

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		
熊本デザイン専門学校		平成5年12月24日		校長 内藤謙一		〒 862-0973 (住所) 熊本県熊本市中央区大江本町2-5 (電話) 096-364-8500		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人未来創造学園		平成22年3月2日		理事長 吉山昌利		〒 862-0976 (住所) 熊本県熊本市中央区九品寺2丁目2-38 (電話) 096-362-5656		
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			
文化・教養	文化教養専門課程	メディア映像デザイン科 (Webクリエイティブ専攻コース)	平成27(2015)年度	-	平成28(2016)年度			
学科の目的	映像、CG、アニメ、Web、マルチメディア等のデザイン分野において、情報社会に適応する幅広い知識と実践に必要な技術を持った人材を育成し、業界へ送り出すことを目的とする。							
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	色彩検定、CGクリエイター検定、情報検定(J検)							
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	夜間	※単位時間、単位いずれかに記入		120 単位時間	1,800 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率				
50人	47人	0人	0%	4%				
就職等の状況	■卒業生数(C)		4人					
	■就職希望者数(D)		4人					
	■就職者数(E)		4人					
	■地元就職者数(F)		3人					
	■就職率(E/D)		100%					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		75%					
	■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5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報)							
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							
当該学科のホームページURL	https://www.kumamoto-design.ac.jp							
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	1,920 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	45 単位時間						
	うち必修授業時数	45 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	45 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	0 単位						
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位						
	うち企業等と連携した演習の単位数	単位						
	うち必修単位数	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	単位						
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位						
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	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六年以上となる者 (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)		3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		5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		2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
 業界における人材の専門性に関する動向、地域の産業振興の方向性、必要な実務に関する知識や技能などを十分に把握・分析したうえで、当該専門課程の教育を施すためにふさわしいと考えられる授業科目の開設や、授業内容・方法の改善・工夫を行い、企業の要請を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を主体的に行うために、教育課程編成委員会を設置する。

(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委員は学校法人未来創造学園職員及び企業・団体役職者等の外部委員からなるものとし、互いの視点からの意見を積極的に交換・活用し、より良い教育課程の編成を協力して行うものと位置付ける。
 教育課程編成委員会は、各学科から示されたカリキュラム等の内容や実施状況について、業界において必要となる技術や知識を有する人材を育てる観点から十分な審議を行い、教育課程の編成や内容についての具体的な方策を講じ、意見表明を行う。その後、各学科において当該意見を反映した授業実施案を作成し、次回の教育課程編成委員会にて報告・審議・承認を受けたのち、学校長決裁を経て次年度教育課程が決定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
篠原 たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 事務局長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
松原 庸児	株式会社 熊本放送 総務局人事部 部長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	②
内藤 謙一	学校法人未来創造学園 熊本デザイン専門学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
千田 浩一	学校法人未来創造学園 熊本デザイン専門学校 教務部長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
児玉 守	学校法人未来創造学園 熊本デザイン専門学校 教務主任	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
村田 実	学校法人未来創造学園 熊本デザイン専門学校 教務	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(3月、8月)

(開催日時(実績))
 第1回 令和5年8月9日 10:30～11:30
 第2回 令和6年3月18日 14:00～15:00

(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
 ※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。
 <令和5年8月9日 第1回教育課程編成委員会>
 (意見)モデラー希望が多いが、リファレンスがあるものを作るほうが評価が分かりやすい。就活用に模写を増やしてはどうか。
 (取組)既存を模写した3DCGやタイトルロゴの課題で、モデリングや表現力の向上を図った。
 (意見)県外の就職希望が多いが、県内はまだ募集されている企業様も多いので県内にも目を向けてほしい。
 (取組)県内や近隣の企業訪問を継続して、新規開拓を強化するようにした。

<令和6年3月18日 第2回教育課程編成委員会>
 (意見)撮影機材の多様化で、民生に近い機能でも撮影緩和がみられる。番組ディレクターが小型のデジカムでひとり撮影するコーナーもある。演出や映像の作法は必須で、カメラワークや構図をさらに指導してほしい。
 (取組)カメラ機材だけでなくスマホの撮影技術や構図、レンズの違いなど、データ転送などファイルの扱い方についても学習に取り入れた。
 (意見)生成AIの捉え方は、映像CG制作の根幹において代わるものではないが、短縮のためにAIやディープラーニングを使用する流れはある。プリプロでは企画の段階で使っている。
 (取組)授業でも生成AIを積極的に取り入れて、活用方法や生成後のブラッシュアップを指導した。

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
 映像やコンテンツ制作において媒体や用途に合った情報を分析し伝達するための表現力を習得する。企業と連携し実務的な一連の工程に沿ってワークショップや共同制作を行い、知識・技術の向上や業界動向の理解を目的に授業を展開することを基本方針とする。

(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
 教育課程編成委員会等において出された意見を基に、事前に職業教育協定書により協定を締結した企業側講師と担当教員による綿密な打ち合わせを行い、授業内容や学修成果の評価方法を決定する。また、演習期間中は随時情報交換を行うことで、学修効果の向上を図るとともに、演習終了後には、企業側講師による学生の学修成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。

(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
メディアデザイン	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	メディア表現を多面的に考察し、映	株式会社サンナナ

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
 ※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
 「学校法人未来創造学園熊本デザイン専門学校教職員研修規程」に基づき、専攻分野に係わる教員の資質（知識、技術、技能）が何かを、関連する企業や関連団体等に広く意見を伺い、効果的な指導がなされるよう研修計画を立てて実施する。また、学級運営力の向上や教育法の習得等の研修にも併せて取り組んでいく。研修機会としては、関連する企業や関連団体等から招いた講師による学内研修や、各種団体が開催する学外研修が考えられる。

(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： AUTODESK DAY 2023	連携企業等： CGWORLD
期間： 令和5年8月4日(金)11時～19時	対象： 一般・学校教職員等
内容： アニメ、ゲーム、VFXなど3DCGや映像制作における技術解説や業界動向を知るオンラインセミナー	
研修名： NexTech Week 2023 秋	連携企業等： RX Japan株式会社
期間： 令和5年10月25日(水)～27日(金)10時～18時	対象： 一般・学校教職員等
内容： AI、ブロックチェーンなどの最新テクノロジーと、DX促進する製品・サービスが出展する展示会や講演会	
研修名： CGWORLD2023 CREATIVE CONFERENCE	連携企業等： 株式会社ボンデジタル
期間： 令和5年11月6日(月)～10日(金)	対象： 一般・学校教職員等
内容： CG業界国内最大級のカンファレンスイベント 注目作品、最新の技術やテクニックの洞察など	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 児童・生徒・学生の創造性・自発性を高めるには	連携企業等： 株式会社Too
期間： 令和5年5月18日(木)17時～	対象： 専門学校教職員等
内容： 従来のレポート形式でない、創造性・自発性を高めるための事例	
研修名： 入試環境の変化と高校生の進路研究	連携企業等： 株式会社進研アド
期間： 令和5年9月15日(金)16時～17時	対象： 専門学校教職員等
内容： 志望意欲を高める育成型広報	
研修名： 変化する社会に求められる人材の傾向と分析	連携企業等： ベネッセコーポレーション
期間： 令和5年9月22日(金)16時～17時	対象： 専門学校教職員等
内容： DX推進が教育機関に与える影響の考察、採用や人材育成の実態、必要とされる人物像の調査報告	

(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: 先生がいま知りたい! Adobe Firefly	連携企業等: 加賀ソルネット株式会社
期間: 令和5年11月22日(水)15:00~	対象: 学校教職員等
内容: アドビ生成AI技術Filefly、Creative Cloud最新機能の解説	
研修名: CGWORLD2024 CREATIVE CONFERENCE	連携企業等: 株式会社ボーンデジタル
期間: 令和6年11月18日(月)~22日(金)	対象: 一般・学校教職員等
内容: CG業界国内最大級のカンファレンスイベント 注目作品、最新の技術やテクニックの洞察など	
研修名: CEDEC+KYUSHU 2024	連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2024実行委員会
期間: 令和6年11月23日(土)	対象: 一般・学校教職員等
内容: デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 最新生成AIトレンドについて	連携企業等: 未来創造学園
期間: 令和6年7月31日((水))14時15分~16時	対象: 企業・学校関係者等
内容: AI導入の成功事例、AI活用による地域戦略、人材育成の新しい方法論	
研修名: 発達障害のある生徒への具体的な支援/合理的配慮	連携企業等: 熊本市発達障がい者支援センターみなわ
期間: 令和6年8月4日(木)10時~12時	対象: 学校関係者等
内容: 合理的配慮の基本、現場で悩みがちなケースの共有、支援や環境調整等についての考え方	
研修名: 大学志向が高まる中で専門学校における学生募集戦略とは	連携企業等: 株式会社進研アド
期間: 令和6年9月24日(火)16時~17時	対象: 専門学校教職員等
内容: 高等教育機関[大学・専門学校]の最新動向、高校現場における進路研究の最新動向	

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

学校関係者評価は教職員で実施した自己評価を、企業・高等学校・保護者・卒業生等の学校関係者それぞれの視点から意見を伺い、お互いの理解を深めるためのものとする。また、その評価の過程において、自己評価の妥当性を検証するとともに、客観性・透明性をより高め、公共性の高い社会に寄与する学校を目指すことを基本方針とする。

(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・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	
(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

学生支援については概ね良い評価を受けた。学生対応は主に担当が窓口となり、当事者から十分にヒアリングし、本人の意思を確認して対応している。内容に応じて他分掌とも連絡を密にするよう注力しており、今までのとこと大きな問題となることはなく機能している。

教育の内部質保証については、職業実践専門課程の認定に伴い順次対応を行っている。今後、情報管理システムを導入し、一元管理を行うとともに、管理体制を階層化し、責任の所在を明確にして管理を徹底していきたい。

(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
西山 喬	総合企画株式会社 代表取締役会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
有田 満里子	有限会社有田 代表取締役社長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
川口 滋	くまもとデザイン協議会 会長／有限会社ターク代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
田中 千秋	株式会社放送技研 代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
島村 徹	一般社団法人熊本県建築士事務所協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
中山 洋子	在校生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者委員
内村 友造	同窓会会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生委員

※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・本報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://kumamoto-design.ac.jp/school/publishing>

公表時期: 令和6年7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

企業等の学校関係者と連携・協力を通じて、健全な学校運営と教職員の資質向上に取り組んでいくことを目的とするため、教育活動等の学校運営状況に関する情報を提供することを基本方針とする。

(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	ホームページ「学校案内」に掲載
(2) 各学科等の教育	ホームページ「学科紹介」に掲載
(3) 教職員	ホームページ「教員・職員紹介」に掲載
(4) キャリア教育・実践的職業教育	ホームページ「就職支援」に掲載
(5) 様々な教育活動・教育環境	ホームページ「学校生活」に掲載
(6) 学生の生活支援	ホームページ「学校生活」に掲載
(7) 学生納付金・修学支援	ホームページ「入学案内」及び募集要項に掲載
(8) 学校の財務	ホームページ「財務情報」に掲載
(9) 学校評価	ホームページ「学校関係者評価結果」に掲載
(10) 国際連携の状況	
(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・本報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://kumamoto-design.ac.jp/school/publishing>

公表時期: 令和6年7月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 メディア映像デザイン科 (Webクリエイティブ専攻コース))															
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	○		社会研究 I	基本的な履歴書作成や添え状、お礼状の書き方、就職活動を行なう上で必要とされるマナーや礼儀作法を修得し、就職活動に向けて前向きに取り組む力を身に付ける。	1後	15		○			○		○		
2	○		ビジネスマナー	基本的なビジネスマナーを学び、日々のコミュニケーションを向上し、社会人として円滑な人間関係を築くための基礎力を身に付ける。	1前	30		△	○		○			○	
3	○		総合デザイン論	建築、インテリア、芸術、グラフィック、ファッション、インターネット、ディレクションなど各デザイン分野の専門知識を広く理解し、視野の広い発想力を養う。	1後	15		○			○			○	
4	○		CG概論 I	CGによる映像表現を行うために必要な基礎知識の理解と、3次元CGや映像制作において必要となる関連知識を修得する。	1後	15		○			○			○	
5	○		素材研究	各種材料からテーマに沿った造形物を作成する。素材の特性や道具の扱いに理解を深め造形力を養う。	1前	30			○		○			○	
6	○		映像研究	映像・CG・Web媒体で扱われる既存コンテンツの技法や表現、市場データから業界動向を考察し、映像や動的コンテンツのあり方を解説する。	1通	30		○			○			○	
7	○		CM企画	優れた広告を掘り起こして共通点を見出すことで表現手法や技術を習得する。CMの実例を分析し、それを基に具体的な企画を画コンテに落とし込むことで、企画力とプレゼンテーション能力を身につける。	1後	45			○		○			○	
8	○		ベーシックデザイン	色の基礎知識を習得するための色彩検定取得と、その知識を生かしテーマに沿った色彩計画、平面構成力、画材による表現技法を修得する。	1通	75			○		○			○	
9	○		ドローイング	基礎的な絵を描く能力を身につける。実際にモチーフを見ながら描写することで、観察力を鍛え、絵を描く上で必要な絵画的な解釈を学び、立体感、空間表現、構図等の絵画技術を修得する。	1通	75			○		○			○	
10	○		写真基礎	カメラやスタジオ等の基本操作、写真の基礎知識、歴史を学び、どのような分野の撮影でも活用できるしっかりとした写真撮影に必要な知識の土台をつくる。また写真家の作品を紹介し、現実の世界を写真を通じてさらに高い観察力と表現力を修得する。	1通	75			○		○			○	

11	○		DTP基礎	PCを使用した印刷物制作を通じて、IllustratorとPhotoshopのアプリケーションの基本操作を修得する。文字や画像の画面構成や配色、画像加工・補正の技能を理解して適切なビジュアル表現を身につける。	1通	75				○	○	○								
12	○		ホームページ基礎	Webサイトが稼働する基本的な仕組みや制作技術について学び、HTML、CSS、JavaScriptのコーディング能力・ソース読解能力を修得する。	1通	90				○	○	○								
13	○		3DCG基礎	Mayaの機能全般の理解と3D空間での操作感覚を養い、モデリング、マテリアル、マッピング、ライティング、カメラワーク、アニメーションの一連の工程を制作を通じて修得する。	1通	135				○	○	○								
14	○		映像基礎	映像制作における専門知識を理解する。放送規格、撮影・編集の基礎概念、制作に必要なソフトウェアの操作法を習得する。	1通	105				○	○	○								
15	○		アニメーション演習	物理法則に即した動きからアニメーション特有のタイミングやタメツメ、ケレンミ表現など、アニメーションの動画作成に必要な描画力と演出力を修得する。	1前	45				○	○	○								
16	○		修了制作	テーマに沿った映像による問題解決策を学ぶ。対象の調査分析、企画立案、シナリオ・コンテンツ作成、撮影・編集、プレゼンテーションまでの一連の工程で必要な技能を養う。	1後	105				○	○	○								
17	○		社会研究Ⅱ	自分の将来像を具体的にイメージできるようになる為に、職業観、将来設計能力を養い、人間力、社会人基礎力を身につける。	2前	15				○	○	○								
18	○		ビジネス概論	就職に備えてルールやマナーを学ぶ。電話のかけ方、話し方、挨拶の仕方、ビジネスシーンでのケーススタディ、社内ルール、経済・金融・流通などについて学修する。	2前	15				○	○	○								
19	○		CG概論Ⅱ	CGによる映像表現を行うために必要な基礎知識の理解と、3次元CGや映像制作において必要となる関連知識を修得する。	2前	15				○	○	○								
20	○		テーマ研究	業界動向や企業情報をリサーチし、仕事内容や職種等の理解や将来の職業への関心を深め、就職活動に役立てる。	2前	45				○	○	○								
21	○		情報デザイン	考え方・分析力・論理力・表現力・提案力を身につけ、思いを明確に伝えたり内容を的確に処理しコミュニケーションを図るための、情報をデザインする力を修得する。	2後	30				○	△	○	○							
22	○		DTP演習	DTPによる印刷物制作を通じて、IllustratorとPhotoshopの操作を修得する。誌面構成において文字と画像、素材のレイアウト力と配色計画の技能を身につける。また、ビジュアルを形成する素材作成の技術を修得する。	2前	45				○	○	○								
23	○		メディアデザイン	メディアの特性を活かした情報伝達の手段やコンテンツを活用する知識やAfter EffectsやPremiereの編集技術、出力技法を修得する。	2前	45				○	○	○								
24	○		映像演習	映像制作においてグループワークの役割分担の必要性やテーマに沿った企画・撮影・編集の技能を修得する。またSNSを活用した情報発信の方法を身につける。	2通	120				○	○	○								

25	○		映像企画	映像制作においてクライアントへのヒアリング手法やコンセプトメイキングを学び、適切な演出とメッセージ表現を養う。また、個々の力量や社会との接点を制作を通して理解する。	2前	45			○	○		○
26	○		インタラクティブデザイン	ユーザーとのレスポンスが重要になったSNSにおいて、コミュニケーション手段となっているインタラクティブコンテンツの制作能力を養う。	2前	45			○	○		○
27	○		映像編集	AfterEffects等の映像編集ソフトで映像を効果的に演出するモーション・エフェクトを自作できる発想力・技術力を身につける。	2後	30			○	○		○
28		○	Webデザイン	スマートフォンやタブレット端末など多様化したデザインを様々な動きで制御・構築するためのscript(JavaScriptやjQuery等のライブラリ)の理解を深める演習を行う。また、Web制作のいま・業界の今後を知り、Webサイトの制作やデザイン手法を効果的に実践できる能力を身につける。	2通	150			○	○		○
29	○		卒業制作	これまでのメディアデザイン分野等の視覚伝達デザイン領域における歴史的背景や流れが理解でき、それを基に、これからあるべきメディア表現を思索し、自身の考えとして論ずることができる。現代もしくは未来社会に対して問題解決のための具体的な提案ができる能力を習得する。	2後	360			○	○		○
合計					29	科目	1920 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：	<ul style="list-style-type: none"> ・ 出席率が80%以上であること ・ 当該年次の科目全てに合格すること ・ 卒業制作または卒業研究に合格すること ・ 当該年次の授業料等諸経費が完納されていること 	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	学則に定める教育課程に基づき授業科目を履修し、学修の評価により科目を修得する。	1 学期の授業期間	15 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。

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			
熊本デザイン専門学校		平成5年12月24日		校長 内藤謙一		〒 862-0973 (住所) 熊本県熊本市中央区大江本町2-5 (電話) 096-364-8500			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人未来創造学園		平成22年3月2日		理事長 吉山昌利		〒 862-0976 (住所) 熊本県熊本市中央区九品寺2丁目2-38 (電話) 096-362-5656			
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				
文化・教養	文化教養専門課程	メディア映像デザイン科 (映像・アニメーション専攻コース)	平成27(2015)年度	-	平成28(2016)年度				
学科の目的	映像、CG、アニメ、Web、マルチメディア等のデザイン分野において、情報社会に適応する幅広い知識と実践に必要な技術を持った人材を育成し、業界へ送り出すことを目的とする。								
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	色彩検定、CGクリエイター検定、情報検定(J検)								
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	夜間	※単位時間、単位いずれかに記入		1,920 単位時間	120 単位時間	1,800 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				単位	単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)	中退率				
50人	47人	0人		0%	4%				
就職等の状況	■卒業生数(C)		12人						
	■就職希望者数(D)		12人						
	■就職者数(E)		12人						
	■地元就職者数(F)		9人						
	■就職率(E/D)		100%						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		75%						
	■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5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報)								
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://www.kumamoto-design.ac.jp								
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		1,920 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		45 単位時間							
うち必修授業時数		45 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		45 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		0 単位							
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位							
うち企業等と連携した演習の単位数		単位							
うち必修単位数		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		単位							
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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六年以上となる者 (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)		3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		5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		2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
 業界における人材の専門性に関する動向、地域の産業振興の方向性、必要な実務に関する知識や技能などを十分に把握・分析したうえで、当該専門課程の教育を施すためにふさわしいと考えられる授業科目の開設や、授業内容・方法の改善・工夫を行い、企業の要請を十分に活かし、実践的かつ専門的な職業教育を主体的に行うために、教育課程編成委員会を設置する。

(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委員は学校法人未来創造学園職員及び企業・団体役職者等の外部委員からなるものとし、互いの視点からの意見を積極的に交換・活用し、より良い教育課程の編成を協力して行うものと位置付ける。

教育課程編成委員会は、各学科から示されたカリキュラム等の内容や実施状況について、業界において必要となる技術や知識を有する人材を育てる観点から十分な審議を行い、教育課程の編成や内容についての具体的な方策を講じ、意見表明を行う。その後、各学科において当該意見を反映した授業実施案を作成し、次回の教育課程編成委員会にて報告・審議・承認を受けたのち、学校長決裁を経て次年度教育課程が決定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
篠原 たかこ	公益財団法人 画像情報教育振興協会 事務局長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
松原 庸児	株式会社 熊本放送 総務局人事部 部長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	②
内藤 謙一	学校法人未来創造学園 熊本デザイン専門学校 学校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
千田 浩一	学校法人未来創造学園 熊本デザイン専門学校 教務部長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
児玉 守	学校法人未来創造学園 熊本デザイン専門学校 教務主任	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
村田 実	学校法人未来創造学園 熊本デザイン専門学校 教務	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 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月9日 10:30～11:30

第2回 令和6年3月18日 14:00～15:00

(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

※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。

<令和5年8月9日 第1回教育課程編成委員会>

(意見)モデラー希望が多いが、リファレンスがあるものを作れるほうが評価が分かりやすい。就活用に模写を増やしてはどうか。

(取組)既存を模写した3DCGやタイトルロゴの課題で、モデリングや表現力の向上を図った。

(意見)県外の就職希望が多いが、県内はまだ募集されている企業様も多いので県内にも目を向けてほしい。

(取組)県内や近隣の企業訪問を継続して、新規開拓を強化するようにした。

<令和6年3月18日 第2回教育課程編成委員会>

(意見)撮影機材の多様化で、民生に近い機能でも撮影緩和がみられる。番組ディレクターが小型のデジカムでひとりで撮影するコーナーもある。演出や映像の作法は必須で、カメラワークや構図をさらに指導してほしい。

(取組)カメラ機材だけでなくスマホの撮影技術や構図、レンズの違いなど、データ転送などファイルの扱い方についても学習に取り入れた。

(意見)生成AIの捉え方は、映像CG制作の根幹において代わるものではないが、短縮のためにAIやディープラーニングを使用する流れはある。プリプロでは企画の段階で使っている。

(取組)授業でも生成AIを積極的に取り入れて、活用方法や生成後のブラッシュアップを指導した。

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 映像やコンテンツ制作において媒体や用途に合った情報を分析し伝達するための表現力を習得する。企業と連携し実務的な一連の工程に沿ってワークショップや共同制作を行い、知識・技術の向上や業界動向の理解を目的に授業を展開することを基本方針とする。			
(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 教育課程編成委員会等において出された意見を基に、事前に職業教育協定書により協定を締結した企業側講師と担当教員による綿密な打ち合わせを行い、授業内容や学修成果の評価方法を決定する。また、演習期間中は随時情報交換を行うことで、学修効果の向上を図るとともに、演習終了後には、企業側講師による学生の学修成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。			
(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
メディアデザイン	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	メディア表現を多面的に考察し、映	株式会社サンナナ
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 ※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 「学校法人未来創造学園熊本デザイン専門学校教職員研修規程」に基づき、専攻分野に係わる教員の資質（知識、技術、技能）が何かを、関連する企業や関連団体等に広く意見を伺い、効果的な指導がなされるよう研修計画を立てて実施する。また、学級運営力の向上や教育法の習得等の研修にも併せて取り組んでいく。研修機会としては、関連する企業や関連団体等から招いた講師による学内研修や、各種団体が開催する学外研修が考えられる。			
(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:	AUTODESK DAY 2023	連携企業等:	CGWORLD
期間:	令和5年8月4日(金)11時～19時	対象:	一般・学校教職員等
内容:	アニメ、ゲーム、VFXなど3DCGや映像制作における技術解説や業界動向を知るオンラインセミナー		
研修名:	NexTech Week 2023 秋	連携企業等:	RX Japan株式会社
期間:	令和5年10月25日(水)～27日(金)10時～18時	対象:	一般・学校教職員等
内容:	AI、ブロックチェーンなどの最新テクノロジーと、DX促進する製品・サービスが出展する展示会や講演会		
研修名:	CGWORLD2023 CREATIVE CONFERENCE	連携企業等:	株式会社ポーンデジタル
期間:	令和5年11月6日(月)～10日(金)	対象:	一般・学校教職員等
内容:	CG業界国内最大級のカンファレンスイベント 注目作品、最新の技術やテクニックの洞察など		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	児童・生徒・学生の創造性・自発性を高めるには	連携企業等:	株式会社Too
期間:	令和5年5月18日(木)17時～	対象:	専門学校教職員等
内容:	従来のレポート形式でない、創造性・自発性を高めるための事例		
研修名:	入試環境の変化と高校生の進路研究	連携企業等:	株式会社進研アド
期間:	令和5年9月15日(金)16時～17時	対象:	専門学校教職員等
内容:	志望意欲を高める育成型広報		
研修名:	変化する社会に求められる人材の傾向と分析	連携企業等:	ベネッセコーポレーション
期間:	令和5年9月22日(金)16時～17時	対象:	専門学校教職員等
内容:	DX推進が教育機関に与える影響の考察、採用や人材育成の実態、必要とされる人物像の調査報告		

(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: 先生がいま知りたい! Adobe Firefly	連携企業等: 加賀ソルネット株式会社
期間: 令和5年11月22日(水)15:00~	対象: 学校教職員等
内容: アドビ生成AI技術Filefly、Creative Cloud最新機能の解説	
研修名: CGWORLD2024 CREATIVE CONFERENCE	連携企業等: 株式会社ボーンデジタル
期間: 令和6年11月18日(月)~22日(金)	対象: 一般・学校教職員等
内容: CG業界国内最大級のカンファレンスイベント 注目作品、最新の技術やテクニックの洞察など	
研修名: CEDEC+KYUSHU 2024	連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2024実行委員会
期間: 令和6年11月23日(土)	対象: 一般・学校教職員等
内容: デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 最新生成AIトレンドについて	連携企業等: 未来創造学園
期間: 令和6年7月31日((水))14時15分~16時	対象: 企業・学校関係者等
内容: AI導入の成功事例、AI活用による地域戦略、人材育成の新しい方法論	
研修名: 発達障害のある生徒への具体的な支援/合理的配慮	連携企業等: 熊本市発達障がい者支援センターみなわ
期間: 令和6年8月4日(木)10時~12時	対象: 学校関係者等
内容: 合理的配慮の基本、現場で悩みがちなケースの共有、支援や環境調整等についての考え方	
研修名: 大学志向が高まる中での専門学校における学生募集戦略とは	連携企業等: 株式会社進研アド
期間: 令和6年9月24日(火)16時~17時	対象: 専門学校教職員等
内容: 高等教育機関[大学・専門学校]の最新動向、高校現場における進路研究の最新動向	

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

学校関係者評価は教職員で実施した自己評価を、企業・高等学校・保護者・卒業生等の学校関係者それぞれの視点から意見を伺い、お互いの理解を深めるためのものとする。また、その評価の過程において、自己評価の妥当性を検証するとともに、客観性・透明性をより高め、公共性の高い社会に寄与する学校を目指すことを基本方針とする。

(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・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	
(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

学生支援については概ね良い評価を受けた。学生対応は主に担任が窓口となり、当事者から十分にヒアリングし、本人の意思を確認して対応している。内容に応じて他分掌とも連絡を密にするよう注力しており、今までのとこと大きな問題となることはなく機能している。

教育の内部質保証については、職業実践専門課程の認定に伴い順次対応を行っている。今後、情報管理システムを導入し、一元管理を行うとともに、管理体制を階層化し、責任の所在を明確にして管理を徹底していきたい。

(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
西山 喬	総合企画株式会社 代表取締役会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
有田 満里子	有限会社有田 代表取締役社長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
川口 滋	くまもとデザイン協議会 会長／有限会社ダーク代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
田中 千秋	株式会社放送技研 代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
島村 徹	一般社団法人熊本県建築士事務所協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
中山 洋子	在校生保護者	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	保護者委員
内村 友造	同窓会会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生委員

※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・本報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://kumamoto-design.ac.jp/school/publishing>

公表時期: 令和6年7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

企業等の学校関係者と連携・協力を通じて、健全な学校運営と教職員の資質向上に取り組んでいくことを目的とするため、教育活動等の学校運営状況に関する情報を提供することを基本方針とする。

(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	ホームページ「学校案内」に掲載
(2) 各学科等の教育	ホームページ「学科紹介」に掲載
(3) 教職員	ホームページ「教員・職員紹介」に掲載
(4) キャリア教育・実践的職業教育	ホームページ「就職支援」に掲載
(5) 様々な教育活動・教育環境	ホームページ「学校生活」に掲載
(6) 学生の生活支援	ホームページ「学校生活」に掲載
(7) 学生納付金・修学支援	ホームページ「入学案内」及び募集要項に掲載
(8) 学校の財務	ホームページ「財務情報」に掲載
(9) 学校評価	ホームページ「学校関係者評価結果」に掲載
(10) 国際連携の状況	
(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・本報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://kumamoto-design.ac.jp/school/publishing>

公表時期: 令和6年7月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 メディア映像デザイン科 (映像・アニメーション専攻コース))															
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	○		社会研究 I	基本的な履歴書作成や添え状、お礼状の書き方、就職活動を行なう上で必要とされるマナーや礼儀作法を修得し、就職活動に向けて前向きに取り組む力を身に付ける。	1後	15		○			○		○		
2	○		ビジネスマナー	基本的なビジネスマナーを学び、日々のコミュニケーションを向上し、社会人として円滑な人間関係を築くための基礎力を身に付ける。	1前	30		△	○		○			○	
3	○		総合デザイン論	建築、インテリア、芸術、グラフィック、ファッション、インターネット、ディレクションなど各デザイン分野の専門知識を広く理解し、視野の広い発想力を養う。	1後	15		○			○			○	
4	○		CG概論 I	CGによる映像表現を行うために必要な基礎知識の理解と、3次元CGや映像制作において必要となる関連知識を修得する。	1後	15		○			○			○	
5	○		素材研究	各種材料からテーマに沿った造形物を作成する。素材の特性や道具の扱いに理解を深め造形力を養う。	1前	30			○		○			○	
6	○		映像研究	映像・CG・Web媒体で扱われる既存コンテンツの技法や表現、市場データから業界動向を考察し、映像や動的コンテンツのあり方を解説する。	1通	30		○			○			○	
7	○		CM企画	優れた広告を掘り起こして共通点を見出すことで表現手法や技術を習得する。CMの実例を分析し、それを基に具体的な企画を画コンテに落とし込むことで、企画力とプレゼンテーション能力を身につける。	1後	45			○		○			○	
8	○		ベーシックデザイン	色の基礎知識を習得するための色彩検定取得と、その知識を生かしテーマに沿った色彩計画、平面構成力、画材による表現技法を修得する。	1通	75			○		○			○	
9	○		ドローイング	基礎的な絵を描く能力を身につける。実際にモチーフを見ながら描写することで、観察力を鍛え、絵を描く上で必要な絵画的な解釈を学び、立体感、空間表現、構図等の絵画技術を修得する。	1通	75			○		○			○	
10	○		写真基礎	カメラやスタジオ等の基本操作、写真の基礎知識、歴史を学び、どのような分野の撮影でも活用できるしっかりとした写真撮影に必要な知識の土台をつくる。また写真家の作品を紹介し、現実の世界を写真を通じてさらに高い観察力と表現力を修得する。	1通	75			○		○			○	

11	○		DTP基礎	PCを使用した印刷物制作を通じて、IllustratorとPhotoshopのアプリケーションの基本操作を修得する。文字や画像の画面構成や配色、画像加工・補正の技能を理解して適切なビジュアル表現を身につける。	1通	75				○	○	○					
12	○		ホームページ基礎	Webサイトが稼働する基本的な仕組みや制作技術について学び、HTML、CSS、JavaScriptのコーディング能力・ソース読解能力を修得する。	1通	90				○	○	○					
13	○		3DCG基礎	Mayaの機能全般の理解と3D空間での操作感覚を養い、モデリング、マテリアル、マッピング、ライティング、カメラワーク、アニメーションの一連の工程を制作を通じて修得する。	1通	135				○	○	○					
14	○		映像基礎	映像制作における専門知識を理解する。放送規格、撮影・編集の基礎概念、制作に必要なソフトウェアの操作法を習得する。	1通	105				○	○	○					
15	○		アニメーション演習	物理法則に即した動きからアニメーション特有のタイミングやタメツメ、ケレンミ表現など、アニメーションの動画作成に必要な描画力と演出力を修得する。	1前	45				○	○	○					
16	○		修了制作	テーマに沿った映像による問題解決策を学ぶ。対象の調査分析、企画立案、シナリオ・コンテンツ作成、撮影・編集、プレゼンテーションまでの一連の工程で必要な技能を養う。	1後	105				○	○	○					
17	○		社会研究Ⅱ	自分の将来像を具体的にイメージできるようになる為に、職業観、将来設計能力を養い、人間力、社会人基礎力を身に付ける。	2前	15				○	○	○					
18	○		ビジネス概論	就職に備えてルールやマナーを学ぶ。電話のかけ方、話し方、挨拶の仕方、ビジネスシーンでのケーススタディ、社内ルール、経済・金融・流通などについて学修する。	2前	15				○	○	○					
19	○		CG概論Ⅱ	CGによる映像表現を行うために必要な基礎知識の理解と、3次元CGや映像制作において必要となる関連知識を修得する。	2前	15				○	○	○					
20	○		テーマ研究	業界動向や企業情報をリサーチし、仕事内容や職種等の理解や将来の職業への関心を深め、就職活動に役立てる。	2前	45				○	○	○					
21	○		情報デザイン	考え方・分析力・論理力・表現力・提案力を身につけ、思いを明確に伝えたり内容を的確に処理しコミュニケーションを図るための、情報をデザインする力を修得する。	2後	30				○	△	○	○				
22	○		DTP演習	DTPによる印刷物制作を通じて、IllustratorとPhotoshopの操作を修得する。誌面構成において文字と画像、素材のレイアウト力と配色計画の技能を身につける。また、ビジュアルを形成する素材作成の技術を修得する。	2前	45				○	○	○					
23	○		メディアデザイン	メディアの特性を活かした情報伝達の手段やコンテンツを活用する知識やAfter EffectsやPremiereの編集技術、出力技法を修得する。	2前	45				○	○	○	○	○			
24	○		映像演習	映像制作においてグループワークの役割分担の必要性やテーマに沿った企画・撮影・編集の技能を修得する。またSNSを活用した情報発信の方法を身につける。	2通	120				○	○	○	○				

25	○		映像企画	映像制作においてクライアントへのヒアリング手法やコンセプトメイキングを学び、適切な演出とメッセージ表現を養う。また、個々の力量や社会との接点を制作を通して理解する。	2前	45			○	○		○
26	○		インタラクティブデザイン	ユーザーとのレスポンスが重要になったSNSにおいて、コミュニケーション手段となっているインタラクティブコンテンツの制作能力を養う。	2前	45			○	○		○
27	○		映像編集	AfterEffects等の映像編集ソフトで映像を効果的に演出するモーション・エフェクトを自作できる発想力・技術力を身につける。	2後	30			○	○		○
28		○	3DCG演習	3DCG制作ソフトでCG作品を作成する技術やアニメーションのテクニックを学ぶ。他のソフトと連携したモデリングやマッピング素材の作成・ライティング・パーティクルなどの操作からレンダリングまでの一連の制作技能を習得する。	2通	150			○	○		○
29	○		卒業制作	これまでのメディアデザイン分野等の視覚伝達デザイン領域における歴史的背景や流れが理解でき、それを基に、これからあるべきメディア表現を思索し、自身の考えとして論ずることができる。現代もしくは未来社会に対して問題解決のための具体的な提案ができる能力を習得する。	2後	360			○	○		○
合計					29	科目	1920 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：	<ul style="list-style-type: none"> ・ 出席率が80%以上であること ・ 当該年次の科目全てに合格すること ・ 卒業制作または卒業研究に合格すること ・ 当該年次の授業料等諸経費が完納されていること 	1学年の学期区分	2期
履修方法：	学則に定める教育課程に基づき授業科目を履修し、学修の評価により科目を修得する。	1学期の授業期間	15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。