的に進めています。



職業実践専門課程とは？

「職業実践専門課程」とは、専修学校専門課程を対象に、目指す職業に必要な実践的で専門的な能力を育成することを目的とし、専攻分野の実務に関する知識・技術・技能について組織的な教育を行う学科を、文部科学大臣が認定する制度です。平成26年度よりスタートした「職業実践専門課程」は、従つたかの条件を満たす必要があります。全国2,811校の専門学校のうち、初年度はわずか472校1,373学科(認定率16.8%)が認定を受け、中国デザイン専門学校の専門課程4学科も初年度に認定を受けました。

「職業実践専門課程」認定学科の特徴

- 特徴 01 企業等と連携して、教育・実習等の機会を豊富に確保して、1年以上を継続している。
- 特徴 02 企業等と連携して、実習・実習等の機会を豊富に確保して、1年以上を継続している。
- 特徴 03 企業等と連携して、実習・実習等の機会を豊富に確保して、1年以上を継続している。
- 特徴 04 企業等と連携して、実習・実習等の機会を豊富に確保して、1年以上を継続している。
- 特徴 05 学校のキャリア・コンセンサスに基づき、HPで情報提供している。

文部科学大臣認定
職業実践専門課程設置校
中国デザイン専門学校
中国デザイン専門学校
中国デザイン専門学校
中国デザイン専門学校

DETCHについて

DETCHとは、企業内外でのイベント企画やデザイン制作等、本校学生の自由で豊かな発想を活かしていただく、新インターンシップ(企業実習)です。本校学生のデザイン能力を高めた作品を提出することで、ロゴマークやキャラクターデザイン、グラフィックデザイン系職種で実務することが多い。

実施形式

- コンペ形式**
学内で作品を募集し、より多くの作品の中からイメージに合った作品を選び出す形式で、ロゴマークやキャラクターデザイン、グラフィックデザイン系職種で実務することが多い。
- 現場実習形式**
選定された学生は、企業現場で実習を行う。現場での実習を通じて、企業現場での実務経験が得られる。
- 制作依頼形式**
制作内容に応じた企業や学生を募集し、制作を行う。制作内容は、企業現場での実務経験が得られる。

事例紹介

<h4>コスチューム制作</h4> <p>交通安全啓発コスチュームLEDs制作</p> <p>岡山警察本部交通安全課との共同で交通安全啓発活動の一環として、LEDイルミネーションコスチュームを制作しました。イベント会場での展示や、イベント参加者の着用など、様々な場面で活用されています。</p> <p>01 依頼先: 岡山警察本部交通安全課 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: コスチューム制作 2名</p>	<h4>ポスターデザイン制作</h4> <p>アピリンピック イベント告知ポスター制作</p> <p>本県の観光資源をPRするためのポスター制作。ポスター制作を通じて、ポスター制作のスキルを身に付け、ポスター制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 岡山県観光連盟 02 依頼期間: 2022年11月~12月 03 依頼内容: ポスター制作 3名</p>
<h4>舞台衣装制作</h4> <p>岡山芸術祭企画提案事業「ロッキングストーン」舞台衣装制作</p> <p>岡山芸術祭の一環で2022年11月に開催された「ロッキングストーン」企画提案事業の一環として、舞台衣装制作を行いました。舞台衣装制作を通じて、舞台衣装制作のスキルを身に付け、舞台衣装制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 岡山芸術祭企画提案事業「ロッキングストーン」実行委員会 02 依頼期間: 2022年10月~11月 03 依頼内容: 舞台衣装制作 2名</p>	<h4>キャラクターロゴデザイン</h4> <p>ラグビー応援団をモチーフにしたキャラクター・ロゴデザイン</p> <p>中堅、中小企業の社長研修、マーケティング力向上、経営者、人事労務担当者などを行うためのキャラクター・ロゴデザイン制作。キャラクター・ロゴデザイン制作を通じて、キャラクター・ロゴデザイン制作のスキルを身に付け、キャラクター・ロゴデザイン制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 株式会社岡山県観光連盟 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: ポスター制作 2名</p>
<h4>アイドル衣装デザイン</h4> <p>岡山アイドルグループ「Sharkin」衣装デザイン制作</p> <p>アイドルグループの衣装デザイン制作。衣装デザイン制作を通じて、衣装デザイン制作のスキルを身に付け、衣装デザイン制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 株式会社岡山県観光連盟 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: コスチューム制作 2名</p>	<h4>商品パッケージデザイン</h4> <p>瀬戸内の風マルシェ 遠送イベントパッケージデザイン制作</p> <p>商品パッケージデザイン制作。商品パッケージデザイン制作を通じて、商品パッケージデザイン制作のスキルを身に付け、商品パッケージデザイン制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 株式会社岡山県観光連盟 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: コスチューム制作 2名</p>
<h4>衣装デザイン</h4> <p>晴れの国おかやま観光キャラバン隊衣装デザイン制作</p> <p>観光キャラバン隊の衣装デザイン制作。衣装デザイン制作を通じて、衣装デザイン制作のスキルを身に付け、衣装デザイン制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 株式会社岡山県観光連盟 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: コスチューム制作 2名</p>	<h4>グラフィックデザイン</h4> <p>御朱印帳の表紙デザイン</p> <p>御朱印帳の表紙デザイン制作。御朱印帳の表紙デザイン制作を通じて、御朱印帳の表紙デザイン制作のスキルを身に付け、御朱印帳の表紙デザイン制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 株式会社岡山県観光連盟 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: コスチューム制作 2名</p>

制作の流れ

- DETCHお問い合わせ申し込み
- 学内検討
- 打ち合わせ・制作
- 完成!

制作条件

- 制作内容が明確である
- スケジュールが明確なもの
- 制作費は原則的に依頼者が負担
- 本校の広告等に掲載可能であること

その他、最新情報はWebにて... <https://www.cdc-de.ac.jp>

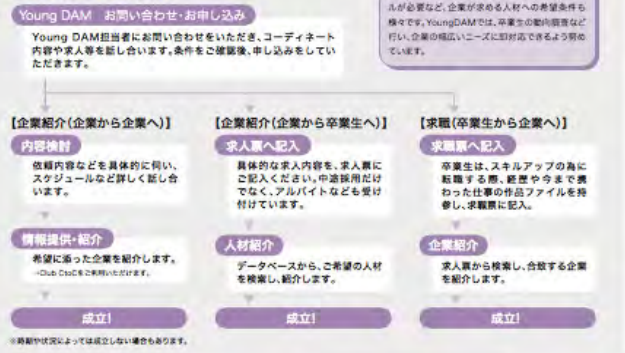
<h4>アニメーション制作</h4> <p>オリジナル体操ソングのアニメーション制作</p> <p>一般社団法人から体操ソングの依頼で、小学生の体操ソングに合わせて、オリジナルのアニメーション制作を行いました。</p> <p>01 依頼先: 一般社団法人から体操ソング実行委員会 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: アニメーション制作 2名</p>	<h4>建築模型制作</h4> <p>岡山県立岡山後援館中学校高等学校の新校舎模型制作</p> <p>新校舎の建築模型制作。建築模型制作を通じて、建築模型制作のスキルを身に付け、建築模型制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 岡山県立岡山後援館中学校高等学校 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: 建築模型制作 2名</p>
<h4>岡山県ライトアップイベント</h4> <p>岡山城を幻想的にライトアップする光の地上絵をデザイン</p> <p>毎年岡山城で行われる夏のライトアップイベント「光の地上絵」のデザイン制作。光の地上絵のデザイン制作を通じて、光の地上絵のデザイン制作のスキルを身に付け、光の地上絵のデザイン制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 岡山県観光連盟 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: ポスター制作 2名</p>	<h4>インテリアデザイン</h4> <p>雨天井のデザインコンペに参加しました。</p> <p>雨天井のデザインコンペに参加しました。雨天井のデザインコンペを通じて、雨天井のデザインコンペのスキルを身に付け、雨天井のデザインコンペの経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 雨天井デザインコンペ実行委員会 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: インテリアデザイン制作 2名</p>
<h4>ポスターデザイン制作</h4> <p>岡山県測量設計業協会ポスター制作</p> <p>岡山県測量設計業協会のポスター制作。ポスター制作を通じて、ポスター制作のスキルを身に付け、ポスター制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 岡山県測量設計業協会 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: ポスター制作 2名</p>	<h4>ガーデンデザイン</h4> <p>岡山後援センター中庭リニューアルに協力</p> <p>岡山後援センター中庭リニューアルのガーデンデザイン制作。ガーデンデザイン制作を通じて、ガーデンデザイン制作のスキルを身に付け、ガーデンデザイン制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 岡山後援センター 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: ガーデンデザイン制作 2名</p>
<h4>キャラクターデザイン</h4> <p>「たすけ」キャラクターデザイン</p> <p>たすけのキャラクターデザイン制作。キャラクターデザイン制作を通じて、キャラクターデザイン制作のスキルを身に付け、キャラクターデザイン制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 株式会社岡山県観光連盟 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: コスチューム制作 2名</p>	<h4>家具のデザイン画</h4> <p>ダイニングセットのデザイン</p> <p>ダイニングセットのデザイン制作。ダイニングセットのデザイン制作を通じて、ダイニングセットのデザイン制作のスキルを身に付け、ダイニングセットのデザイン制作の経験が得られました。</p> <p>01 依頼先: 株式会社岡山県観光連盟 02 依頼期間: 2022年4月~5月 03 依頼内容: コスチューム制作 2名</p>

ヤングダム 既卒生向け就職コーディネート
Young DAM いろいろなチャンスを活かして、支え合う。多方面に人材、出会いをコーディネートする。

◎「Young DAM」は中国デザイン専門学校卒業生や企業からの求人情報、ビジネスに関する提案などを提供・コーディネートすることを目的としています。また、即戦力になる求人や短期間の技術アルバイト、パートなどにも対応しています。

◎中国デザイン専門学校卒業生は今や10,000人を超えています。多方面に広がるネットワークを活用し、社会の動きに迅速に対応しています。

システムの主な流れ



👍 中々、多くの求人依頼をいただいています。職歴からの社会経験が企業、雇用主として働くスキルが必要など、企業がある人材への希望条件も様々です。YoungDAMでは、卒業生の職歴内容など詳しい企業の幅広いニーズに即対応できるような形でいきます。

デッチ DETCH 企業実習/制作依頼受注
 学生と社会をつなげる活動の場。ユーザーの評価を体験できるチャンスがある。

◎「DETCH」は企業・地域から仕事の依頼を受け、在校生を中心に活動をする、インターンシップ制度です。イベントの企画、デザイン制作、ショー等を学生の自由で豊かな発想を活かし、共同で制作をしています。

◎通常の授業や課題とは違い、実践的な作業は学生にとってかけがえのない経験となります。数多くの現場経験をこなしているからこそ、中国デザイン専門学校の学生は即戦力として社会に貢献できるのです。

[<お話しは中絶>](#)

CtoC System 舞台は学校を超えて、グローバルな環境。皆さんとともに創り上げるコミュニケーションシステム。

第21回 CtoC コミュニケーションプロジェクト実施報告

第21回CtoCコミュニケーションプロジェクトでは、第一部は「学年別就職対策ワーク」というテーマで学年に応じた、就職活動ワークを行いました。また、第二部の企業・学生の交流会ではそれぞれの学科に分かれて情報交換や交流を行い、人材発掘の場としても活用されました。

第21回 CtoCコミュニケーションプロジェクト

- 開催日 / 2021年11月26日(金)
- 場所 / 中国デザイン専門学校
- 第一部 / 学年別就職対策ワーク
専門課程2年生(SP1年含む)「令和就活スタートゼミ」
専門課程3年生「令和就活テストゼミ」
- 第二部 / 企業・学生の交流会

CtoC 企業ガイダンス実施報告

2021年度のCtoC企業ガイダンスでは、第一部としてグラフィック、映像クリエイターの株式会社DRAWING AND MANUAL様を講師として迎え、特別講演会を行いました。また、第二部の企業・学生の交流会ではそれぞれの学科に分かれて情報交換や交流を行い、人材発掘の場としても活用されました。


2021年度 CtoC企業ガイダンス

- 開催日 / 2022年3月18日(金)
- 場所 / RSK岡山本社内 TENJIN9(テンジン9) 能楽堂(第一部)
中国デザイン専門学校(第二部)
- 第一部 / 株式会社DRAWING AND MANUAL様 特別講演会
- 第二部 / 企業・学生の交流会

ミニ異業種交流会
「Club CtoC」について
 毎回テーマを設けて楽しく語り合うミニ異業種交流会。これは企業サイドの考えや学校サイドの事情など様々な意見が飛び交う、有意義な会です。開催日時など、詳細は決定次第、DMや本校Webサイトでお知らせいたします。

文部科学大臣認定 職業実践専門課程設置校
 文部科学省キャリア形成促進プログラム設置校
 学校法人第一平田学園
中国デザイン専門学校

TEL 086-225-0791
 (受付時間) 平日 9:00~17:00 (土・日・祝日お休み)
 (FAX) (F)C https://www.cdc-ds.ac.jp/ (スマホ)
 (Eメール) https://www.cdc-ds.ac.jp/m/ (スマホ)
 〒728-8642 岡山県岡山大学北加東町1-1
 (Eメール) info@cdc-ds.ac.jp (Eメール)



中国デザイン専門学校

CtoC Communication Project

22th 発見・出会い ここから始まる可能性

第22回CtoCコミュニケーションプロジェクト

日時

2022年

11月25日 金

【第一部・第二部】参加費/無料

13:00~16:00

会場

岡山国際交流センター

岡山市北区奉還町2丁目2-1

■PROGRAM プログラム ※二部からの参加も受け付けます

受付開始 12:30~

第一部 13:00~14:30 特別講演会

特別協力：異業種交流会岡山 マスカット会

小早川氏による講演テーマ

『(志、凛々しさ、艶めき、たかまり)を テーマに開発した3代目RX-7』

こばやかわ

たかはる

特別講師 小早川 隆治 氏

経歴 / 1963年 東洋工業（現マツダ）に入社。RX-7&モータースポーツ担当主査、北米マツダ副社長などの役職を務める。マツダ退職後はモータージャーナリストとしても活躍。日本自動車研究者ジャーナリスト会議監事を務める。



第二部 14:50~16:00 企業 × 学生交流会

今年度および次年度就職活動を行う本校在校生との交流会となります。ポトフォリオ持参の学生へアドバイスをいただくと同時に、企業様にとっては若き人材発掘の場となります。



学校法人第一平田学園

中国デザイン専門学校

〒700-0842 岡山県岡山市北区製綱町12 TEL: 086.225.0791 FAX: 086.225.0792

文部科学大臣認定 | 職業実践専門課程設置校
文部科学省 | キャリア形成促進プログラム設置校



Instagram 公式アカウント
cdcreations



LINE 公式アカウント
c-dec

岡山 デザイン 専門学校

検索

E-mail: info-c@cdc-de.ac.jp



【第一部】特別講演会(特別協力:異業種交流会岡山 マスカット会)

「(志、凛々しさ、艶めき、たかまり)をテーマに開発した3代目RX-7」

特別講師:小早川 隆治氏(元モータージャーナリスト)



【第二部】企業と学生との交流会(異業種交流会)

交流会では次年度卒業を迎える学生を対象にファッション・デザイン・インテリア・プロダクトなどのデザイン業界に関わる企業様に参加いただき、情報交換会をおこないました。



自己PRのために作成したポートフォリオや名刺を持参して、直接企業の方々に猛アピール！



多くの企業の皆様にお集まりいただきまして、誠にありがとうございました！

中国デザイン専門学校スタッフ一同

2023年2月

各位

中国デザイン専門学校
校長 田口 一子

CtoC企業ガイダンスのご案内

拝啓 向春の候、貴社におかれましてはますますご清栄のこととお慶び申し上げます。また、平素より本校教育活動につきまして、格別のご理解とご協力を賜り厚く御礼申し上げます。

さて、本校はデザイン分野における職業教育機関として、常に産業界のニーズに応えるために、『CtoCシステム』（学外の方との交流を促す本校独自のシステム）を立ち上げ、企業の方との様々な取り組みに積極的に参加するよう努めております。

この度、当活動の一環として、次年度卒業学生対象の「CtoC企業ガイダンス（合同説明会）」を下記の通り実施する運びとなりましたのでご案内いたします。

つきましては、企業の皆様にご参加いただき、貴社の事業内容や採用等についてのご説明や、学生の作品集に対する業界人としての忌憚のないご意見・ご指摘を賜りたく、お願い申し上げます。

なお、誠に勝手ではあります。が、会場準備の都合上、事前にご参加の有無を確認させていただきたいため、別紙の連絡票にご記入の上、3月3日（金）までにFAXまたはE-mailにてご返信いただけますと幸いです。

時節柄ご多忙の折りと存じますが、ぜひともご参加いただきますようお願い申し上げます。

敬具

記

日 時：2023年3月17日（金）13：30～16：00

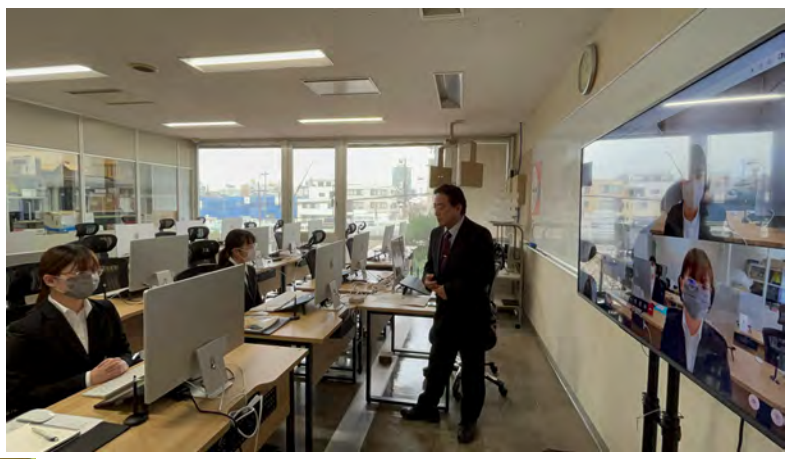
場 所：中国デザイン専門学校 本館（5F）
岡山市北区船頭町12番地

参加学生：2024年3月卒業予定者 約40名

内 容：貴社の分野に興味を持つ学生2～5名と
ブース形式で面会

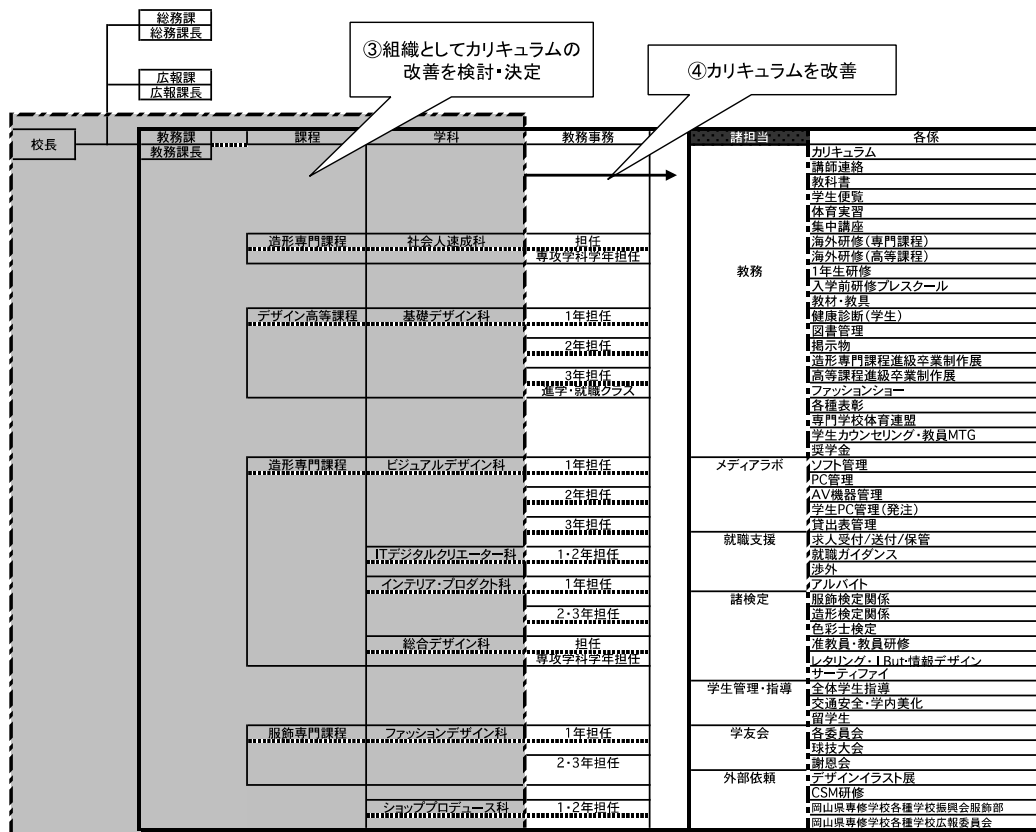
【ご説明いただきたい内容】

貴社の事業内容や求める人材・採用条件等
（詳しい内容は別紙をご参照ください）お問い合わせ先：中国デザイン専門学校
岡山市北区船頭町12番地
CtoC企業ガイダンス係
Tel. 086-225-0791



(2)教育課程編成委員会等の位置付け

2022年度中国デザイン専門学校 運営組織



②カリキュラムの改善への意見を提案

①カリキュラムの改善のための委員会を設置

学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校 教育課程編成委員会	
1	田ロー子委員長(中国デザイン専門学校 校長)
2	平田真代委員(中国デザイン専門学校 事務長)
3	花田洋通委員(中国デザイン専門学校 教務課長・総合デザイン科担当・社会人速成科担当)
4	長船圭二委員(中国デザイン専門学校 ファッションデザイン科長・ショッププロデュース科長・総合デザイン科担当・社会人速成科担当)
5	宮脇成也委員(中国デザイン専門学校 ビジュアルデザイン科長・総合デザイン科担当・社会人速成科担当)
6	秋岡昌彦委員(中国デザイン専門学校 インテリアプロダクト科長・総合デザイン科担当・社会人速成科担当)
7	岡野英美委員(特定非営利活動法人 ENNOVA OKAYAMA 理事長)
8	守屋謙太郎委員(株式会社ケイズ・ユニット 代表取締役)
9	丹羽雅人委員(株式会社丹羽建築設計事務所 代表取締役)
10	藤原敏嗣委員(famo.DESIGN STUDIO 代表)
11	藤森英樹委員(PATTERN STUDIO SYNERGY 代表)

教育編成委員会の位置付けに関する規程

- カリキュラムの改善を図るために、本校運営組織の中に教育編成委員会を設置する。
- 教育編成委員会において、カリキュラムの改善への意見を提案する。
- 本校において、カリキュラムの改善を検討し、決定する。
- 本校担当者を中心に、カリキュラムを改善する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

2022年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
岡野 英美	特定非営利活動法人 ENNOVA OKAYAMA 理事長	2022年4月1日～2024年3月31日(2年)	①
守屋 謙太郎	株式会社ケイズ・ユニット 代表取締役	2022年4月1日～2024年3月31日(2年)	③
藤森 英樹	Pattern Studio SYNERGY 代表	2022年4月1日～2024年3月31日(2年)	③
丹羽 雅人	株式会社丹羽建築設計事務所 代表取締役	2022年4月1日～2024年3月31日(2年)	③
藤原 敏嗣	famo. DESIGN STUDIO 代表	2022年4月1日～2024年3月31日(2年)	③

※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2回以上の開催をしている。(開催時期:毎年8月上旬・1月中旬)

(開催日時)

第1回 2022年8月8日 15:40～17:10 会場:本校会議室

第2回 2023年2月1日 10:30～12:00 会場:本校会議室

(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。

カリキュラム上他の専攻の授業も履修可能なため、プラス1年で別の専攻の授業を学ぶことができる。4年目に新たに学べるものか明確に提示できていることが大切。

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

企業等と本校の連携によるインターンシップや本校独自の企業等からの業務委託「DEATCH(デッチ)」を通じ、本校の学生にデザイン・ファッション分野企業の現場及び業務を経験させ、学内では得ることが困難な実践的で幅広い見識と実社会への適応性を身につけさせることを目的とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

本校2年次夏期休暇中を利用し、デザイン分野企業等におけるインターンシップ(1週間程度)を実施。また、本校独自の企業等からの業務委託「DEATCH(デッチ)」では次に定める項目を業務として実施している。

デザイン・ファッション分野企業等からの業務委託形式。

- (1)コンペティション形式業務。
- (2)現場実習形式業務。
- (3)依頼制作形式業務。
- (4)その他、協議のうえ別途合意した業務。

それぞれ学科内で組織的にカリキュラムや授業に落とし込み、担当教員は企業等のやりとり等の窓口は行うが学生の自主性を重んじ打合せや訪問等学生単身で行動させる。
上記すべての学修成果として企業等に終了後評価票を記入いただき、その反省改善点をまとめ学生へのフィードバック及び「教育の質の確保・向上」に向けて参考としている。

(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
職業実習	夏期期間の7月～8月にかけて、例年インターンシップ実習に取り組む。実習期間は5日～10日前後を設定。企業評価を受ける事を目的とする。	株式会社アドボックスフォトグラフィ/ペンギンファクトリー/株式会社マグリットデザイン室/ビジョンイメージファクトリー/株式会社中野コロタイプ/西崎泰正先生/株式会社ジャスト/株式会社スイッチ/デザインシータ
ライフデザイン①②③④⑤⑥	協調性やチームワークを身につけるためにライフデザイン合同企画を行う。進路や年間目標などを確認するため個人面談や目標シート作成を行う。企業連携・協同事業実習の為にライトアップ企画やロゴデザインなど校内外での活動をおこなう。	池田動物園ナイトZOOライトアップ企画
ゼミⅢⅤ	それぞれ講師の専門性を活かした内容の実習授業を行う。ものづくりに対する視野や専門性を高め、デザインや将来に対する理解を深める。企業連携・協同事業実習の為にライブペイントやシャッターペイントなどさまざまな活動をおこなう。	岡山葡萄酒園ロゴコンペ/岡山市産業政策課 県外企業誘致 パンフレットコンペ/マスカット会25周年ロゴマークコンペ
ゼミⅡⅣⅥ	それぞれ講師の専門性を活かした内容の実習授業を行う。ものづくりに対する視野や専門性を高め、デザインや将来に対する理解を深める。企業連携・協同事業実習の為にライブペイントやシャッターペイントなどさまざまな活動をおこなう。	岡山東税務署 20歳未満飲酒防止キャンペーン動画 ポスター制作/ランプロオフィシャルTシャツデザイン/カフェ壁画制作

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

本校は関連分野における先進的な知識・技能等を修得するために「教職員研修規定」を定め、教職員の研修等に組織的・継続的に取り組んでいる。(専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修と、授業及び学生に対する指導力等を修得・向上するための研修)年度始めに教職員全員が研修年間計画を作成提出する他、必要により所属長の命令によって研修を指示する場合も研修費用は学校がバックアップし全体のレベルアップに努めている。

(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「『恐竜美術展－恐竜が美術館にやってきた！？』を見てエコバックを作ろう」(連携企業等:倉敷市立美術館)2022年7月30日(日) 内容:倉敷市立美術館でのくらしき市民講座「市立美術館でジェラシック・ワールド!『恐竜美術展－恐竜が美術館にやってきた！？』を見てエコバックを作ろう」のワークショップ講師。

研修名「子育て支援イベント講師」(連携企業等:西大寺ふれあいセンター)2022年8月7日(日) 内容:西大寺ふれあいセンターにて、小学生対象夏休みこどもアトリエという小学生対象のお絵かき講座を担当。

研修名「親子税金教室ワークショップ」(連携企業等:株式会社ビザビ)2022年8月7日(日) 内容:ルネスホールにて、小学生に税金の大切さを啓蒙するイベント「親子税金教室」にて税金についての、マンガ制作のワークショップ講師。

研修名「岡山県立岡山東商業高等学校『画像・動画編集』講座」(連携企業等:)①2022年4月20日(水) ②2022年4月27日(水) ③2022年6月1日(水) ④2022年6月29日(水) ⑤2022年9月7日(水) ⑥2022年10月12日(水) ⑦2022年11月2日(水) ⑧2022年11月30日(水) 内容:3年生課題研究「画像・動画編集」講座外部講師派遣授業。岡山県立岡山東商業高等学校3年生「画像・動画編集」受講者10名

研修名「京都グループ展」(連携企業等:)2022年8月2日(水)～8日(月) 内容:日本画、アクリル画、ペン画の分野からなる5名の作家が集まりグループ展『草創』開催。

研修名「Maya 初級トレーニング」(連携企業等:(株)Too)2022年10月28日(木) 内容:MAYAの基本的なところから、モデリング(形状作成)、アニメーション、レンダリング(CG出力)、リギング(要素の繋がり設定)、テクスチャ(表面材質)などを満遍に一通り行なう講習に参加。

研修名「DTP基礎講座」(連携企業等:印刷技術協会 西部支社)2022年11月16日(水) 内容:企業の新入社員研修講義。

研修名「デザインを動かそう!イラレ × After Effects基礎入門」(連携企業等:MdNの教室 デザインアカデミー)2022年7月26日(火) 内容:基本的なAfterEffectの説明からIllustratorで制作したデータをAfterEffectで動かす方法の解説講座。

研修名「東京ミッドタウン・デザインハブ特別展 わたしのマチオモイ帖 10年をありがとう展見学 ドローイング&マニュアル企業訪問」(連携企業等:)2022年11月18日(金) 内容:展覧会見学と企業訪問。

研修名「東京都内博物館・美術館観覧」(連携企業等:)2022年11月19日(土) 内容:展覧会等観覧。

研修名「『鬼滅の刃』吾峠呼世晴原画展見学」(連携企業等:)2022年12月16日(金) 内容:展覧会見学。

研修名「バンクシーって誰?展見学」(連携企業等:)2022年12月17日(土) 内容:展覧会見学。

研修名「岡山県立美術館 みんなの参観日/シンポジウム」(連携企業等:)2023年1月21日(土) 内容:シンポジウム参加。

研修名「ルーブル美術館展『愛を描く』・北欧デザイン展見学」(連携企業等:)2023年3月6日(月) 内容:展覧会見学。

研修名「ゼロ・ウェイストアクションホテル“HOTEL WHY”視察」(連携企業等:)2022年9月6日(火)～7日(水) 内容:SDGSの取り組みを学ぶ関連施設の見学等。

研修名「NFT事業について学ぶ」(連携企業等:)2022年12月24日(土)～25日(日) 内容: デジタルアートの売上のプラットフォームになり得るNFT事業の動きについて、どのような活動を行なっているのか視察。

研修名「岡山芸術交流2022」(連携企業等: 岡山芸術交流実行委員会)2022年9月30日(金)～11月27日(日) 対象: 全教職員 内容: 岡山市で3年ごとに開催される国際現代美術展見学等。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「新採用職員対象研修会(新人対象の教職員資質向上講座)」
第1回2022年7月20日(水) テーマ「専修学校について、本校について」
第2回2022年8月19日(金) テーマ「教員のあり方、学校職員のあり方について、入試について」
第3回2022年9月2日(金) テーマ「研修会まとめと質疑応答」

研修名「全体研修会(教職員意識の徹底、外部講師を招いてのテーマ研修)」各30分程度
2022年4月27日(水) テーマ「防災・消火・避難について」コバヤシ防災システム
2022年10月3日(月) テーマ「防災避難訓練」岡山市北消防署
2023年1月25日(水) テーマ「社会人として知っておきたい投資の基礎知識」中銀アセットマネジメント

研修名「専修学校教員教職課程研修」(連携企業等: 一般財団法人職業教育・キャリア教育財団 岡山県専修学校教員研修委員会) B類2022年8月23日(火)～25日(木) 内容: 専修学校の概要や学生生徒指導及び授業の進め方など専修学校教員に必要な知識を学ぶ。

研修名「職業教育・キャリア教育に携わる全ての教職員のためのキャリア・サポーター養成講座(CSM講座)」(連携企業等: 一般財団法人職業教育・キャリア教育財団・岡山県専修学校各種学校振興会)2022年8月29日(月)～31日(水) 内容: 学生生徒の職業観の熟成、職業人生の考え方などを側面支援し、学生生徒自身が自律的に取り組み、決定していくために、教職員に必要とされるマインド(態度や姿勢・考え方)を養成する。

研修名「全専各連中国地区協議会総会並びに研修会」(連携企業等: 全専各連中国地区協議会)2022年7月29日(金) 内容: 総会と研修会参加。

研修名「高等専修学校協会教職員研修」(連携企業等: 高等専修学校協会)2022年12月7日(水) 内容: オンライン授業と18歳成人のリスク回避についての研修。

企業紹介／交流イベント「CtoC Communication Project」
年に一度大々的に開催。CtoCの総決算ともいえる学生と教職員、企業間の交流イベント。
2022年度「CtoC Communication Project」 2022年11月25日(金)

研修名「マスカット会」(連携企業等:)2022年4月19日(火)・5月18日(水)・6月15日(水)・7月20日(水)・9月21日(水)・11月25日(金)・12月21日(水)・2023年1月18日(水)・2月15日(水)・3月15日(水) 内容: 異業種交流会。

研修名「二級心理カウンセラー講座」(連携企業等: 日本プロカウンセリング協会)2022年4月17日(日)・5月29日(日) 内容: 二級心理カウンセラーの養成講座受講。

研修名「発達障害アドバイザー研修」(連携企業等: 一般社団法人発達支援アドバイザー協会)2022年8月18日(木)～3月31日(金) 内容: 発達障害の基礎知識、特徴体験、障がい体験・支援の基礎学習を行う。

研修名「ノウハウ共有オンラインセミナー～「メンタル面に問題を抱えている学生への対応・指導について」～」(連携企業等: 一般社団法人全国専門学校情報教育協会)2022年12月28日(水) 内容: メンタル面に問題を抱えている学生への対応・指導についてのノウハウや情報の共有を図り、専門学校教育に活用するためのセミナー。

研修名「学生募集オンラインセミナー」(連携企業等: エデュース)2022年5月31日(火) 内容: withコロナ学生募集セミナー第7弾
コロナ禍3年目、今考えるべき学生募集広報戦略セミナー。

研修名「『学びのセーフティネット機能の充実強化』調査研究地域振興分科会」(連携企業等: 全国高等専修学校協会)2022年8月1日(月) 内容: 文部科学省委託事業 学びのセーフティネット機能の充実強化高等専修学校実態調査アンケートの各単元の最終調整等。

研修名「「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」学びのセーフティネット機能の充実強化(調査研究)高等専修学校の機能高度化に関する調査研究 合同会議」(連携企業等: 全国高等専修学校協会)2022年12月7日(水) 内容: 高等専修学校の実態調査アンケート調査各単元の最終調整についてや地域連携委員会の実施状況について等報告。

研修名「全国高等専修学校協会 令和4年度研修会」(連携企業等:全国高等専修学校協会)2022年6月8日(水) 内容:スクールロイヤーの観点から見るリスクマネジメントについて。

研修名「電子帳簿保存法とインボイス制度への対応と実務」(連携企業等:私学経営研究会)2022年10月20日(木) 内容:電子帳簿保存法について、インボイス制度の対応についてのセミナー。

研修名「厚労省委託事業セミナー」(連携企業等:ランゲート株式会社)2023年1月24日(火) 内容:「労働契約に関する基本情報」をはじめ、パートや契約社員等の安定的な活躍を促進する制度「無期転換ルール」や、2022年7月に改定された「副業・兼業の促進に関するガイドライン」について解説するセミナー。

研修名「専門学校留学生担当者研修会」(連携企業等:厚生労働省)2022年11月22日(火) 内容:「出入国在留管理行政の課題」「留学生に係る出入国審査・在留審査業務について」「専修学校留学生に対する支援について」。

研修名「MUFGビジネスセミナー」(連携企業等:三菱UFJリサーチ&コンサルティング)2023年1月13日(金) 内容:ハラスメント相談窓口セミナー。

研修名「社会人基礎力養成講座」(連携企業等:岡山経済研究所)2022年6月24日(金) 内容:、社会人基礎力とは他者から好感を持たれるような人間性を基盤として、能動的に業務にあたり、チームで協力しあえる能力であるとし、「ひとを思いやった行動をする」ような当たり前のことを継続できる人材が社会に求められるのだということを自己分析やグループワーク等を通じて学ぶセミナー。

研修名「レーザー<学費管理> Ver. 9.0 操作セミナー」(連携企業等:グレープシティ株式会社 レーザー事業部)2022年9月15日(木)～10月23日(日) 内容:学費システムの操作方法について基本的な部分を詳しく解説してくれるオンラインセミナー。

研修名「S-wing新仕様説明会」(連携企業等:穴吹カレッジサービス)2023年2月16日(木) 内容:S-Wingの新しい画面のバージョンアップ内容についてのZoom説明会。

研修名「受講者募集の勘所とポイント(プロモーション編)」(連携企業等:独立行政法人高齢・障害・求職者雇用支援機構岡山支部)2022年10月21日(金) 内容:受講希望者を増やすためにはどうしたらいいのかというヒントを色々と提示してくれる講習。

(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

自主研修(各自がテーマを決めて年度内の研修を自主的に行う)

- ◎ 分野別企業訪問(デザイン分野で注目の企業への訪問)
- ◎ 作品企画と自主作品制作及び発表
- ◎ 専門分野のイベントや講演会に参加し、専門知識・技術や最新情報の収集
- ◎ 専門家との交流・意見交換・情報提供の企画と実施
- ◎ 外部から依頼のあったデザイン関連イベントにおける企画・運営及びシンポジウムパネリスト参加

② 指導力の修得・向上のための研修等

- ① 新採用教職員の研修会(新人対象の教職員資質向上講座:7月～8月までの計3回)
- ② 全体研修会(教職員意識の徹底、外部講師を招いてのテーマ研修:年2回程度)
- ③ 職業教育・キャリア教育に携わる全ての教職員のための「キャリア・サポーター養成講座(CSM講座)」
- ④ 専修学校教員教職課程研修
- ⑤ 全専各連中国地区協議会総会及び研修会
- ⑥ 企業紹介/交流イベント「CtoC Communication Project」
- ⑦ 「CLUB CtoC」(本校独自の企業と教職員との勉強会)
- ⑧ 指示研修(必要により所属長の命令によって研修を指示する)

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

「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づき、学校関係者として、卒業生、保護者とともに、各専攻分野企業等から委員が参画した学校関係者評価委員会を設置。特に、企業等との密接な連携による取り組みを重要と考え、学校評価を通じた組織的・継続的な教育活等の改善を基本方針と考えている。

(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	1-1 理念・目的・育成人材像は定められているか 1-1-1 学校が教育を行う理念・目的・育成人材像などが、明確に定められているか 1-1-2 理念・目的・育成人材像を実現するための具体的な計画・方法を持っているか 1-1-3 理念・目的は、時代の変化に対応し、その内容を適宜見直されているか 1-1-4 理念・目的・育成人材像は、教職員に周知され、また学外にも広く公表されているか 1-2 学校の特色はなにか 1-2-5 学校の比類ない特色として挙げられるものがあるか 1-3 学校の将来構想を抱いているか 1-3-6 学校の将来構想を描き、3～5年程度先を見据えた中期的構想をいっているか
(2)学校運営	2-4 運営方針は定められているか 2-4-1 学校の目的、目標に基づき、学校運営方針は明確に定められているか 2-4-2 学校運営方針はきちんと教職員に明示され、伝わっているか 2-4-3 学校運営方針を基に、各種諸規定が整備されているか 2-5 事業計画は定められているか 2-5-4 学校の目的、目標を達成するための事業計画が定められているか 2-5-5 学校は事業計画に沿って運営されているか 2-6 運営組織や意思決定機能は、効率的なものになっているか 2-6-6 運営組織図はあるか 2-6-7 運営組織や意思決定機能は、学校の目的、目標を達成するための効率的なものになっているか 2-6-8 組織の構成員それぞれの職務分掌と責任が明確になっているか 2-7 人事や賃金での処遇に関する制度は整備されているか 2-7-9 学校運営に必要な人材の確保と育成が行われているか 2-7-10 人事考課制度は整備されているか 2-7-11 昇進・昇格制度は整備されているか 2-7-12 賃金制度は整備されているか 2-7-13 採用制度は整備されているか 2-7-14 教職員の増減に関する情報を明確に把握しているか 2-8 意思決定システムは確立されているか 2-8-15 意思決定システムは確立されているか 2-8-16 意思決定プロセスのポイントとなる仕組み(会議等)が制度化されているか 2-8-17 意思決定の階層・権限等は明確か 2-9 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 2-9-18 業務効率化を図るシステム化がなされているか

(3)教育活動

- 3-10 各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向付けられているか
- 3-10-1 各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向付けられているか
- 3-11 各学科の教育目標、育成人材像を構成する知識、技術、人間性等は、業界の人材ニーズレベルに照らして、また学科の教育期間を勘案して、達成することが可能なレベルとして、明確に定められているか
- 3-11-2 各学科の教育目標、育成人材像を構成する知識、技術、人間性等は業界の人材ニーズレベルに照らして、また学科の教育期間を勘案して、到達する事が可能なレベルとして、明確に定められているか
- 3-12 カリキュラムは体系的に編成されているか
- 3-12-3 学科のカリキュラムは、目標達成に向け十分な内容でかつ体系的に編成されているか
- 3-12-4 カリキュラムの内容について、業界など外部者の意見を反映しているか
- 3-12-5 カリキュラムを編成する体制は明確になっているか
- 3-12-6 カリキュラムを定期的に見直しているか
- 3-13 学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置づけをされているか
- 3-13-7 学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置付けをされているか
- 3-13-8 各科目の指導内容、方法等を示したシラバスが作成されているか
- 3-13-9 各科目の一コマの授業について、その授業のシラバスが作成されているか
- 3-14 授業評価の実施・評価体制はあるか
- 3-14-10 学生による授業評価を実施しているか
- 3-14-11 授業内容の設計や教授法等の現状について、その適否につき学科や学校として把握・評価する体制があるか
- 3-15 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確保しているか
- 3-15-12 学科の育成目標に向け授業を行うことができる要件(専門性・人間性・教授力・必要資格等)を備えた教員を確保しているか
- 3-15-13 教員の専門性レベルは、業界レベルに十分対応しているか
- 3-15-14 教員の専門性を適宜把握し、評価しているか
- 3-15-15 教員の専門性を向上させる研修を行っているか
- 3-15-16 教員の教授力(インストラクションスキル)を適宜把握し、評価しているか
- 3-15-17 教員の教授力(インストラクションスキル)を向上させる研修を行っているか
- 3-15-18 教員間(非常勤講師も含めて)で適切に協業しているか
- 3-15-19 非常勤講師間で適切に協業しているか
- 3-15-20 非常勤講師の採用基準は明確か
- 3-16 成績評価・単位認定の基準は明確になっているか
- 3-16-21 成績評価・単位認定の基準は明確になっているか
- 3-16-22 他の高等教育機関との間の単位互換に関する明確な基準があるか
- 3-17 資格取得の指導體制はあるか
- 3-17-23 目標とする資格はカリキュラムの上で明確に定められているか
- 3-17-24 目標とする資格の取得をサポートできる教育内容になっているか
- 3-18 キャリア教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法などが実施されているか
- 3-18-25 キャリア教育が行われているか
- 3-18-26 キャリア教育の実効性は検証されているか

(4)学修成果

- 4-19 就職率(卒業者就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか
- 4-19-1 学生の就職に関する目標を達成したか
- 4-19-2 就職成果との推移に関する情報を明確に把握しているか
- 4-20 資格取得に関する目標を達成したか
- 4-20-3 資格取得に関する目標を達成したか
- 4-20-4 資格取得者数とその推移に関する情報を明確に把握しているか
- 4-21 退学率の低減に関する目標を達成したか
- 4-21-5 退学率の低減に関する目標を達成したか
- 4-21-6 入退学者数とその推移に関する情報を明確に把握しているか
- 4-22 卒業者・在校生は社会で活躍し、評価を得ているか
- 4-22-7 卒業者は社会で活躍し、評価を得ているか
- 4-22-8 卒業者の例として特筆すべきものを記述できるか
- 4-22-9 在学者や卒業者の作品や発表が、外部のコンテスト等で評価されたか
- 4-22-10 在学者や卒業者の作品や発表が、外部のコンテスト等で評価された例として特筆すべきものを記述できるか

(5) 学生支援

- 5-23 就職・進学指導に関する体制は整備され、有効に機能しているか
- 5-23-1 学生の就職・進学指導に関する体制は整備され、有効に機能しているか
- 5-23-2 就職に関する説明会を実施しているか
- 5-23-3 就職に関する学生個別相談を実施しているか
- 5-23-4 就職の具体的活動(履歴書の書き方など)に関する指導を実施しているか
- 5-24 学生相談に関する体制は整備され、有効に機能しているか
- 5-24-5 学生相談に関する体制は整備され、有効に機能しているか
- 5-24-6 学生相談室を開設しているか
- 5-24-7 学生からの相談に応じる専用カウンセラーがいるか
- 5-24-8 留学生に対する学生相談体制は整備され、有効に機能しているか
- 5-25 学生の経済的側面に対する支援が全体的に整備され、有効に機能しているか
- 5-25-9 学生の経済的側面に対する支援が全体的に整備され、有効に機能しているか
- 5-25-10 奨学金制度が整備され、有効に機能しているか
- 5-25-11 学費の分納制度等、学生を経済的に支援する制度が整備され、有効に機能しているか
- 5-26 学生の健康管理を担う組織体制があり、有効に機能しているか
- 5-26-12 定期的に健康診断を行うなど学生の健康面への支援体制はあるか
- 5-26-13 学生の健康管理を担う組織体制があり、有効に機能しているか
- 5-26-14 学生からの健康相談等に専門に応じる医師・看護師等がいるか
- 5-27 課外活動に対する支援体制は整備され、有効に機能しているか
- 5-27-15 スポーツ等のクラブ活動、ボランティア活動その他、課外活動に対する支援体制は整備され、有効に機能しているか
- 5-28 学生寮等、学生の生活環境への支援は行われているか
- 5-28-16 遠隔地出身者のための学生寮等、学生の生活環境への支援は行われているか
- 5-29 保護者と適切に連携しているか
- 5-29-17 保護者と適切に連携しているか
- 5-30 卒業生への支援体制はあるか
- 5-30-18 同窓会が組織化され、活発な活動をしているか
- 5-30-19 卒業生をフォローアップする体制が整備され、有効に機能しているか

<p>(6)教育環境</p>	<p>6-31 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応出来るよう整備されているか 6-31-1 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 6-31-2 施設・設備のメンテナンス体制が整備され、有効に機能しているか 6-31-3 施設・設備の更新に関する計画を立て、計画通りに更新しているか 6-32 学外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか 6-32-4 学外実習、インターンシップ、海外研修等について外部の関係機関と連携し、十分な教育体制を整備しているか 6-32-5 学外実習、インターンシップ、海外研修等について、その実績を把握し教育効果を確認しているか 6-33 防災に対する体制は整備されているか 6-33-6 防災に対する体制は整備され、有効に機能しているか 6-33-7 災害を起こす可能性のある設備・機器等の情報は十分に伝えられているか 6-33-8 実習時等の事故防止の体制は十分か 6-33-9 万が一の災害が起きた場合に備えた保険等の処置は十分なものとなっているか 6-33-10 防災訓練を実施しているか</p>
<p>(7)学生の受入れ募集</p>	<p>7-34 学生募集活動は適正に行われているか 7-34-1 学生募集活動は適正に行われているか 7-34-2 学校案内等は志望者・保護者等の立場に立った分かり易いものとなっているか 7-34-3 志望者等の問い合わせ・相談に対応する体制があるか 7-34-4 募集定員を満たす募集活動となっているか 7-35 就職実績、資格取得実績、卒業生の活躍の教育成果は、学生募集に貢献したか 7-35-5 就職実績、資格取得実績、卒業生の教育成果は、学生募集に貢献したか 7-35-6 卒業生の活躍の教育成果が学生募集に貢献したかどうか正しく認識する根拠を持っているか 7-36 入学選考は、適正かつ公平な基準に基づき行われているか 7-36-7 入学選考は、適正かつ公平な基準に基づき行われているか 7-36-8 入学選考に関する情報とその推移を学科ごとに正確に把握しているか 7-37 学納金は妥当なものとなっているか 7-37-9 学納金は、教育内容、学生および保護者の負担感等を考慮し、妥当なものとなっているか 7-37-10 学納金に関する情報とその推移を学科ごとに正確に把握しているか</p>

(8)財務	<p>8-38 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか</p> <p>8-38-1 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか</p> <p>8-38-2 主要な財務数値に関する情報とその推移を正確に把握しているか</p> <p>8-39 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか</p> <p>8-39-3 年度予算、中間計画は、目的・目標に照らして、有効かつ妥当なものとなっているか</p> <p>8-39-4 予算は計画に従って妥当に執行されているか</p> <p>8-40 財務について会計監査が適正に行われているか</p> <p>8-40-5 財務について会計監査が適正に行われているか</p> <p>8-40-6 会計監査を受ける側・実施する側の責任体制、監査の実施スケジュールは妥当なものか</p> <p>8-41 財務情報公開の体制整備はできているか</p> <p>8-41-7 私立学校法における財務情報公開の体制整備はできているか</p> <p>8-41-8 私立学校法における財務情報公開の形式は考えられているか</p>
(9)法令等の遵守	<p>9-42 法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか</p> <p>9-42-1 法令や専修学校設置基準等が遵守され、適正な運営がなされているか</p> <p>9-42-2 法令や専修学校設置基準の遵守に関して、教職員・学生等に対する啓発活動を実施しているか</p> <p>9-43 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</p> <p>9-43-3 志願者、学生や卒業生および教職員等学校が保有する個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか</p> <p>9-43-4 個人情報に関して、教職員・学生等に対する啓発活動を実施しているか</p> <p>9-44 自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか</p> <p>9-44-5 自己点検・自己評価を定期的実施し、問題点の改善に努めているか</p> <p>9-44-6 自己点検・自己評価に関する方針は確立されているか</p> <p>9-44-7 自己点検・自己評価に関する方針は関係者に対して正確に伝わっているか</p> <p>9-45 自己点検・自己評価結果の公開はしているか</p> <p>9-45-8 自己点検・自己評価結果は公開しているか</p> <p>9-45-9 自己点検・自己評価結果の公開に関する方針は確立されているか</p> <p>9-45-10 自己点検・自己評価結果の公開に関する方針は関係者に対して正確に伝わっているか</p>
(10)社会貢献・地域貢献	<p>10-46 教育資源を活かした社会貢献</p> <p>10-46-1 教育資源を活かした社会貢献をしているか</p> <p>10-47 ボランティア活動の支援</p> <p>10-47-2 ボランティア活動の支援をしているか</p>
(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

学校関係者の評価結果や改善方策等のうち、特に企業等から参画した委員の意見については、学科の「カリキュラムや授業等の作成・見直し等」「産学官連携によるインターンシップ、実習等」「教職員の研修等」の教育活動やその他「教育理念・目的・育成人材像」「学生支援」等学校運営の改善等に活かせるよう考え取り組んでいる。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

2022年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
守屋 謙太郎	株式会社ケイズ・ユニット 代表取締役	2022年4月1日～2024年3月31日(2年)	企業等委員
藤森 英樹	Pattern Studio SYNERGY 代表	2022年4月1日～2024年3月31日(2年)	企業等委員
丹羽 雅人	株式会社丹羽建築設計事務所 代表取締役	2022年4月1日～2024年3月31日(2年)	企業等委員
藤原 敏嗣	famo. DESIGN STUDIO 代表	2022年4月1日～2024年3月31日(2年)	企業等委員

山下 忠義	株式会社Bit 代表取締役	2022年4月1日～2023年3月31日(1年)	企業等委員
奥辻 慈香	中国デザイン専門学校 教育助成会 会長	2022年4月1日～2023年3月31日(1年)教育助成会任期による	PTA
藤若 典弘(委員長)	有限会社ヴィジョンイメージファクトリー 代表取締役	2021年4月1日～2023年3月31日(2年)	卒業生

※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: <http://www.cdc-de.ac.jp/info/release/>

公表時期: 2023年6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

本校の学生が、どのようなカリキュラムを通じて知識・技術・技能を修得しているのか、また、質の高い教育プログラムを提供するために、学校としてどのような工夫・改善に取り組んでいるか等を具体的な教育情報を分かりやすく公表し、本校の特色ある教育活動を積極的に発信している。さらに、本校の基本的な教育組織等に関する情報のほか、教育情報の積極的な公表を通じて、本校教育の質の確保・向上を図ることが重要と考えている。以上情報提供の基本方針として取り組んでいる。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ●学校の教育・人材養成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 ●校長名、所在地、連絡先等 ●学校の沿革、歴史
(2)各学科等の教育	<ul style="list-style-type: none"> ●入学者に関する受入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ●カリキュラム(科目配当表(科目編成・授業時間数)、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画) ●進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準等) ●学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ●資格取得、検定試験合格等の実績 ●卒業者数、卒業後の進路(進学者数・主な進学先、就職者数・主な就職先)
(3)教職員	<ul style="list-style-type: none"> ●教職員数(職名別) ●教職員の組織、教員の専門性
(4)キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> ●キャリア教育への取組状況 ●実習・実技等の取組状況 ●就職支援等への取組支援
(5)様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ●学校行事への取組状況 ●課外活動(部活動、サークル活動、ボランティア活動等)
(6)学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ●学生支援への取組状況
(7)学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ●学生納付金の取扱い(金額、納入時期等) ●活用できる経済的支援措置の内容等(奨学金、授業料減免等の案内等)
(8)学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> ●貸借対照表、収支計算書
(9)学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ●自己評価・学校関係者評価の結果 ●評価結果を踏まえた改善方策
(10)国際連携の状況	
(11)その他	<ul style="list-style-type: none"> ●学校運営の状況に関するその他の情報

※(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: <http://www.cdc-de.ac.jp/info/release/>

授業科目等の概要

(造形専門課程総合デザイン科)															
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	○		体育実習	夏期に3日間の集中講座を行う。履修者はバドミントン、テニス、アクティビティから選択する。どの科目も基礎的なフォームから学び、初級、中級、上級コースで自分にあったレベルの技術を習得する。	1	34	1			○	○	○			
2	○		ベーシックデザイン(デッサン)	鉛筆デッサンを中心に、指定されたモチーフを紙に描く。	1前	34	2		○		○		○		
3	○		ベーシックデザイン(クロッキー)	15分単位で学生にモデルになってもらってクロッキーをする。授業ごとにポーズを変えたり、アイテムを持ったりして、様々なポーズを描く。重心、バランス、骨格など描く上で必要な要素を学ぶ。	1前	34	2		○		○		○		
4	○		ベーシックデザイン(色彩)	テキストを用いて各单元ごとにプリントを通じて知識を身につけていくとともに、一单元、一課題で理解を深めていく。	1前	34	2		○		○		○		
5	○		レタリング	・レタリングの基本的な知識を学ぶ。 ・手作業で基本的な書体(明朝体・ゴシック体・ひらがな・ローマ体・サンセリフ体)の拡大視写をし、レタリング技法を学ぶ。 ・効果的な文字の演出方法を実技を通じて学ぶ。	1前	34	2		○		○		○		
6	○		ベーシックデザイン(立体)VD	立体物を平面上に表現する為の図面の理解。4つの課題で紙の「折り」「断裁」「強度」など、実制作を通して体感し紙素材を理解する。	1前	34	2		○		○		○		
7	○		ベーシックデザイン(立体)IP	図面、図法の基本を理解する。立体をイメージし、平面上で製図をし、立体に組み立て表現する。蛇腹折りでは上記プロセスに手作業をプラスし、ねばり強くデザインする姿勢を身につける。	1前	51	3		○		○		○		
8	○		ベーシックデザイン(平面)	主にアクリルガッシュを用いた表現で、様々なテーマ・課題条件の平面構成課題に取り組む。配色、サイズ、位置、リズム、規則、不規則、方向性、数、コントラスト、メリハリ、インパクト、スペース、図と地、バランス、統一感、グリッド、デフォルメ、奥行き、イメージ、発想、リアル感、マジック、などの視点を通じて構成する。	1前	34	2		○		○		○		

9	○		ベーシックデザイン (描写)	鉛筆による描写 (持ち方、消し具の使い方、ハッチング等)。模写・基礎形態 (楕円、立方体、球体等) を授業ごとに対象を変えて描写する。	1 後	34	2		○	○	○								
10	○		ベーシックデザイン (演習)	①パソコンを使った進級制作プレゼンテーションボード制作。 ②企業連携・協同事業実習の為に、グループでキャラクターデザインコンペ活動をおこなう。 ③アクリルガッシュによるタイポグラフィ課題の制作。	1 後	34	2		○	○	○								
11	○		色彩演習	各テーマを深く追求する習慣を身につけ、自分なりの表現で各課題に課せられた条件を理解した上での完成度の高い作品を制作する。	1 後	51	3		○	○									○
12	○		色彩士検定3級	色彩において、必要に応じ、正確に色彩について理解し提案できる能力を身に付ける。色彩士検定3級合格を目指す。	1 前	17	1	○			○								○
13	○		色彩士検定2級	色彩において、必要に応じ、正確に色彩について理解し提案できる能力を身に付ける。色彩士検定2級合格を目指す。	1 後	17	1	○			○								○
14	○		キャリア基礎	自分の卒業後のビジョンを明確化する。自己理解、他者理解を促し、将来の方向性やビジョンを構築する。	1 前	17	1	○			○								○
15	○		デザイン概論／コンセプト基礎	デザイン作業全般に共通する企画立案。計画制作のプロセス、実務を学ぶ。	1 前	17	1	○			○								○
16	○		キャリアデザイン	就職に対する情報収集、活動内容を知る。仕事について深く知っていく。	1 後	17	1	○			○								○
17	○		Mac入門(2期)	Adobe Illustratorの基本操作を習得し、キャラクター制作を通して本アプリケーションの特徴であるベジェ曲線 (ベクターデータ) の特性の理解と習得を行う。さらに、テキストの編集やイラストを用いた印刷物の作成、出力を目指す。	1 前	26	1.5		○		○								○
18	○		Mac演習	Adobe Photoshopの基本操作とデジタル画像の基本知識を習得する。Illustratorとの連携による、より高度なグラフィックデザインや、表現活動を行う技能の習得を目指し、この制作を通して、基本的なDTPへの理解を深める。	1 後	51	3		○		○								○

29	○	○	○	インターンシップ	ビジネス能力検定3級のテキストを使用。座学に加えロールプレイング、実技練習、ディスカッションを行う。自己発見シートを作成し、履歴書の書き方を練習する。面接練習はグループに分かれて行い、試験官と受験者の両方を体験する。新聞やインターネットの情報を読みながらビジネス用語に触れる。	2前	17	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
30	○	○	○	職業実習	夏期期間の7月～8月にかけて、例年インターンシップ実習に取り組む。実習期間は5日～10日前後を設定。企業評価を受ける事を目的とする。	2前	65	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
31	○	○	○	情報デザイン検定	情報デザインの基本要素「考え方」、「分析力」、「論理力」、「表現力」、「提案力」をJ検情報デザイン試験公式テキスト「新試験対応版 J検情報デザイン完全対策公式テキスト」を使って学習する。J検 情報デザイン試験の過去問題を解きながら試験対策をする。	2前	17	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
32	○	○	○	キャリアゼミ I	社会人としての基礎学力向上、就職活動に向けての準備を行う。	2前	17	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
33	○	○	○	ゲーム企画 I	ゲームの企画に沿ったキャラクターのデザインができる能力を習得することを目的とする。	2前	17	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
34	○	○	○	ゲーム企画 II	ゲームの企画に沿ったキャラクターのデザインができる能力を習得することを目的とする。	2後	17	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
35	○	○	○	CG演習 I	テーマや条件に沿ったキャラクターを制作し、Live2Dで動きをつける。	2前	34	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
36	○	○	○	CG演習 II	Live2Dで動きをつけたキャラクターをもとに映像編集を行っていく。	2後	34	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
37	○	○	○	VI計画 I	既製商品をつかって、各種販売促進ツールを制作する。ツールとしては基本的なポスターやPOPを中心に制作する。	2前	51	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
38	○	○	○	VI計画 II	身近な存在であるスーパーマーケットのVIを制作する。建物・内装については既存のものをつかい、SPツールの制作を行う。	2後	51	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

39	○	Webデザイン I	①HTMLによるページ構造 ②CSSによるページ装飾 ③Web制作のためのグラフィックパーツの制作	2前	51	3	○	○	○										
40	○	Webデザイン II	①HTMLによるページ構造 ②CSSによるページ装飾 ③Web制作のためのグラフィックパーツとページのデザイン	2後	51	3	○	○	○										
41	○	アニメ・動画制作 I	動画制作（走り、歩き、ふり向きなど）、アニメーションで通用する線のひき方の練習	2前	34	2	○	○	○										
42	○	アニメ・動画制作 II	絵コンテ制作、原画作成、キャラクターデザイン	2後	34	2	○	○	○										
43	○	イラストレーション技法 I	仕事としてイラストレーションを制作するために必要な人物の描き分けや、構図、色彩の重要性を学ぶ。	2前	51	3	○	○	○										
44	○	イラストレーション技法 II	各媒体を想定し、実際のイラストレーション制作の現場での制作行程 アイデア出し、ラフの制作、ラフチェック、仕上げ、入稿までの順を追い、仕事に合致した制作プロセスを学ぶ。	2後	51	3	○	○	○										
45	○	エディトリアル演習 I	既存の雑誌や誌面を参考に、Illustratorを使ってレイアウト・文字組み・タイトルの見せかたなどの知識や技術を実践形式で学ぶ。課題提出時にはプレゼンテーションを行い「伝える力」を身につける。	2前	51	3	○	○	○										
46	○	エディトリアル演習 II	既存の雑誌や誌面を参考に、Illustratorを使ってレイアウト・文字組み・タイトルの見せかたなどの知識や技術を実践形式で学ぶ。課題提出時にはプレゼンテーションを行い「伝える力」を身につける。	2後	51	3	○	○	○										
47	○	キャラクター研究 I	既製商品をモチーフにキャラクターデザインを行い、イラストレーターとフォトショップで仕上げ制作を行う。	2前	34	2	○	○	○										
48	○	キャラクター研究 II	自然物（主に野菜、虫等）からモチーフを選択し、イラスト、写真から発泡スチロール、粘度を使って立体化する。立体化後、オリジナルデザインのペイントをする。	2後	34	2	○	○	○										

49	○	○	○	コンセプトメイキングⅠ	演習からコンセプトの作成方法を理解する。また、進級制作テーマを基にコンセプトメイキングを行い、制作内容の企画をたてる。なお、自らたてた制作スケジュールに添って制作を行い、自主性を強化する。	2前	34	1	○	○	○									
50	○	○	○	スケッチ・ドローイングⅠ	様々なスケッチやドローイング演習を通じて画力表現力を向上させる。	2前	34	2	○	○	○									
51	○	○	○	スケッチ・ドローイングⅡ	様々なスケッチやドローイング演習を通じて画力表現力を向上させる。	2後	34	2	○	○	○									
52	○	○	○	ストーリー演習Ⅰ	起承転結 序破急など 物語構成の手法を演習を交え学ぶ。また、絵コンテ、ストーリーボードを作成する。	2後	34	2	○	○	○									
53	○	○	○	デジタルアニメーションⅠ	Flash、edge animeteを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	2前	34	2	○	○	○									
54	○	○	○	デジタルアニメーションⅡ	Flash、edge animeteを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	2後	34	2	○	○	○									
55	○	○	○	デジタルイラストレーションⅠ	様々な演習課題を作成し、デジタルイラストの技法を試みる。	2前	34	2	○	○	○									
56	○	○	○	デジタルイラストレーションⅡ	様々な演習課題を作成し、デジタルイラストの技法を試みる。	2後	34	2	○	○	○									
57	○	○	○	デジタルドローイングⅠ	基本形態（球体、立方体など）をデジタルドローイング機器を使用し描く。	2前	34	2	○	○	○									
58	○	○	○	デジタルマンガ演習Ⅰ	Clip Studioでのページレイアウト、コマ割り、文字入力など具体的なソフトの使用方法を学ぶ。	2前	34	2	○	○	○									

59	○	デジタルマンガ演習Ⅱ	Clip Studioでのページレイアウト、コマ割り、文字入力など具体的なソフトの使用方法を学ぶ。	2後	34	2	○	○	○										
60	○	パッケージ演習Ⅰ	パッケージデザインについての基礎知識と制作現場の具体例を取り入れ、基礎技術と知識を習得する。	2前	51	3	○	○	○	○									
61	○	パッケージ演習Ⅱ	パッケージデザインについての基礎知識とデザインの制作現場の具体例を取り入れ、基礎技術と知識を習得する。	2後	51	3	○	○	○	○									
62	○	フォト	カメラの原理である明るさ調整のしくみ、ピントの合うしくみを理解し、写真の根本を学ぶ。それにより、デジタルとなった現在でも不変の写真技術を習得する。	2後	34	2	○	○	○										
63	○	マンガアシスタント技術Ⅰ	投稿漫画制作	2前	51	3	○	○	○										
64	○	マンガ原稿演習Ⅰ	自分の描きたいテーマを把握し、話づくりの基本を学ぶ。ストーリーマンガの構成、ネーム制作までの制作過程を学ぶ。	2前	34	2	○	○	○										
65	○	印刷DTP入門	印刷が現場で使われているAdobe社ソフトを使って印刷媒体を制作する。印刷に関する基礎知識を身につける。	2前	34	2	○	○	○										
66	○	印刷DTP基礎Ⅰ	IllustratorとPhotoshopを使いトレース技法、素材制作 クライアントを想定したレイアウトを学ぶ。	2後	34	2	○	○	○										
67	○	映像制作Ⅰ	カメラなど機材の基本的操作法を学ぶ。グループ制作を通して個の役割を理解する。基本的な専門用語の理解。実写イメージのアニメ、コミックへの応用。	2後	51	3	○	○	○										
68	○	企画書デザインⅠ	アイデアから商品企画にするまでのプロセスと手法を学び、様々な企画への応用力へとつなげる。また、より良く相手に伝え、理解してもらう表現とプレゼンテーションを学習する。ビジネスプロデュースコンペティションへの参加予定。	2後	51	3	○	○	○										

69	○	○	○	広告イラストレーションⅠ	説明イラストを制作することで、伝わるイラストの描き方を学ぶ。また、食品イラストを描いてメニューの制作を行う。	2前	34	2	○	○	○								
70	○	○	○	広告イラストレーションⅡ	雑誌掲載用のイラストの制作 行程説明用のイラストの制作を通じて広告媒体のためのイラストを制作する。	2後	34	2	○	○	○								
71	○	○	○	ゼミⅠ	それぞれ講師の専門性を活かした内容の実習授業を行う。ものづくりに対する視野や専門性を高め、デザインや将来に対する理解を深める。	2前	51	1.5	○	○	○								
72	○	○	○	ゼミⅡ	それぞれ講師の専門性を活かした内容の実習授業を行う。ものづくりに対する視野や専門性を高め、デザインや将来に対する理解を深める。	2後	51	1.5	○	○	○								
73	○	○	○	ライフデザイン③	担任やクラスメイトとの情報交換、面談を通じて、目標に向かった学生生活を送れるよう計画・振り返りをする。クラス内で行事に取り組む。	2前	119	1	○	○	○								
74	○	○	○	ライフデザイン④	クラス毎に行事に取り組み、クラス内のチームワークを高める。また合同企画では企画力や発想、コミュニケーション能力も高めていく。	2後	34	1	○	○	○								
75	○	○	○	進級制作Ⅱ	各専門分野で進級制作を完成させることにより、コンセプト立案、リサーチ、企画制作、スケジュール管理、完成、プレゼンテーション能力を身につけることを目標とする。	2後	153	1.5	○	○	○								
76	○	○	○	職業実習	夏学期間の7月～8月にかけて、例年インターンシップ実習に取り組む。企業実習を通じて、現場での実作業により確実なスキルアップを目指す。企業評価を受ける事を目的とする。	2	65	1	○	○	○								
77	○	○	○	夏期集中講座	通常授業にはない各専門分野に特化した授業内容を3日間の実習または講義形式で行う。	2前	34	2	○	○	○								
78	○	○	○	冬期集中講座	通常授業にはない各専門分野に特化した授業内容を3日間の実習または講義形式で行う。	2後	17	1	○	○	○								

79	○	CG演習Ⅲ	テーマや条件に沿ったキャラクターを制作し、Live2Dで動きをつける。	3前	34	2	○	○	○										
80	○	CG演習Ⅳ	Live2Dで動きをつけたキャラクターをもとに映像編集を行っていく。	3後	34	2	○	○	○										
81	○	VI計画Ⅲ	既製商品をつかって、各種販売促進ツールを制作する。ツールとしては基本的なポスターやPOPを中心に制作する。	3前	51	3	○	○											
82	○	VI計画Ⅳ	身近な存在であるスーパーマーケットのVIを制作する。建物・内装については既存のものをつかい、SPツールの制作を行う。	3後	51	3	○	○											
83	○	WebデザインⅢ	コンセプトを元にデザインを作る方法を学ぶ。固定概念にとらわれず思うがままに自由にデザインしながら、Webサイトの楽しさや可能性を探る。 ※補足事項：使用するソフトはイラストレータとフォトショップのみ。Web制作ソフト(Dream Weaver)の使用はしない。	3前	34	2	○	○	○										
84	○	WebデザインⅣ	自分のコンセプトに基づいたwebサイトを効果的に構築できる知識・技術を身に付ける。UI/UXについての知識を得て、ユーザー目線のデザインができるようになる。	3後	51	3	○	○	○	○									
85	○	動画映像演習Ⅰ	映像動画の企画 撮影 編集方法などを総合的に身につける。自分が起案した動画企画を撮影編集できるようになる。	3前	51	3	○	○	○										
86	○	動画映像演習Ⅱ	映像動画の企画 撮影 編集方法などを総合的に身につける。自分が起案した動画企画を撮影編集できるようになる。	3後	51	3	○	○	○										
87	○	アニメ・動画制作Ⅲ	動画制作（より高度な走り、歩き、ふり向きなど）	3前	34	2	○	○											
88	○	アニメ・動画制作Ⅳ	絵コンテ制作、原画作成、キャラクターデザイン	3後	34	2	○	○											

89	○	イラストレーション表現	イラストレーションの教科書という教科書を用いてアイデアの出し方から業界の内容までイラストレーターの仕事のポイントを講義形式で進めていく。また、授業の後半では卒業制作のコンセプト、ラフ案、制作を行っていく。	3前	34	2	○	○	○										
90	○	印刷DTP基礎Ⅱ	・ Adobe Illustratorを使ったトース技法／素材制作 ・ エンタープライズやクライアントを想定した、伝わりやすく効果的なデザインレイアウト(文字、サイズ、位置、配色、余白、図版の工夫など)を学ぶ。 ・ 基本的な印刷物制作のワークフロー(立案、デザインラフ、カブ、校正、データ入稿、納品)を通じて制作する。	3前	34	2	○	○	○										
91	○	印刷DTP基礎Ⅲ	・ 印刷用データの作成方法を学びながら、いくつかの課題を制作。レイアウトのルールを学び、より見やすく効果のあるレイアウトを行う。 ・ 特色印刷・折りのある印刷物・ショップツールの作成。	3後	34	2	○	○	○										
92	○	映像制作Ⅱ	カメラなど機材の基本的操作法を学ぶ。グループ制作を通して個の役割を理解する。基本的な専門用語の理解。実写イメージのアニメ、コミックへの応用。	3前	34	2	○	○	○										
93	○	映像制作Ⅲ	カメラなど機材の基本的操作法を学ぶ。グループ制作を通して個の役割を理解する。基本的な専門用語の理解。実写イメージのアニメ、コミックへの応用。	3後	51	3	○	○	○										
94	○	エディトリアル演習Ⅲ	雑誌、書籍のページレイアウトや紙面デザインを行う。ラフを何パターンも書き、いろいろな視点・表現を考えてから、Illustratorを使って清書。課題提出時にはプレゼンテーションを行い「伝える力」を身につける。	3前	51	3	○	○	○										
95	○	エディトリアル演習Ⅳ	ポートフォリオか自分で考えた16Pの雑誌一冊を制作。表紙、目次、特集のラフを何パターンも書き、いろいろな視点・表現を考えてから、Illustratorを使って清書。課題提出時にはプレゼンテーションを行い「伝える力」を身につける。	3後	51	3	○	○	○										
96	○	企画書デザインⅡ	アイデアから商品企画にするまでのプロセスと手法を学び、様々な企画への応用力へとつなげる。また、より良く相手に伝え、理解してもらう表現とプレゼンテーションを学習する。ビジネスプロデュースコンペティションへの参加予定。	3後	51	3	○	○	○										
97	○	キャラクター研究Ⅲ	キャラクターの制作を中心に、よりクオリティの高い作品を目指す。制作したキャラクターを使ってポスターやノベルティ商品などへのグッズ展開も学ぶ。	3前	34	2	○	○	○										
98	○	キャラクター研究Ⅳ	キャラクターの制作を中心に、よりクオリティの高い作品を目指す。制作したキャラクターを使ってポスターやノベルティ商品などへのグッズ展開も学ぶ。	3後	34	2	○	○	○										

99	○	○	○	広告イラストレーションⅢ	指定された条件に合わせて、様々な媒体に掲載できるイラストを作成する。	3前	34	2	○	○	○								
100	○	○	○	広告イラストレーションⅣ	いくつもの広告媒体の形態に合わせたイラストレーションを描きます。	3後	34	2	○	○	○								
101	○	○	○	広告キャラクターデザインⅠ	架空のクライアントを設定し、商品やサービスに関連するキャラクターデザインを行う。機会があれば公募への参加も行う。	3前	34	2	○	○	○								
102	○	○	○	広告キャラクターデザインⅡ	キャラクターを制作する意図を理解し、総合的にキャラクターをプロデュースする。機会があれば公募への参加も行う。	3後	34	2	○	○	○								
103	○	○	○	スケッチドローイングⅢ	様々なスケッチやドローイング演習を通じて画力表現力を向上させる。	3前	34	2	○	○	○								
104	○	○	○	スケッチドローイングⅣ	様々なスケッチやドローイング演習を通じて画力表現力を向上させる。	3後	34	2	○	○	○								
105	○	○	○	ストーリー演習Ⅱ	起承転結 序破急など 物語構成の手法を演習を交え学ぶ。また、絵コンテ、ストーリーボードを作成する。	3後	34	2	○	○	○								
106	○	○	○	タイポグラフィⅠ	フォント・文字サイズの選定、バランスの良い文字詰めや行間など、組版の基礎を習得する。	3前	34	2	○	○	○								
107	○	○	○	タイポグラフィⅡ	メディアやサイズに合わせ文字を美しく見せるテクニックを身に付ける。IllustratorなどのPCソフトを使用し独自のフォントを作成する。	3後	34	2	○	○	○								
108	○	○	○	デジタルアニメーションⅢ	Flash、edge animeteを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	3前	34	2	○	○	○								

109	○	デジタルアニメーションⅣ	Flash、edge animeteを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	3後	34	2	○	○	○											
110	○	デジタルイラストレーションⅢ	様々な演習課題を作成し、デジタルイラストの技法を試みる。	3前	34	2	○	○	○											
111	○	デジタルイラストレーションⅣ	様々な演習課題を作成し、デジタルイラストの技法を試みる。	3後	34	2	○	○	○											
112	○	デジタルドローイングⅢ	様々な空間、風景をデジタルドローイング機器を使用し描く。	3前	34	2	○	○	○											
113	○	デジタルドローイングⅣ	諸処様々な形態をデジタルドローイング機器を使用し描く。	3後	34	2	○	○	○											
114	○	デジタルマンガ演習Ⅲ	Clip Studioでのページレイアウト、コマ割り、文字入力、効果線 ソフトの高度な使用方法を学ぶ。	3前	34	2	○	○	○											
115	○	パッケージ演習Ⅲ	パッケージデザインについての基礎知識とデザインの制作現場の具体例を取り入れ、基礎技術と知識を習得する。	3前	51	3	○	○											○	○
116	○	パッケージ演習Ⅳ	パッケージデザインについての応用知識とデザインの制作現場の具体例を取り入れ、応用技術と知識を習得する。完成度の高いカンパ制作とプレゼンテーションのテクニックを身に付ける。	3後	51	3	○	○											○	○
117	○	マンガアシスタント技術Ⅱ	座学授業では黒板に板書しながら説明をするので、メモ帳の準備が必要。また、技術指導や課題制作時間もあるため、原稿セット(ネーム～原稿まで制作するのに必要な道具)の持参もすること。座学でストーリーやキャラクター作りの基礎を学び、技術指導や課題制作時間でそれを定着させる。	3前	51	3	○	○											○	
118	○	マンガ原稿演習Ⅱ	投稿、持ち込み等、実際に就職活動へ活かすための作品づくりに必要なストーリー構成、キャラの作り方から、原稿制作等、ネーム制作を通して細かく指導することで制作への理解度を高めていき、一定の制作時間を設けることで作業を習慣づけさせる。	3前	34	2	○	○											○	

129	○		テーマ研究Ⅱ	前期課題内容から、ブランド戦略のための年間広告計画の制作を行う。各シーズンに合わせたキャンペーンをもとにツールを制作し、ブランディング手法の理解度を高める。	4後	34	2	○	○	○								
130		○	DTP演習Ⅰ	出版物のレイアウト及びデザインを学び、既存サイズ、写真解像度、トンボ、印刷規定、フォント	4前	34	2	○	○	○								
131		○	DTP演習Ⅱ	集大成として、各自で設定したテーマやスケジュールそって、雑誌一冊を制作する。	4後	34	2	○	○	○								
132	○		コンセプトメイキングⅢ	各科の集大成となる卒業制作を行う上で、必要なスケジュール作成や作品コンセプトプラン、制作に入るまでのプロセスを学ぶ。	4前	34	2	○	○	○								
133	○		企業インターンシップ研究	3年次の就職活動を円滑に行えるように2年次にその準備をすることを木t形とする。	4前	17	1	○	○	○								
134	○		CG演習Ⅴ	ゲームや映像コンテンツで使用されている3D作成ソフトBlenderを使ったキャラクターの立体的な表現力向上を目的とする。	4前	34	2	○	○	○								
135	○		CG演習Ⅵ	ゲームや映像コンテンツで使用されている3D作成ソフトBlenderを使ったキャラクターの立体的な表現力向上を目的とする。	4後	34	2	○	○	○								
136	○		広告キャラクターデザインⅢ	実際の仕事を意識した実践的なキャラクターデザインを行う。	4前	34	2	○	○									○
137	○		広告キャラクターデザインⅣ	実際の仕事を意識した実践的なキャラクターデザインを行う。	4後	34	2	○	○									○
138	○		デジタルマンガ演習Ⅴ	デジタルツールを使ったマンガの描き方の習得を目的とする。	4前	34	2	○	○									○

139		○	デジタルドローイングⅤ	ペンタブレットや液晶タブレットの使用方法を学ぶ。画力を身につける。	4前	34	2	○	○	○								
140		○	デジタルドローイングⅥ	ペンタブレットや液晶タブレットの使用方法を学ぶ。画力を身につける。	4後	34	2	○	○	○								
141		○	アニメ・動画制作Ⅴ	アニメの動画制作を通してアニメーションを理解する。	4前	34	2	○	○									
142		○	デジタルアニメーションⅤ	live2Dやadobe Animateを使った映像コンテンツを制作する。アニメーションの表現力向上を目指す。	4前	34	2	○	○	○								
143		○	映像制作Ⅴ	意思、思考を映像に表現できることを目的とする。	4前	34	2	○	○									
144		○	ゲーム企画Ⅴ	ゲームの企画に沿ったキャラクターのデザインができる能力を習得することを目的とする。	4前	17	1	○	○									
145		○	ゲーム企画Ⅵ	ゲームの企画に沿ったキャラクターのデザインができる能力を習得することを目的とする。	4後	17	1	○	○									
146		○	WebデザインⅥ	今まで学習してきたことを踏まえて効率的なWebデザインの手法を身につける	4後	34	2	○	○	○								
147		○	VI計画Ⅵ	立案からブランディングまでトータルで考えられる人材を目指す。	4後	51	3	○	○									
148		○	スケッチドローイングⅥ	画力向上、ラフ画の段階から完成形のイメージを相手に伝えられるようにする。	4後	34	2	○	○	○								

149		○	エディトリアル演習Ⅵ	クリエイティブの基礎能力である情報編集力。コンセプトに基づいた情報の収集から企画立案、編集ができるようになる。	4後	51	3		○	○								○
150		○	ゼミⅤ	各専門分野に別れて、普段の授業で学んできたことを活かして、応用力のある課題を進めていく。技術力、計画力、コミュニケーション力を培い、総合的な力を身につけていく。	4前	51	1.5		○	○								○
151		○	ゼミⅥ	各専門分野に別れて、普段の授業で学んできたことを活かして、応用力のある課題を進めていく。技術力、計画力、コミュニケーション力を培い、総合的な力を身につけていく。	4後	51	1.5		○	○								○
152		○	タイポグラフィⅢ	4年間で学んできた集大成となる作品制作を行う。	4前	34	2		○	○								○
153		○	タイポグラフィⅢ	4年間で学んできた集大成となる作品制作を行う。	4後	34	2		○	○								○
154	○		卒業研究制作	4年間で学んできた集大成となる作品制作を行う。コンセプトプランからスケジュール管理、作品制作、プレゼンテーションまで、すべて学生自身で決めて実施していく。制作した作品は展覧会、ファッションショーという形で発表する。	4後	153	1.5			○	○							○
155	○		企業インターシップ	協力企業先と連携し、仕事の手順を学び、職場の業務内容を知ることが目的とする。	4	264	8			○	○							○
156	○		ライフデザイン⑦	学校生活の中であるイベント行事の対応や、進路を考える上でのカリキュラムなど学生の生活面の行動をサポートする内容となっている。	4前	119	1			○	○							○
157	○		ライフデザイン⑧	学校生活の中であるイベント行事の対応や、進路を考える上でのカリキュラムなど学生の生活面の行動をサポートする内容となっている。	4後	34	1			○	○							○
158		○	夏期集中講座	通常授業にはない各専門分野に特化した授業内容を3日間の実習または講義形式で行う。	4前	17	1			○	○							○

159	○	冬期集中講座	通常授業にはない各専門分野に特化した授業内容を3日間の実習または講義形式で行う。	4後	17	1	○	○	○	
										合計
卒業要件及び履修方法							授業期間等			
進級・卒業には年間35単位以上及び当該年次における全必修科目の取得を要する。また、卒業には総計140単位以上の取得を要する。							1学年の学期区分		前期・後期	
							1学期の授業期間		17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。