（別紙様式4）

令和8年10月1日

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（取得可能な資格、中退率　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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 64 単位	単位時間 10 単位	単位時間 54 単位	単位時間 0 単位	単位時間 0 単位	単位時間 0 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	42 人	0 人	0 %	12 %

就職等の状況

■卒業者数（C）	15	人
■就職希望者数（D）	14	人
■就職者数（E）	13	人
■地元就職者数（F）	8	人
■就職率（E/D）	93	%
■就職者に占める地元就職者の割合（F/E）	62	%
■卒業者に占める就職者の割合（E/C）	87	%
■進学者数	0	人

■その他

（令和　　7 年度卒業者に関する令和 7 年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

映像制作、CG制作、Web制作、広告制作、広報

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

評価団体：　　受審年月：　　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

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	64 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	1 単位
うち必修単位数	1 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	1 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）	2 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		4 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8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7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	①
薛　力夫	株式会社 熊本放送 総務局 局長	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	③
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8年4月1日～令和8年3月31日（1年）	ー
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8年4月1日～令和8年3月31日（1年）	ー
永野　夏菜子	学校法人未来創造学園　熊本デザイン専門学校　教務	令和8年4月1日～令和8年3月31日（1年）	ー

※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「ー」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7年9月1日　14:00～15:00
第2回　令和8年3月18日　11:00～12:00

（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7年9月1日　第1回教育課程編成委員会>
（意見）就職において、CG系志望者は大手だけでなく、県内外のデベロッパー等へ視野を広げることが重要。
（取組）制作進行や広報といった制作だけではない業界の職種を学生にマッチングした。
（意見）雇用において、有期契約や試用期間を設けるケースがあり、学生や保護者の理解とフォローが必要だ。
（取組）学生・保護者の理解を得るために、個別の三者面談を実施して不安解消に努めた。

<令和8年3月18日　第2回教育課程編成委員会>
（意見）就職において、CG業界はゲームのほか建築やアニメにも視野を広げてみるのが良い。
（取組）業界就職を念頭に、希望職種の幅を広げてリサーチ活動をするように指導した。
（意見）AIに描く力は任せられるため、今後は直す力や企画する力を身につけてほしい。
（取組）それぞれの授業の中でAIの必要性や操作性を学び、制作を伴走するツールとして取り入れた。

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、映像コンテンツの利用価値を見出す。メディアの特性を活かした情報伝達の手段や映像を活用する知識や手法を学び、送り手と受け手が相互に作用するようなサービスやコンテンツを制作する。また、編集ソフトの技術を養い、実務的な一連の工程をグループワークで演習を行う。	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：	第17回　CONTENT TOKYO	連携企業等：	RX JAPAN
期間：	令和7年7月2日（水）～4日(金)	対象：	一般・企業・学校等
内容	映像・CG、広告などのコンテンツビジネスを支えるあらゆる要素が出展する大規模国際総合展		
研修名：	Wacomクリエイティブウェビナー	連携企業等：	Wacom
期間：	令和7年7月22日（水）17：30～19:00	対象：	一般・企業・学校等
内容	長編＆ショートアニメ制作の最前線		
研修名：	CEDEC+KYUSHU 2025	連携企業等：	CEDEC+KYUSHU 2025実行委員会
期間：	令和7年11月29日（土）	対象：	一般・企業・学校等
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：	未来の専修学校をつくる～教員研修と卒業生調査のヒント～	連携企業等：	株式会社三菱総合研究所
期間：	令和7年2月18日（火）16時～18時	対象：	専門学校教職員等
内容	教職員とともに成長する学校づくり、教職員への支援のあり方、卒業生調査の活用など		
研修名：	教育目標の達成に向けた『入学前』からの指導体制づくり	連携企業等：	株式会社進研アド
期間：	令和7年8月26日（火）15時～16時	対象：	学校関係者等
内容	近年の大学・短大・専門学校進学者の学力や学習習慣、進学意識について分析		
研修名：	「教職員のための教務/校務効率化およびソフトウェア開発における生成 AI の活用」	連携企業等：	全国専門学校教育研究会
期間：	令和7年12月24日（水）9:00～18:00	対象：	専門学校教員
内容	午前は教務・校務の効率化につながる生成AI、特にLLMやNotebookLMの基礎と教材・資料作成演習を行い、午後はAIエージェントを用いた最新の開発手法「Vibe Coding」についての実習を行った。		

（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：	CGWORLD Web Design Week	連携企業等：	CGWORLD
期間：	令和8年6月1日（月）～5日（金）	対象：	一般・企業・学校等
内容	3DCGを活用したWEB制作やWEBデザインの情報を届けるオンラインイベント		
研修名：	AutodeskDay2026	連携企業等：	AUTODESK
期間：	令和8年9月7日（月）～11日（金）	対象：	一般・企業・学校等
内容	モデリング、リグ、アニメーション、作品のメイキングだけでなく現場の本音を詰め込んだオンラインセッション		
研修名：	東京ゲームショウ2026	連携企業等：	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間：	令和8年9月17日（木）～20日（日）	対象：	一般・企業・学校等
内容	最新ゲームの体験や発表、イベントステージ、公式番組の配信などの世界最大級のゲームイベント		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	組織が動くとき、チームがworkするとき― ―何が組織を動かしているのか	連携企業等：	RX Japan
期間：	令和8年5月13日(水) 12:00～13:00	対象：	一般・企業・学校等
内容	第17回EDIX東京2026／「組織が動く」「チームがworkする」とはどのような状態なのかを手がかりに、日々の関わりや意思決定が組織やチームにどのような影響を与えているのか		
研修名：	次期学習指導要領の方向性と教育DX	連携企業等：	RX Japan
期間：	令和8年5月15日（金） 12:00～13:00	対象：	一般・企業・学校等
内容	第17回EDIX東京2026／中央教育審議会における次期教育課程の議論の方向性と 教育のデジタル化がどのように関わるかについて、講演時点での最新の動向を分かりやすく解説		
研修名：	中途退学予防と学生支援　～AI・データから早期に読み解く予兆と具体的な支援策～	連携企業等：	一般社団法人実践行動学研究所
期間：	令和8年11月17日（火）15:00～1700	対象：	各種学校・教育機関
内容	出席・成績データ等の可視化・統計分析による中途退学リスク早期発見の仕組みと、現場で教職員が学生の行動変容を促す具体的な支援アプローチについて		

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
有田　満里子	有限会社有田 代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9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7年4月1日～令和9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7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
古家　達也	株式会社フィールドワークス　代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
松本　美貴	在校生保護者	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	保護者委員
内村　友造	同窓会会長	令和7年4月1日～令和9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 ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他(　　))
URL:　　https://kumamoto-design.ac.jp/school/publishing
公表時期:　　令和8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 ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他(　　))
URL:　　https://kumamoto-design.ac.jp/school/publishing
公表時期:　　令和8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
	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	○			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	1	○			○		○		
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	2	○	△		○			○	
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	1	○			○			○	
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	1	○			○		○		
5	○			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	2	○			○		○		
6	○			映像編集Ⅰ	動画サイトやSNSでの視聴傾向を捉えた効果的な編集を学ぶ。視聴者に情報を伝達するために映像編集おける演出力や技術力を身につける。	1通	60	2		○		○		○		
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	1		○		○			○	
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	60	2		○		○			○	
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	60	2		○		○		○		
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	2		○		○			○	
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	2		○		○		○		

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	3		○		○		○			
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	120	4		○		○			○		
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	120	4		○		○			○		
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	1		○		○			○		
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	3		○		○		○			
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	1	○			○		○			
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	1	○			○			○		
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	1	○			○		○			
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	1		○		○		○			
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	2	○			○		○			
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、素材のレイアウトカ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	1		○		○		○			
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	1		○		○			○	○	
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	4		○		○			○		
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	1		○		○			○		
26	○			映像編集Ⅱ	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通	75	2		○		○		○			

27		○		Webデザイン	HTML・CSS・JavaScriptの基礎をもとに、Webページの構造理解と実装力を身につける。さらに、デザインの再現やインタラクションの実装を体験的に学び、最終的にレスポンシブ対応のランディングページを自力で制作する。	2通	150	5		○		○			○	
28	○			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	12		○		○		○		
合計					28 科目												

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	・当該年次の履修科目すべての単位を修得していること ・当該年次の学費等校納金を全納していること ・その他、学修及び生活態度が良好であること	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。

（別紙様式4）

令和8年10月1日

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（取得可能な資格、中退率　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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
			64 単位	10 単位	54 単位	0 単位	0 単位	0 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	42 人	0 人	0 %	12 %

就職等の状況

■卒業者数（C）	15	人
■就職希望者数（D）	14	人
■就職者数（E）	13	人
■地元就職者数（F）	8	人
■就職率（E/D）	93	%
■就職者に占める地元就職者の割合（F/E）	62	%
■卒業者に占める就職者の割合（E/C）	87	%
■進学者数	0	人

■その他

（令和　　7 年度卒業者に関する令和 7 年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

映像制作、CG制作、Web制作、広告制作、広報

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

評価団体：　　受審年月：　　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

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	64 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	1 単位
うち必修単位数	1 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	1 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）	2 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		4 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8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7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	①
薛　力夫	株式会社 熊本放送 総務局 局長	令和7年4月1日～令和9年3月31日（2年）	③
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8年4月1日～令和8年3月31日（1年）	ー
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8年4月1日～令和8年3月31日（1年）	ー
永野　夏菜子	学校法人未来創造学園　熊本デザイン専門学校　教務	令和8年4月1日～令和8年3月31日（1年）	ー

※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「ー」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7年9月1日　14:00～15:00
第2回　令和8年3月18日　11:00～12:00

（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7年9月1日　第1回教育課程編成委員会>
（意見）就職において、CG系志望者は大手だけでなく、県内外のデベロッパー等へ視野を広げることが重要。
（取組）制作進行や広報といった制作だけではない業界の職種を学生にマッチングした。
（意見）雇用において、有期契約や試用期間を設けるケースがあり、学生や保護者の理解とフォローが必要だ。
（取組）学生・保護者の理解を得るために、個別の三者面談を実施して不安解消に努めた。

<令和8年3月18日　第2回教育課程編成委員会>
（意見）就職において、CG業界はゲームのほか建築やアニメにも視野を広げてみるのが良い。
（取組）業界就職を念頭に、希望職種の幅を広げてリサーチ活動をするように指導した。
（意見）AIに描く力は任せられるため、今後は直す力や企画する力を身につけてほしい。
（取組）それぞれの授業の中でAIの必要性や操作性を学び、制作を伴走するツールとして取り入れた。

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、映像コンテンツの利用価値を見出す。メディアの特性を活かした情報伝達の手段や映像を活用する知識や手法を学び、送り手と受け手が相互に作用するようなサービスやコンテンツを制作する。また、編集ソフトの技術を養い、実務的な一連の工程をグループワークで演習を行う。	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：	第17回　CONTENT TOKYO	連携企業等：	RX JAPAN
期間：	令和7年7月2日（水）～4日(金)	対象：	一般・企業・学校等
内容	映像・CG、広告などのコンテンツビジネスを支えるあらゆる要素が出展する大規模国際総合展		
研修名：	Wacomクリエイティブウェビナー	連携企業等：	Wacom
期間：	令和7年7月22日（水）17：30～19:00	対象：	一般・企業・学校等
内容	長編＆ショートアニメ制作の最前線		
研修名：	CEDEC+KYUSHU 2025	連携企業等：	CEDEC+KYUSHU 2025実行委員会
期間：	令和7年11月29日（土）	対象：	一般・企業・学校等
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：	未来の専修学校をつくる～教員研修と卒業生調査のヒント～	連携企業等：	株式会社三菱総合研究所
期間：	令和7年2月18日（火）16時～18時	対象：	専門学校教職員等
内容	教職員とともに成長する学校づくり、教職員への支援のあり方、卒業生調査の活用など		
研修名：	教育目標の達成に向けた『入学前』からの指導体制づくり	連携企業等：	株式会社進研アド
期間：	令和7年8月26日（火）15時～16時	対象：	学校関係者等
内容	近年の大学・短大・専門学校進学者の学力や学習習慣、進学意識について分析		
研修名：	「教職員のための教務/校務効率化およびソフトウェア開発における生成 AI の活用」	連携企業等：	全国専門学校教育研究会
期間：	令和7年12月24日（水）9:00～18:00	対象：	専門学校教員
内容	午前は教務・校務の効率化につながる生成AI、特にLLMやNotebookLMの基礎と教材・資料作成演習を行い、午後はAIエージェントを用いた最新の開発手法「Vibe Coding」についての実習を行った。		

（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：	CGWORLD Web Design Week	連携企業等：	CGWORLD
期間：	令和8年6月1日（月）～5日（金）	対象：	一般・企業・学校等
内容	3DCGを活用したWEB制作やWEBデザインの情報を届けるオンラインイベント		
研修名：	AutodeskDay2026	連携企業等：	AUTODESK
期間：	令和8年9月7日（月）～11日（金）	対象：	一般・企業・学校等
内容	モデリング、リグ、アニメーション、作品のメイキングだけでなく現場の本音を詰め込んだオンラインセッション		
研修名：	東京ゲームショウ2026	連携企業等：	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間：	令和8年9月17日（木）～20日（日）	対象：	一般・企業・学校等
内容	最新ゲームの体験や発表、イベントステージ、公式番組の配信などの世界最大級のゲームイベント		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	組織が動くとき、チームがworkするとき― ―何が組織を動かしているのか	連携企業等：	RX Japan
期間：	令和8年5月13日(水) 12:00～13:00	対象：	一般・企業・学校等
内容	第17回EDIX東京2026／「組織が動く」「チームがworkする」とはどのような状態なのかを手がかりに、日々の関わりや意思決定が組織やチームにどのような影響を与えているのか		
研修名：	次期学習指導要領の方向性と教育DX	連携企業等：	RX Japan
期間：	令和8年5月15日（金） 12:00～13:00	対象：	一般・企業・学校等
内容	第17回EDIX東京2026／中央教育審議会における次期教育課程の議論の方向性と 教育のデジタル化がどのように関わるかについて、講演時点での最新の動向を分かりやすく解説		
研修名：	中途退学予防と学生支援　～AI・データから早期に読み解く予兆と具体的な支援策～	連携企業等：	一般社団法人実践行動学研究所
期間：	令和8年11月17日（火）15:00～1700	対象：	各種学校・教育機関
内容	出席・成績データ等の可視化・統計分析による中途退学リスク早期発見の仕組みと、現場で教職員が学生の行動変容を促す具体的な支援アプローチについて		

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
有田　満里子	有限会社有田 代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9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7年4月1日～令和9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7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
古家　達也	株式会社フィールドワークス　代表取締役社長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
松本　美貴	在校生保護者	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	保護者委員
内村　友造	同窓会会長	令和7年4月1日～令和9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 ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他(　　))
URL:　　https://kumamoto-design.ac.jp/school/publishing
公表時期:　　令和8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 ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他(　　))
URL:　　https://kumamoto-design.ac.jp/school/publishing
公表時期:　　令和8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
	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	○			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	1	○			○		○		
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	2	○	△		○			○	
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	1	○			○			○	
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	1	○			○		○		
5	○			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	2	○			○		○		
6	○			映像編集Ⅰ	動画サイトやSNSでの視聴傾向を捉えた効果的な編集を学ぶ。視聴者に情報を伝達するために映像編集おける演出力や技術力を身につける。	1通	60	2		○		○		○		
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	1		○		○			○	
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	60	2		○		○			○	
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	60	2		○		○		○		
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	2		○		○			○	
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	2		○		○		○		

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	3		○		○		○			
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	120	4		○		○			○		
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	120	4		○		○			○		
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	1		○		○			○		
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	3		○		○		○			
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	1	○			○		○			
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	1	○			○			○		
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	1	○			○		○			
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	1		○		○		○			
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	2	○			○		○			
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、素材のレイアウトカ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	1		○		○		○			
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	1		○		○			○	○	
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	4		○		○			○		
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	1		○		○			○		
26	○			映像編集Ⅱ	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通	75	2		○		○		○			

27		○		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	5		○		○			○	
28	○			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	12		○		○		○		
合計					28 科目												

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	・当該年次の履修科目すべての単位を修得していること ・当該年次の学費等校納金を全納していること ・その他、学修及び生活態度が良好であること	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。