

## 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																	
トライデントデザイン専門学校	平成1年1月31日	木村 俊介	〒 450-0002 (住所) 名古屋市中村区名駅4-1-11 (電話) 052-582-1770																	
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																	
学校法人河合塾学園	昭和53年8月1日	河合 英樹	〒 464-8610 (住所) 名古屋市千種区今池2-1-10 (電話) 052-735-1613																	
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	総合デザイン学科	平成14(2002)年度	-	平成26(2014)年度															
学科の目的	デザイン全般を学び進路を定め、企業が求める人材教育とデザインを通じて社会に貢献できる人材を育成する。																			
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	色彩検定2級、Photoshopクリエイター、商業施設士、Webデザイナーベーシック 中退率:8%																			
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														
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	3,000 単位時間	630 単位時間	2,370 単位時間	0 単位時間														
			- 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)																	
300 人	332 人	6 人	2 %																	
就職等の状況	■卒業者数(C) :	89 人																		
	■就職希望者数(D) :	68 人																		
	■就職者数(E) :	68 人																		
	■地元就職者数(F) :	44 人																		
	■就職率(E/D) :	100 %																		
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) :	65 %																		
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) :	76 %																		
	■進学者数 :	0 人																		
	■その他																			
	(令和4年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報)																			
■主な就職先、業界等 (令和4年度卒業生) バウハウス/アップルップル/UNICO/創研/こどもの館/Grow Group/カブコン/ロコピット/イルカ/アンツエンジニアリング/共和テクニカル/池田工業/ヘキサドライブ/クラシスホーム/波多野工務店/スペースラボ/ヒノキヤグループ他																				
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																			
当該学科のホームページURL	<a href="https://design.trident.ac.jp/">https://design.trident.ac.jp/</a>																			
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)																			
	<table border="1"> <tr> <td>総授業時数</td> <td>3,000 単位時間</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td> <td>0 単位時間</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td> <td>180 単位時間</td> </tr> <tr> <td>うち必修授業時数</td> <td>180 単位時間</td> </tr> <tr> <td>    うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td> <td>0 単位時間</td> </tr> <tr> <td>    うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td> <td>180 単位時間</td> </tr> <tr> <td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td> <td>0 単位時間</td> </tr> </table>						総授業時数	3,000 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	180 単位時間	うち必修授業時数	180 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	180 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)	0 単位時間
	総授業時数	3,000 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	0 単位時間																		
	うち企業等と連携した演習の授業時数	180 単位時間																		
	うち必修授業時数	180 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	0 単位時間																		
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	180 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)	0 単位時間																		
	(B : 単位数による算定)																			
<table border="1"> <tr> <td>総授業時数</td> <td>- 単位</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td> <td>- 単位</td> </tr> <tr> <td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td> <td>- 単位</td> </tr> <tr> <td>うち必修授業時数</td> <td>- 単位</td> </tr> <tr> <td>    うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td> <td>- 単位</td> </tr> <tr> <td>    うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td> <td>- 単位</td> </tr> <tr> <td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td> <td>- 単位</td> </tr> </table>						総授業時数	- 単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	- 単位	うち企業等と連携した演習の授業時数	- 単位	うち必修授業時数	- 単位	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	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	- 単位	(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	
総授業時数	- 単位																			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	- 単位																			
うち企業等と連携した演習の授業時数	- 単位																			
うち必修授業時数	- 単位																			
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																			
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	- 単位																			
(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																			
<table border="1"> <tr> <td>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)</td> <td>1 人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>4 人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0 人</td> </tr> <tr> <td>④ ミスター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)</td> <td>1 人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>0 人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>6 人</td> </tr> </table>						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)	1 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)	4 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 ミスター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)	1 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	6 人			
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)	1 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)	4 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 ミスター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)	1 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	6 人																			
<table border="1"> <tr> <td>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</td> <td>5 人</td> </tr> </table>						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	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	5 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  
常に業界第一線の状況を把握し、最先端の知識や技術を学校として吸収し教育内容に反映していくことはもちろんのこと、学生への教授についても第一線の仕事のすすめ方なども熟知したうえで実施するため、本校で開催する教育課程編成委員会においては、関連企業、業界団体、学識経験者等からの要請、提言を聴取し、該当学科、ひいては学校全体の教育運営に資することを目的とする。

(2) 教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

上記の方針により設置される教育課程編成委員会は学科の諮問、支援会議体として校長の委嘱を受けた委員により、該当学科の授業科目的設定、授業内容の改善、授業手法の開発・改善など全般的な助言を行う。提出された助言については、校長、教務チーフにおいて協議のうえ学科長に指示し、実行や改善に着手する。また、教育課程編成委員会からの助言とその助言に基づく学校としての改善実行計画については、別の委員会である学校関係者評価委員会で特に言及し評価を受けるものとする。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

総合デザイン学科ビジュアルデザインコース 教育課程編成委員会名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
中川 義千	中部クリエーターズクラブ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
坂本 隆	株式会社インパクトたき	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
日高 弘司	株式会社インパクトたき	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
椎葉 保雄	株式会社フリースタイルエンターテイメント	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
平田 直樹	駒田印刷株式会社	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
馬場 陽子	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科 ビジュアルデザインコース長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
石澤 広子	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科 ビジュアルデザインコース 常勤講師	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—

総合デザイン学科CGデザインコース 教育課程編成委員会名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
中久木 健太	株式会社エイチーム	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
糸見 功輔	株式会社バンダイナムコスタジオ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
橋野 哲也	株式会社キュー	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
富田 慎治	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科CGデザインコース長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
上田 光孝	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科CGデザインコース常勤講師	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—

総合デザイン学科インテリアデザインコース 教育課程編成委員会名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
原田 健司	株式会社ハウハウス丸栄	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
内藤 恵子	中部インテリアプランナー協会	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
川副 雄太	株式会社スペース	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③

熊 澤浩	アサヒグローバルホーム株式会社	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
田淵 智子	トライデントデザイン専門学校 総合デザイン学科 インテリアデザインコース長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—

教育課程編成委員会名簿 職員名簿

令和4年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木村 俊介	トライデントデザイン専門学校 校長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
森 きよみ	トライデントデザイン専門学校 統括チーフ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
小原 好恵	トライデントデザイン専門学校 教務担当	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
佐藤 紫乃	トライデントデザイン専門学校 教務担当	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
川原 純	トライデント専門学校事業本部 キャリアセンター	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
柴田 美佳	トライデント専門学校事業本部 キャリアセンター	令和4年4月1日～令和5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 (8月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年8月22日 ビジュアルデザイン:10:00～11:30、CGデザイン13:30～15:00、インテリアデザイン16:00～17:30  
第2回 令和5年2月20日 ビジュアルデザイン:10:00～11:30、CGデザイン13:30～15:00、インテリアデザイン16:00～17:30

(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。

◇ビジュアルデザインコース:・就職年次になるまでのポートフォリオのクオリティアップについての課題は、外部のポートフォリオ添削会実施や1年次から年間通じての作品作りを検討する。上位層・下位層の棲み分けについては、総合デザインゼミの位置づけの見直しおよび、課題量の調整・内容の進め方を工夫する等の検討をする。

◇CGデザインコース:長期化に対応する就職活動について、学生にインターンシップに参加することは採用に直結するという意識改革や、企業から直接アプローチを受けるWEBポートフォリオ掲載への誘導を実施する。課題・自主制作を積極的にコンペに応募させる。学生作品を講評する際は、モチベーションに繋がるようなイブな講評を非常勤講師も含めて心がけるようにする。

◇インテリアデザインコース:自動的に情報をキャッチし身に着けていくことが必要。そのためには興味のある情報やジャンルを強みに変えられるようなカリキュラムの検討が必要。プレゼン力(表現力や聞き取り力)向上のための場を増やすことを検討する。

## 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

企業との連携による演習等の科目においては、企業の業務水準を現実的に体感させることを主目的に設定する。疑似体験的な演習講義を通じて、企業で日常使われている技術・知識を体験、習得させる。また、授業を通じて学生たちが生み出した成果物に対する評価においても、学校という教育環境下での評価ではなく、市場を見据えた企業の現実の評価基準での判定を実施していただく。また、こうした演習全体を通じて、社会人基礎力を涵養していくことも合わせて目的に設定する。

### (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

制作の現場において、作品のクオリティを上げるために使える時間には限りがあり、学校教育の現場と決定的に異なる要素である。知識や技術を単にもついているだけではなく、いかに短時間に有効な手法や問題解決の解法を見つけることができるかが、実社会においてはアドバンテージになっていく。本学科の演習においては、知識・技術の習熟とともに、そうした実践的な応用力を培っていくことを主眼に実施する。

### (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
ビジュアルデザインゼミ (総合デザイン学科2年 ビジュアルデザインコース)	ワイナリーとの産学共同授業と、プランディングを主軸とした企画展開を目的とし、各自の設定ターゲットによる、購買促進を目的としたデザインを展開する。	株式会社ブルーチップ
CGデザインⅡ (総合デザイン学科3年 CGデザインコース)	「Illustrator」「Photoshop」の応用を習得し、複雑な図形を効率的に制作できる力を養う。	中村区区民まつり実行委員会
インテリアCAD I (総合デザイン学科2年 インテリアデザインコース)	Vectorworks、Photoshop、Illustratorなど今後の講義において必須となるソフトウェアについての基礎を学ぶ。産学連携授業では、病院や高齢者の家具を手掛ける家具のデザインを行うナゼロ株式会社にグループ制作を通して椅子の歴史や文化に触れ、企業に企画提案する。	ナゼロ株式会社
プロジェクト型科目 (総合デザイン学科3年 全コース)	総合デザイン学科で身につけた幅広い視点を生かし3..コースが協力して企画及び成果物を制作する。キャンピングステイ岡崎(仮称)の各事業に対して、デザインアイディア提案を行う。	有限会社クリアーレ

### 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

専門学校教員として、自己の専門分野における最先端の知識・技術の習得のために、業務上一定の時間を費やすことを学校として求めている。ただし、個人の努力目標のみではなく、業界第一線の知識・技術の習得については学校として機会を積極的に提供していく。また、専門知識のみではなく、授業に関わる技術など教育力向上のための機会についても法人全体の課題として取り組んでいく。

#### (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: 未来のCGアーティスト像について

連携企業等: CGアーティスト 森田氏

期間: 2022年10月24日

対象: 全国のCG業界を目指す学生、教育関係者

内容 Aiの進歩で変化するCGアーティストに求められる事について

研修名: CCDO Award受賞者が今、注目するデザイナーの展覧会

連携企業等: 株式会社国際デザインセンター

期間: 2023年3月17日

対象: 学生・若手クリエイター

内容 CCDO Award受賞者と出展デザイナーがコラボレーションの背景やこれからの時代につなげていきたいデザインの思想などをクロストークする。

研修名: Lumionオンライン基礎講習

連携企業等: Lumion

期間: 2022年8月18日、26日

対象: 教育関係、一般

内容 3D建築パースの理解を深める

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 学びの質を高める授業改善と退学予防

連携企業等: 授業学研究所

期間: 2022年8月30日

対象: 常勤講師・非常勤担任

内容 「将来に渡って活躍し続ける人材」にとって必要なもの、学生のやる気を引き出す「学習する空間作り」

研修名: アカデミック・ハラスメント防止・対策

連携企業等: (株)ハーモニークリエイション

期間: 2023年3月6日 14:00～16:00

対象: 常勤講師・非常勤担任・スタッフ

内容 アカハラについて理解し、叱っても感謝される教員を目指して一人ひとりの未来に貢献する方法を考える

### (3)研修等の計画

#### ①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	AI検定を受験するためのAIリテラシー講座	連携企業等: サーティファイ
期間:	2023年5月31日	対象: 教員
内容	AIの定義、研究範囲、特化型人工知能と汎用人工知能	
研修名:	AI(人工知能)超入門—AIと統計の関係について	連携企業等: TECH PLAY
期間:	2023年4月1日	対象: アカウントを作れば誰でも受講可能
内容	AIの基礎を学ぶ(・AIとは?・今現在AIができるここと(画像生成、文章生成)、分野など・AIの知能を育成する方法とは?)	
研修名:	未来を築くAIとパラメトリックデザイン 性:実践的な体験で学ぶ建築業界の革新と可能	連携企業等: 愛知建築士会 名古屋名南支部
期間:	2023年6月20日	対象: 愛知建築士会の会員及び一般
内容	MicrosoftBingを使用し、実践的な体験をすることでAIに対する理解を深める。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	第1回FD研修 主題的・対話的で深い学びの実現	連携企業等: (株)AL&AL研究所
期間:	2023年8月29日	対象: 新人常勤講師
内容	専門学校AL形式中心の授業スキル向上の習得	
研修名:	第2回FD研修	連携企業等: 未定
期間:	2024年2月又は3月予定	対象: 未定
内容	未定	

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

校長直属の委員会として学校関係者評価委員会を設置し、「学校自己点検・評価報告書」および「授業科目等の概要」を中心に対応する外部評価を実施する。

(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・教育目的、教育理念・教育目標の周知、教育方針、独自性の高い教育内容に対する各方面からの評価
(2)学校運営	学校運営の方針、事業計画、学校組織・組織の活性化、意思決定プロセス、業務の効率化
(3)教育活動	各学科の概要と学修目標、学習目標とカリキュラムの関連性、各科目の意義とカリキュラム、カリキュラム編成の考え方と編成体制、カリキュラムの見直し、カリキュラム評価、キャリア教育の観点に立ったカリキュラム、授業計画(シラバス)の作成、成績評価・単位認定の考え方、教育方法に関する工夫のための取り組み、授業内容実態の把握および学生や卒業生による評価体制・実施状況、専門教育・一般教養の配分や考え方、実習の内容や意義、合同授業、資格取得に向けた授業、業界との協力体制、産学協同授業、インターンシップについての考え方、本校のインターンシップの概要、業界からの授業成果の評価に関する協力、海外研修、講師の採用、講師のスキル向上、講師間の協業体制
(4)学修成果	在校生による具体的な作品・成果、受賞、資格取得に関する考え方、資格取得目標の達成度
(5)学生支援	就職指導の全体方針、就職に関する目標設定の考え方、就職に関する目標の内容、就職状況、就職目標の達成度評価の考え方、就職指導体制、具体的な就職指導、クラス担任制度、学生相談室、奨学金や学費支援、健康支援、クラブ活動支援、アルバイト支援、卒業生支援、保護者との連携、留学生の受け入れ体制、退学率
(6)教育環境	施設・設備、保健・衛生管理、防災・災害に対する体制
(7)学生の受け入れ募集	学生募集活動の考え方、学校案内パンフレット・学校紹介ホームページ、問い合わせ対応体制、入学選考の考え方、就職実績などの卒業生の活躍のアピール
(8)財務	予算、会計監査
(9)法令等の遵守	個人情報保護、学校自己点検・自己評価、学校関係者評価
(10)社会貢献・地域貢献	企業・団体との交流、附帯教育事業
(11)国際交流	留学生の受け入れ

※(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

2021年度のカリキュラムの進捗及び2022年度のカリキュラムの方向性の報告とともに、2021年度に実施した自己点検・自己評価報告書の評価を行っていただき、それらの評価から以下活用予定である。

①業界イメージの就職前と後のギャップを埋めるためにもインターンシップは重要であると指摘を受けた。業界により就職前提のインターンシップもあるので、就職意識の低い学生には、業界研究・産学連携などを通じて、就業意識の教育や学生のレベルに応じた誘導の検討も必要。

②自己実現を持った元気な人が欲しいのに、学力で落ちるのはもったいないので、算数や国語など、練習させるべきだと指摘

を受けた。次年度英会話の授業を半分にして一般教養(算検、漢検)を導入予定。  
③卒業生の転職・退職を含めた状況の把握と、活躍する卒業生の活用による業界との繋がりを強化することが必要と指摘を受けた。卒業制作展開催時に同窓生の交流会を企画し、案内葉書に出欠と卒業生の近況を把握するアンケートを実施予定。

(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
三木 哲朗	竹田印刷株式会社	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	企業など委員
大竹 伸明	株式会社バウハウス丸栄	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	企業など委員
海藤 洋	株式会社建築士事務所エクリアーキテクツ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	卒業生
伊藤 智広	株式会社山崎デザイン事務所	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1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: <https://design.trident.ac.jp/>  
公表時期: 2022年9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

全体として少しずつ公開項目を増やしていく。広報的作成物だけではなく、自己点検などの機会を利用して正確な情報を整理し、順次公開を進めていく。また、学生配付物についても、より多種な情報提供をリアルタイムで提供できるように取り組みを進めている。

(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	教育理念・教育目的、教育方針、学校運営の方針、特色、校長名、所在地・連絡先、学校の沿革、防災、保健衛生
(2)各学科等の教育	各学科のカリキュラム編成方法、年間の授業計画、進級・卒業の要件、コンペ・コンクールの実績
(3)教職員	教職員組織図
(4)キャリア教育・実践的職業教育	実習の意義、就職指導の全体方針、就職指導体制、就職実績、具体的就職指導
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、クラブ活動
(6)学生の生活支援	学生生活相談
(7)学生納付金・修学支援	学費、学費援助制度
(8)学校の財務	河合塾学園事業報告
(9)学校評価	学校自己点検・評価報告書
(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://design.trident.ac.jp/school/sight/>

公表時期: 2022年8月1日

授業科目等の概要（ビジュアルデザインコース）

#REF!												
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			
1	○		デザインベーシックⅠ・Ⅱ	1. クロッキーカー：短時間ですばやく対象の動き、骨格、バランスをとらえ表現する力を養う 2. 描写力：対象の正確な形、質感、バランスをより時間をかけて構築できる力を養う 3. 構成力：対象を如何に美しく構成するか、判断し実行できる力を養う	1通	240	8	○		○		○
2	○		デザイン史・写真基礎	(写真) カメラ（一眼レフ）の操作方法を習得し、写真の基礎的知識を学ぶと共に自分のイメージするものをファインダーを通して1枚の画像にする方法を身につける。ただ単に記録する写真ではなく作品として表現出来る写真の作り方を学ぶ。また撮影した画像をPhotoshopによってレタッチ技術を学びデザイン制作に必要なスキルを習得する。（デザイン史）創作に携わる者として不可欠な前提知識である黎明期から、近代、世界・日本のデザイン史を体系的に理解する	1前	30	1	○		○		○
3	○		感性教育Ⅰ・Ⅱ	<前期> 1. 根幹的素材に触れ、かたちにする体験学習を実施し、ものから受ける印象や感覚を制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。 2. 街の観察・デザインリサーチにより、デザインの見方、多様な価値観への気付きを習得する。 3. リトルワールドレプリカ制作によるグループワークをコンペ形式で実施し、企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調することの必要性・重要性を学習する。 <後期> 1. ものから受ける印象や感覚を、制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。 2. デザインの見方、多様な価値観への気付きを習得する。 3. 創作者としての感度を高める。 4. 企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調性を学び、計画性を考え行動する。	1通	120	4	○		○		○

4	○		CG I・II	アクティブラーニング学習によってIllustratorとphotoshopの操作を学習。自発的に学習することを通じながらキャラクターデザイン、やイラストを総合的に学ぶ。	1通	90	3	○	○	○		
5	○		ビジュアルデザイン基礎I・II	グラフィックデザインとはなにか、また、デザインが社会になにをもたらすかを理解し、コース選択の上で参考となる基礎知識をつける。本科目では、グラフィックデザインの三大要素と言われる、色と形と文字を中心に、グラフィックの印象が訴求されるしくみを理解するとともに、コンピューターに頼り過ぎないワークプロセスを制作工程のベースとし、アナログによるオリジナリティの重要性を理解・習得する。 前期ではグラフィックデザインの楽しさを意識して進めたが、後期では仕事の現場に即した、クライアントオーダー、同業者に埋もれないデザインワークなど、現場に対して一歩踏み込んだステージを習得する。アナログワークを活かすデザインメイキングなど、多数いる同業者に埋もれない制作感覚の習得を目指す。	1通	120	4	○	○	○		
6	○		CGデザイン基礎I・II	3Dソフト「Maya」を使い、基本形状を組み合わせ変形させることで、3D空間内から形状を立体的に捉える能力を習得する。	1通	120	4	○	○	○		
7	○		インテリアデザイン基礎I・II	建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさでのマイルームの提案の課題で、その空間を使い易い空間計画ができるように具体化できることに取り組む。 建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさで、小さなカフェの提案をする。この課題で、楽しく魅力的な空間の計画ができるようにする。人の楽しめる空間を、具体化できることに取り組む。	1通	120	4	○	○	○		
8	○		ベーシックプログラムI	入学直後、専門科目の履修に先駆けて、常識・ビジネスマナーなど社会人の基礎を身につける。	1前	30	1	○		○	○	
9	○		ベーシックプログラムII	社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。	1後	30	1	○		○	○	

10	○	ベースックプログラムⅢ	社会人として活躍するための重要な能力「社会人基礎力」に着目し、チーム活動を通じた各種の課題をこなすことで社会人として必要な基本スキルを身につける。	1 前	30	1	○			○	○		
11	○	業界研究Ⅰ	デザイン業界における業種・職種に対する特性を知り、コース選択、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレをなくす。就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。業界就職への意識を高める。	1 前	30	1	○			○	○		
12	○	ビジュアルデザインⅠ	グラフィックデザインの各分野の基礎知識を総合的に学び、プランディングの概念を学ぶ。CIVIを基本軸とし、広告、web、エディトリアル、ジェネラルグラフィックなどが総合的に作用して初めてプランディングの効果が得られることの基礎を学ぶ。	2 前	60	2		○		○		○	
13	○	エディトリアルデザイン (InDesign)	InDesignの基礎を学びながら、ページ編集からインタラクティブPDFまで幅広いInDesignの使い方を学ぶ。美しい写真のセレクトからエディトリアルに重要な見やすいフォント選びやレイアウトなどを学び作品を制作をする。ページ編集の基礎を学び、就職時の面接に不可欠な、魅力ある作品(ポートフォリオ)が作れるようになることを目的とする。	2 前	60	2		○		○		○	
14	○	イラストテクニック	デザインにおけるイラストレーションの役割を理解し、画材の特性を活かした基礎画力を習得する。テーマと制約の中で伝えたいオリジナル表現を進行できる技術を学ぶ。	2 前	60	2		○		○		○	
15	○	グラフィックデザインⅠ	鷲ヶ岳スキー場の広告宣伝ポスターとその関係ツールの制作とそれに伴う企画立案のプレゼンテーション。クライアントの求める作品を作るためには何が必要かを分析・学習することが目的。後半は「らしさ」を追求するアイデアと企画制作。後半には伊藤美藝社製版所の体験型コンペに参加し入賞を狙う。	2 前	60	2		○		○		○	

16	○		Web基礎	web制作に必要な知識とwebデザインの基本を習得する。本科目では、webデザイン制作をHTML5、CSS、javascriptを通して理解する。さらに、ウェブデザイン技能検定試験、Webクリエイター能力検定の合格を目指す。	2 前	60	2	○	○	○	○	○	○
17	○		デザインシンキング	デザイン思考のプロセスに沿った授業構成。顧客のニーズについて分析し、共感する。共有しあった意見から課題やニーズを抽出し、その際に発生した問題を整理し、コンセプトを確立定義する。コンセプトをアイデアを出し、試作を繰り返し、ユーザーテストを行い、商品やサービスのブラッシュアップを行います。	2 前	60	2	○	○	○	○	○	○
18	○		写真研究	前半はテーマから撮影素材選び、撮影をしてプレゼンにて自分のメッセージを伝える。まずは撮影することに慣れ屋外での撮影を行う。一眼レフカメラの操作を覚え撮影が出来、テーマに対して自分の表現の理解力を高める。1) デジタルカメラで撮影をする。2) テーマに沿った素材をみつける。3) 画面構成やアングルの違いを撮影しながら学ぶ。4) Photoshopを使って画像処理や加工の基礎を学ぶ。5) オリジナルの作品を作る6) グラフィックに落とし込み為の基礎的なスキルを学ぶ。	2 前	60	2	○	○	○	○	○	○
19	○		アドバタイジング I	「広告とは何か」という基礎的な内容から、広告の社会的な役割、実際の制作に置いて、それぞれ与えられた課題を手書き、PC用ソフト イラストレーター、フォトショップを用いて目を引く広告デザインを行うことを目的とする。競合他社に差をつける、アピール上手で効果の高い広告を学ぶことを目的とする。	2 後	60	2	○	○	○	○	○	○
20	○		ビジュアルデザイン II	プランディングデザインのプロセスを基に想像意欲・発想、各種の問題提案や実験的な作品にも取り組み、完成度の高い作品づくりを目的とする。デザイン思考から学んだデザインプロセスと新しい発想と制作物で学生らしさを残しつつもプロと変わらぬハイレベルの作品を発表し、目に留めて貢える様な作品を生み出すことを最終目的とする。	2 後	60	2	○	○	○	○	○	○

21	○		グラフィック デザインⅡ	色覚について十分に理解し、色による情報を正確に受け取れなくて困っている色弱者、または高齢者・障がいのある方にきちんと情報が伝わるようカラーユニバーサルデザインを学ぶ。	2 後	60	2	○	○	○		
22	○		キャラクター デザイン	本科目では、前期での課題を踏まえて、実在する企業をモデルにキャラクターを制作。基礎を堅実な物としつつ、キャラクター制作の応用も同時に習得する。また制作したキャラクターの展開方法も学び、キャラクターを活かす展開を修得、プレゼンテーションを通して、コンセプト企画立案に対しても意識させる。	2 後	60	2	○	○	○		
23	○		Web演習	Photoshop、Illustratorなどを利用したWEBデザインから簡単なコーディングまでをできるようにし、ポートフォリオをWEB上で掲載できるサイトを制作することができるようにする	2 後	60	2	○	○	○		
24	○		ビジュアルゼ ミ I	グラフィックデザイナーを目指す上で、より専門的な知識と、より高度な技術、より充実したコンセプトワークの習得を目指し、完成度の高い課題制作を目的とする。	2 後	120	4	○	○	○	○	
25	○		イラストゼミ I	ブランディングデザインを通して、イメージアップデザインや企画構成・見え方のコントロールなどを学ぶ。企画にあった美しいレイアウトやフォント選び・イラスト技法を学び、魅力ある作品が作れるようになることを目的とする。	2 後	120	4	○	○	○		
26	○		総合デザイン ゼミ I	①日本酒ブランドの酒樂を題材とし、ブランディングを主軸とした企画展開を目的とし、各自の設定ターゲットによる、購買促進を目的とした新規企画をたて、各ツール展開を展開する。 ②文字組みや工業系イラスト制作に長けているドロー系ソフトIllustratorと写真加工、切り抜き合成に使われるPhotoshopの基本的な操作方法を学ぶこととする。上記ソフトのスキル習得が予定より早く進めば、単純な構造のサイトや短い実写動画の編集技術まで習得する。	2 後	120	4	○	○	○		

27	○		業界研究Ⅱ	デザイン業界における今どきの就職環境を学び、来る就職活動の心構えと準備をする。自分の強みを把握し、書類作成を行う。	2 前	30	1	○			○	○		
28	○		キャリアデザインⅠ	業界研究Ⅰ・Ⅱで習得した企業情報、自己分析をさらに深め、自分の強みを把握し、表現できるように、個人・集団面接試験、グループディスカッションなどのノウハウ習得と対策を行う。また、この講座を通して、社会人として必要なコミュニケーション能力、対人関係スキル、プレゼンテーション能力などを身につける。	2 後	30	1	○			○	○		
29	○		アドバタイジングⅡ	広告主を決め、インストリーム広告を考える。ブランドイメージに合った広告の打ち出し方、企画を元にその他Web広告への展開の仕方などを学ぶ。ターゲット層へアピールするためのリサーチも行い、より宣伝効果が得られる広告戦略を考える。実際の仕事と同様、打ち合わせや企画書提出など、実践力を身に付ける。	3 前	60	2		○		○		○	
30	○		ビジュアルデザインⅢ	プランディングデザインのプロセスを基に想像意欲・発想、各種の問題提案や実験的な作品にも取り組み、完成度の高い作品づくりを目的とする。デザイン思考から学んだデザインプロセスと新しい発想と制作物で学生らしさを残しつつもプロと変わらぬハイレベルの作品を発表し、目に留めて貰える様な作品を生み出すことを最終目的とする。	3 前	120	4		○		○		○	
31	○		広告イラスト	デザイン業界における業種・職種に対する特性を知り、コース選択、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレをなくす。就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。業界就職への意識を高める。	3 前	60	2		○		○	○		
32	○		プロジェクト型科目	決められた期限内で、学んだ専門コースを横断してプロジェクトを作り、企業からの課題問題・課題に対する解決案を提案して自己表現力など総合力を学ぶ。またプロジェクト型学習によって、自己認識や他者理解、協働、価値創造などを深めていく。最終学年の最後に行うことで、自分で考え行動する力が身につき、社会に出ても必要な問題解決力や実行力等を養うことが狙い。	3 後	120	4		○		○	○	○	

33	○	卒業制作	個人の想像意欲・発想を基に、各種の問題提案や実験的な作品にも取り組み、完成度の高い作品づくりを目的とする。新しい発想と制作物で学生らしさを残しつつもプロと変わらぬハイレベルの作品を発表し、目に留めて貰える様な作品を生み出すことを最終目的とする。また、協働作業では、デザイン思考から学ぶ、プロセス、グループワークを基軸とします。	3 後	180	6	○	○	○		
34	○	ビジュアルゼミⅡ	グラフィックデザイナーを目指す上で、より専門的な知識と、より高度な技術、より充実したコンセプトワークの習得を目指し、完成度の高い課題制作を目的とする。	3 前	120	6	○	○	○		
35	○	イラストゼミⅠⅡ	プランディングデザインを通して、イメージアップデザインや企画構成・見え方のコントロールなどを学ぶ。企画にあった美しいレイアウトやフォント選び・イラスト技法を学び、魅力ある作品が作れるようになることを目的とする。	3 前	180	6	○	○	○		
36	○	総合デザインゼミⅡ	①媒体、ターゲットに合った企画立案し各課題を行う。本授業を通じて情報の整理の仕方や、見せ方などを理解、習得する。②Illustratorの基本操作方法を学ぶことでDTPの基礎を学ぶ。③企業と連携して授業を進めることにより、より実際のデザインの流れや製品化に対しての企画・デザインの練り方を学び習得する。デザインすることは消費者あってのものであり、自分が「好きなデザイン」と「売れるデザイン」の違いを知る。現状における流行を上手く取り入れ、クライアントの持つイメージを損なうこと無くバランスよくデザインし、沢山のバリエーションの中からクライアントが求めるものを見つけ出し形にする。	3 前	180	6	○	○	○		
37	○	資格検定	デザイン分野の知識習得及び証明のためにデザイン分野に関係する資格取得を目指す。進級・卒業条件でもある。	1 ～ 3 通	180	6	○	○	○		

38	○	就職研究Ⅰ・Ⅱ	個々の学生の目標業種に応じた取組みを行い、また、就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。（就活相談、就職斡旋、自己分析、企業研究、履歴書添削、筆記試験対策、面接対策など） 最終学年は、それが目標とする就職活動を学生個々人で主体的に行動する一年間である。本科目では、個々の学生の就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。また、社会人としての心構えについても指導する。（就活相談、自己分析、企業研究、履歴書添削、筆記試験対策、面接対策など）	3 通	60	2	○		○	○	
39	○	英会話Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ	シチュエーション別の英語表現の学習を通じて英会話の基礎を身に付ける。	1 ～ 3 通	180	6	○		○	○	
合計				35	科目	3000	単位時間				

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	各学年毎に必要単位数を取得していること。また進級・卒業条件の検定試験に合格していること	1学年の学期区分	2期
履修方法：	原則提供している授業科目を履修し、各科目の出席率が80%以上を満たし、必要な課題を提出していること。	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。

授業科目等の概要(CGデザインコース)

分類				授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	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	○			デザイン ベーシック I・II	1通	240	8	○			○			○				
2	○			デザイン 史・写真基 礎	1前	30	1	○			○			○				
3	○			感性教育 I・II	1通	120	4	○			○		○					
4	○			CG I・II	1通	90	3	○			○		○					

5	○	ビジュアル デザイン基 礎 I・II	グラフィックデザインとはなにか、また、デザインが社会になにをもたらすかを理解し、コース選択の上で参考となる基礎知識をつける。本科目では、グラフィックデザインの三大要素と言われる、色と形と文字を中心に、グラフィックの印象が訴求されるしくみを理解するとともに、コンピューターに頼り過ぎないワークプロセスを制作工程のベースとし、アナログによるオリジナリティの重要性を理解・習得する。 前期ではグラフィックデザインの楽しさを意識して進めたが、後期では仕事の現場に即した、クライアントオーダー、同業者に埋もれないデザインワークなど、現場に対して一歩踏み込んだステージを習得する。アナログワークを活かすデザインメイキングなど、多数いる同業者に埋もれない制作感覚の習得を目指す。	1 通	120	4	○	○	○		
6	○	CG デザイン 基礎 I・II	3Dソフト「Maya」を使い、基本形状を組み合わせ変形させることで、3D空間内から形狀を立体的に捉える能力を習得する。	1 通	120	4	○	○	○		
7	○	インテリア デザイン基 礎 I・II	建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさでのマイルームの提案の課題で、その空間を使い易い空間計画ができるように具体化できることに取り組む。 建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさで、小さなカフェの提案をする。この課題で、楽しく魅力的な空間の計画ができるようになる。人の楽しめる空間を、具体化できることに取り組む。	1 通	120	4	○	○	○		
8	○	ベーシック プログラム I	入学直後、専門科目の履修に先駆けて、常識・ビジネスマナーなど社会人の基礎を身につける。	1 前	30	1	○		○	○	
9	○	ベーシック プログラム II	社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。	1 後	30	1	○		○	○	
10	○	ベーシック プログラム III	社会人として活躍するための重要な能力「社会人基礎力」に着目し、チーム活動を通じた各種の課題をこなすことでの社会人として必要な基本スキルを身につける。	1 前	30	1	○		○	○	

11	○	業界研究 I	デザイン業界における業種・職種に対する特性を知り、コース選択、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレをなくす。就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。業界就職への意識を高める。	1 前	30	1	○			○	○		
12	○	ドローイング I	「描く」ことに慣れる。前半は人物や動物など様々なモチーフ（題材）を勢いよく描くことで、線密度による感触を実感する。最終的に、人物のプロポーションを正確に再現できるようになることを目標とする。	2 前	60	2	○			○	○		
13	○	Web デザイン I	Html、css、テキスト、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルを習得する。実際のホームページの構造を調べ、各自で企画書～ホームページ制作までの全行程を学習することを目的とする。またプレゼンテーションを通じて発信力、修正力を習得する。	2 前	60	2	○			○	○		
14	○	CGデザイン	CG業界、デザイン業界への就職にはポートフォリオは非常に重要なアイテムとなる。本授業の中では企業から出してもらう課題制作を行い、各自のポートフォリオにその作品を追加する。また、その活動を通じて、自分の作品を客観視し、後半の個人制作に生かすことを目的とする。	2 前	60	2	○			○	○		
15	○	3D デザイン I	3Dソフト「Maya」を使い、基本形状を組み合わせ変形させることで、3D空間内から形状を立体的に捉える能力を習得する。	2 前	60	2	○			○	○		
16	○	2D イラスト I	【専門知識スキル】：フォトショップ、イラストレータを通して、デザイナーに必要なCGツールの基礎力を身につけて、より多くのデジタルツールを使いこなせる技術を習得。スキャナー、ペンタブレット、プリンターなど周辺機器の使い方を学び、総合的なCG制作技術を身につける。【社会人基礎力】：創造力、複数のもの（もの、考え方、技術等）を組み合わせて、新しいものを作り出す 求められる条件をクリアするために、幅広い発想から解決策を考える 成功イメージを常に意識しながら、新しいものを生み出すための事前リサーチを行う	2 前	60	2	○			○	○		

17	○		3Dモーション	実際に鉛筆で線を引くことで手描きアニメーション制作の基礎を学ぶ。存在するものとして不自然さを感じさせない動きの描写、制作物にリアリティを感じられるように人物、動物、自然物について基本的なモーションを観察して理解する。その学習成果として、演出意図に見合った線画・動画を制作できるようにすることを目標とする。	2前	60	2	○	○	○	○	○	○
18	○		デッサンI	パースペクティブ（透視法）、1点透視、2点透視、3点透視を確信的に学ぶ。人物の質感の表現方法、骨格の見方・組み立て方、動き・バランスの把握の仕方をより高度に学ぶ。	2前	60	2	○	○	○	○	○	○
19	○		ドローイングII	「描く」ことに慣れる。前半は人物や動物など様々なモチーフ（題材）を勢いよく描くことで、線密度による感触を実感する。最終的に、人物のプロポーションを正確に再現できることを目標とする。	2後	60	2	○	○	○	○	○	○
20	○		WebデザインII	Html、css、テキスト、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルを習得する。実際のホームページの構造を調べ、各自で企画書～ホームページ制作までの全行程を学習することを目的とする。またプレゼンテーションを通じて発信力、修正力を習得する。	2後	60	2	○	○	○	○	○	○
21	○		After Effects	動画制作のプロセスを理解する。キーフレームアニメーションの基礎とデジタルビデオカメラによる実写撮影スキルの習得。撮影素材を「AfterEffects」に取り込み、カットつなぎの基本、各種エフェクト処理により動画を制作する。ビデオ規格、映像データファイルの知識を身につける。	2後	60	2	○	○	○	○	○	○
22	○		キャラクターデザインI	Web、アバター、ゲーム、アニメ等、制作用途の違いによるキャラクターの描き分けを身につける。自分の得意なジャンルのみではなく、必要とされているキャラクターを理解して幅広く描けることを目的とする。	2後	60	2	○	○	○	○	○	○

23	○		デッサンⅡ	デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。デスクールを積極的に活用しデッサンを4つのステップに分け、各項目毎に目標を設定することで効率的に完成度の高いデッサンに仕上げる。	2 後	60	2	○	○	○	○	○	○
24	○		3DゼミⅠ : 3DデザインⅡ	3Dソフト「Maya」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、キャラクター、モチーフモデルを作成し、静止画として完成させ、より精細で効率的なモデリング技術と、空間内構成能力を身につける。	2 後	120	4	○	○	○	○	○	○
25	○		2DゼミⅠ : 2 DCG	セルアニメーションの実際の制作プロセスを実践し、その手法を学ぶとともに、演出について考える。イメージボード、各種設定、絵コンテ、レイアウト、原動画、背景、コンポジット、編集、録音などの実際の制作過程を実践しCLIP STUDIO RETAS STUDIO AFTER EFFECTSなどを使用し10秒程度のカットを制作する。・新しいインタラクティブコンテンツ(以下IC)の企画とモックアップの制作。スマートフォン、タブレット端末などの携帯端末を想定し、アプリゲーム他のインタラクティブなコンテンツを企画、Animatteを使用してそのモックアップを制作しプレゼンテーションを行う。	2 後	60	2	○	○	○	○	○	○
26	○		2Dゼミ I : 2DイラストⅡ	Painterを使ったアナログに近いデジタルでのイラスト製作を学ぶ。様々なデジタルイラストの技法を習得することで選択肢を増やし、自分に合った表現を見つける。	2 後	60	2	○	○	○	○	○	○
27	○		総合デザインゼミⅠ	①日本酒ブランドの酒樂を題材とし、ブランディングを主軸とした企画展開を目的とし、各自の設定ターゲットによる、購買促進を目的とした新規企画をたて、各ツール展開を展開する。 ②文字組みや工業系イラスト制作に長けているドロー系ソフトIllustratorと写真加工、切り抜き合成に使われるPhotoshopの基本的な操作方法を学ぶこととする。上記ソフトのスキル習得が予定より早く進めば、単純な構造のサイトや短い実写動画の編集技術まで習得する。	2 後	120	4	○	○	○	○	○	○
28	○		業界研究Ⅱ	デザイン業界における今どきの就職環境を学び、来る就職活動の心構えと準備をする。自分の強みを把握し、書類作成を行う。	2 前	30	1	○	○	○	○	○	○

29	○	キヤリアデザインI	業界研究Ⅰ・Ⅱで習得した企業情報、自己分析をさらに深め、自分の強みを把握し、表現できるように、個人・集団面接試験、グループディスカッションなどのノウハウ習得と対策を行う。また、この講座を通して、社会人として必要なコミュニケーション能力、対人関係スキル、プレゼンテーション能力などを身につける。	2 後	30	1	○		○	○		
30	○	プランニング	綿密なリサーチ作業を通して、コンセプトから「ぶれない」ことを意識した作品提案を図り、実務を意識した実践力要請を目指す。第三者に対し、セールスポイントを明確にできることを学ぶ	3 前	60	2	○	○	○	○		
31	○	映像編集	動画制作のプロセスの応用を理解する。キーフレームアニメーションの応用とデジタルビデオカメラによる実写撮影応用スキルの習得。撮影素材を「AfterEffects」に取り込み、カット編集の応用、各種エフェクト処理により動画を制作する。各アドビソフトとの連携をします。	3 前	60	2	○	○	○	○		
32	○	キヤラクター・デザインII	デザイン業界における業種・職種に対する特性を知り、コース選択、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレをなくす。就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。業界就職への意識を高める。	3 前	60	2	○	○	○	○		
33	○	CGデザインII	デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。ポートフォリオの充実を図るとともに、「デザインの現場」を想定した各種課題に対し、グループ／個人で取り組み、最終的に内定を勝ち取るためのポートフォリオ制作を目指す。【グループワーク】ポートフォリオに関する意見交換会、作図マニュアルの制作、発表【個人制作】アイコン等	3 前	60	2	○	○	○	○	○	
34	○	プロジェクト型科目	決められた期限内で、学んだ専門コースを横断してプロジェクトを作り、企業からの課題問題・課題に対する解決案を提案して自己表現力など総合力を学ぶ。またプロジェクト型学習によって、自己認識や他者理解、協働、価値創造などを深めていく。最終学年の最後に行うことで、自分で考え行動する力が身につき、社会に出ても必要な問題解決力や実行力等を養うことが狙い。	3 後	120	4	○		○	○	○	

35	○	卒業制作	2D:集大成として個々が持つイメージを具現化（動画化）する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。 3D:集大成として個々が持つイメージを具現化（動画化）する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。	3 後	180	6	○	○	○	○	○	○
36	○	3 D ゼミ Ⅱ : 3 D アニメーション	アニメーション全般のテクニックを勉強しながら共通テーマの課題を制作し動画作成方法とスケジュール管理方法を学ぶ。キャラクターを動かすための設定と、キャラクターライフサイクルの基本を学ぶ。	3 前	120	4	○	○	○	○	○	○
37	○	3 D ゼミ Ⅱ : 3 D CG	CAD系についての講義。車の制作を通したサーフェースの解析・駆動シミュレーションの理解。ポートフォリオへの作品掲載。	3 前	60	2	○	○	○	○	○	○
38	○	2 D ゼミ Ⅱ : CG II	デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。学生の希望と適性を元に1年の課題を設定し、[ゲーム]携帯端末またはNintendo Switch向けゲームのプロトタイプを制作しプレゼンテーションする。・必要なスキルを伸ばす。（ツールの習熟）/情報収集（ゲーム調査、実プレイ、話し合い。Webコンテンツ調査）/[映像コンテンツ制作]商品やサービスを企画しそれを広告、プロモーションする映像コンテンツあるいはデジタルサイネージなどユーザの利便性を向上したり生活を豊かにするコンテンツを制作する。それぞれについて自主的にグループになって制作も可とする。	3 前	120	4	○	○	○	○	○	○

39	○	2DゼミⅡ： DTP & デジタルサウンド	◆グラフィックツールを用い、印刷発行物原稿をデザインする事でレイアウト感覚を磨き、入稿データに仕上げる技術を学ぶ。文字組みを中心にレイアウト技術を学び規格物の認識も含め実務に近い原稿制作を行う事で実践力を身につける。効率よい編集操作法を習得し、整ったレイアウトに仕上げる事を目的すると同時にスケジュール管理における制作時間の短縮につながる事を理解する。Q数や書体選択・使い分けにより見やすく読みやすい紙面構成を目指すため文字・段落設定を習得する。解像度、モード変換、保存形式など画像に関して理解の再確認をする。◆フェイスパックoriphoneケース制作、店頭用パッケージも制作しレイアウト構成を学ぶ。商品の顔となるイラスト作画も行う。【デジタルサウンド】◆PC上で取り扱う音データの基礎知識を身につける。・デジタルサウンドの多種多様なフォーマットを学び、様々なメディアに対応できるようにする。◆オリジナル映像作品に曲や効果音を使用する際の作曲の技法を学ぶ。※著作権にかかるものは使用できないため。・ACID proを使用し、オリジナル楽曲の作成を行う。◆オリジナル映像作品や、Web、携帯ゲームなどに実際に音付け(MA)を行い映像と音の関係を学ぶ。・映像作品に対しての音の影響力を学び、効果的な音楽の付け方、効果音の付け方、バランス、音響などの基礎力、応用力を身につける。	3前	60	2	○	○	○	○	○	○
40	○	総合デザインゼミⅡ	①媒体、ターゲットに合った企画立案し各課題を行う。本授業を通じて情報の整理の仕方や、見せ方などを理解、習得する。②Illustratorの基本操作方法を学ぶことでDTPの基礎を学ぶ。③企業と連携して授業を進めることにより、より実際のデザインの流れや製品化に対しての企画・デザインの練り方を学び習得する。デザインすることは消費者あってのものであり、自分が「好きなデザイン」と「売れるデザイン」の違いを知る。現状における流行を上手く取り入れ、クライアントの持つイメージを損なうこと無くバランスよくデザインし、沢山のバリエーションの中からクライアントが求めるものを見つけ出し形にする。	3前	180	6	○	○	○	○	○	○
41	○	資格検定	デザイン分野の知識習得及び証明のためにデザイン分野に関係する資格取得を目指す。 進級・卒業条件でもある。	1~3通	90	6	○	○	○	○	○	○
42	○	就職研究I・II	個々の学生の目標業種に応じた取組みを行い、また、就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。（就活相談、就職斡旋、自己分析、企業研究、履歴書添削、筆記試験対策、面接対策など） 最終学年は、それぞれが目標とする就職活動を学生個々人で主体的に行動する一年間である。本科目では、個々の学生の就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。また、社会人としての心構えについても指導する。（就活相談、自己分析、企業研究、履歴書添削、筆記試験対策、面接対策など）	3通	60	2	○	○	○	○	○	○

43	○			英会話 I · II · III · IV · V · VI	シチュエーション別の英語表現の学習を通じて英会話の基礎を身に付ける。	1 ~ 3 通	180	6	○			○		○
合計						35	科目	3000	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：各学年毎に必要単位数を取得していること。また進級・卒業条件の検定試験に合格していること	1学年の学期区分	2期
履修方法：原則提供している授業科目を履修し、各科目の出席率が80%以上を満たし、必要な課題を提出していること。	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。

授業科目等の概要（インテリアデザインコース）

	#REF!			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	○			デザインベーシックⅠ・Ⅱ	1. クロッキー力：短時間ですばやく対象の動き、骨格、バランスをとらえ表現する力を養う 2. 描写力：対象の正確な形、質感、バランスをより時間をかけて構築できる力を養う 3. 構成力：対象を如何に美しく構成するか、判断し実行できる力を養う	1通	240	8	○			○			○		
2	○			デザイン史・写真基礎	(写真) カメラ（一眼レフ）の操作方法を習得し、写真の基礎的知識を学ぶと共に自分のイメージするものをファインダーを通して1枚の画像にする方法を身につける。ただ単に記録する写真ではなく作品として表現出来る写真の作り方を学ぶ。また撮影した画像をPhotoshopによってレタッチ技術を学びデザイン制作に必要なスキルを習得する。（デザイン史）創作に携わる者として不可欠な前提知識である黎明期から、近代、世界・日本のデザイン史を体系的に理解する	1前	30	1	○				○			○	
3	○			感性教育Ⅰ・Ⅱ	<前期> 1. 根幹的素材に触れ、かたちにする体験学習を実施し、ものから受ける印象や感覚を制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。 2. 街の観察・デザインリサーチにより、デザインの見方、多様な価値観への気付きを習得する。 3. リトルワールドレプリカ制作によるグループワークをコンペ形式で実施し、企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調することの必要性・重要性を学習する。 <後期> 1. ものから受ける印象や感覚を、制作の出発点とする創作者としての基本スタンスを学ぶ。 2. デザインの見方、多様な価値観への気付きを習得する。 3. 創作者としての感度を高める。 4. 企画の基礎、プレゼンテーションの基礎、また協調性を学び、計画性を考え行動する。	1通	120	4	○				○		○		

4	○		CG I・II	アクティブラーニング学習によってIllustratorとphotoshopの操作を学習。自発的に学習することを通じながらキャラクターデザイン、やイラストを総合的に学ぶ。	1 通	90	3	○	○	○		
5	○		ビジュアルデザイン基礎I・II	グラフィックデザインとはなにか、また、デザインが社会になにをもたらすかを理解し、コース選択の上で参考となる基礎知識をつける。本科目では、グラフィックデザインの三大要素と言われる、色と形と文字を中心に、グラフィックの印象が訴求されるしくみを理解するとともに、コンピューターに頼り過ぎないワークプロセスを制作工程のベースとし、アナログによるオリジナリティの重要性を理解・習得する。前期ではグラフィックデザインの楽しさを意識して進めたが、後期では仕事の現場に即した、クライアントオーダー、同業者に埋もれないデザインワークなど、現場に対して一歩踏み込んだステージを習得する。アナログワークを活かすデザインメイキングなど、多数いる同業者に埋もれない制作感覚の習得を目指す。	1 通	120	4	○	○	○		
6	○		CGデザイン基礎I・II	3Dソフト「Maya」を使い、基本形状を組み合わせ変形させることで、3D空間内から形状を立体的に捉える能力を習得する。	1 通	120	4	○	○	○		
7	○		インテリアデザイン基礎I・II	建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさでのマイルームの提案の課題で、その空間を使いやすい空間計画ができるように具体化できることに取り組む。 建築・設計を学ぶ者としての入門編。まずは自分の理解できる空間の大きさで、小さなカフェの提案をする。この課題で、楽しく魅力的な空間の計画ができるようにする。人の楽しめる空間を、具体化できることに取り組む。	1 通	120	4	○	○	○		
8	○		ベーシックプログラムI	入学直後、専門科目の履修に先駆けて、常識・ビジネスマナーなど社会人の基礎を身につける。	1 前	30	1	○		○	○	
9	○		ベーシックプログラムII	社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。	1 後	30	1	○		○	○	

10	○		ベーシックプログラムⅢ	社会人として活躍するための重要な能力「社会人基礎力」に着目し、チーム活動を通じた各種の課題をこなすことで社会人として必要な基本スキルを身につける。	1 前	30	1	○		○	○	
11	○		業界研究Ⅰ	デザイン業界における業種・職種に対する特性を知り、コース選択、就職希望業種・職種を決める。またイメージのズレをなくす。就職に必要なこと、業界での出来事をリアルタイムに知る。業界就職への意識を高める。	1 前	30	1	○		○	○	
12	○		デジタルプレゼンテーションⅠ	建築・設計を学ぶための入門編。図面の模写を通して道具の使い方のおさらい、線の描き方、縮尺など製図のルールを身に付ける。また、図面から立体的な空間を把握する基礎能力を養うことを目的とする。	2 前	60	2	○		○	○	
13	○		インテリアデザインⅠ	何もないところから建築やインテリア空間を創造するために必要な知識や手法、考える力を演習によって経験的に身につける。	2 前	60	2	○		○	○	
14	○		住まいのデザイン	機能が形態をつくるという事にとどまると建物は建築にならない。間取りをつくっただけでは美しい室内にはならない。建築の美しさや景観との調和は建築の機能ではなく外観や色彩や素材感である。基礎造形を学び、建築デザインの基本を習得する事をねらいとしている。	2 前	60	2	○		○	○	
15	○		インテリアCADⅠ	インテリアに携わる者として実務において必要となるVectorworksのソフトによってCADの操作や図面のレイヤー管理を学ぶ。まず、線の引き方、線の消し方、レイヤーの意味の理解を導入し、平面図の図面を描くなど基本の操作方法を習得することを目的とする。	2 前	60	2	○		○	○	○
16	○		製図Ⅰ	建築・設計を学ぶための入門編。図面の模写を通して道具の使い方のおさらい、線の描き方、縮尺など製図のルールを身に付ける。また、図面から立体的な空間を把握する基礎能力を養うことを目的とする。	2 前	60	2	○		○	○	

17	○		インテリア CAD II	CADソフト(Vectorworks)によって出来たデータをCGソフト(SketchUp)による立体制作ソフトへとデータを移行して、正確な立体表現をする制作方法を学び、3次元の立体空間を自由に表現できることを習得する。またTwinmotionによるリアルタイムレンダリングを学びリアリティのある絵作りを習得する。	2 前	60	2	○	○	○		
18	○		空間スケッチ	インテリアの基礎知識を学びながら、透視図法の描き方をテキストにそって繰り返しスケッチ演習を重ね習得する。	2 前	60	2	○	○	○		
19	○		デジタルプレゼンテーション II	Vectorworksによる入力(2・3D图形データ)の基本操作とRenderworksによるレンダリングの操作手順とレンダリング画像の編集手法について学習する。	2 後	60	2	○	○	○		
20	○		製図 II	建築・インテリア設計の基盤となる平面図、断面図、立面図、配置図などの描き方を理解した上で、造形的思考方法を身につけ課題を通し平面図、断面図、展開図、パースを描くことができるような技術を習得する。また、コンセプトからデザインする意味と表現方法を習得する。二級建築士二次試験対策製図では、与えられた課題の条文を理解し、エスキスから作図を行う一連の流れを理解し、二次試験の合格ラインの図面を学ぶ。	2 後	120	4	○	○	○		
21	○		インテリア CAD III	Sketchupの応用的操作の習得及び、大規模物件のデータ作成方法について学ぶ。また前半の課題ではグループワークでのデータ作成にチャレンジする。	2 後	60	2	○	○	○		
22	○		インテリアデザイナ II	与えられたテーマに対して自分なりの考えをまとめ、建築やインテリアの作品としてカタチにするための手法やプロセスを学ぶ。	2 後	60	2	○	○	○		
23	○		構造力学基礎	「構造力学基礎」 将来建築の仕事に携わる上で最小限必要な構造の要素を身に付けることを目標にする。	2 後	30	1	○	○	○		
24	○		建築構造・材 料	「建築構造」 建築物の構成、建築計画の参考とする。 建築物の仕組みや材料について、建築計画における参考とする。	2 後	30	1	○	○	○		

25	○		プレゼンテーションスキル	模型を活用したプレゼンテーションの効果への理解を深め、実際に製作し、発表を行い講評を受ける。	2 後	60	2	○	○	○	○
26	○		業界研究Ⅱ	デザイン業界における今どきの就職環境を学び、来る就職活動の心構えと準備をする。自分の強みを把握し、書類作成を行う。	2 前	30	1	○	○	○	○
27	○		キャリアデザインⅠ	業界研究Ⅰ・Ⅱで習得した企業情報、自己分析をさらに深め、自分の強みを把握し、表現できるように、個人・集団面接試験、グループディスカッションなどのノウハウ習得と対策を行う。また、この講座を通して、社会人として必要なコミュニケーション能力、対人関係スキル、プレゼンテーション能力などを身につける。	2 後	30	1	○	○	○	○
28	○		インテリアデザインⅢ	【商学連携】日比野商店街振興組合様協力のもと、商店街のフィールドワークを行い、その地域に潜在的に存在する課題、求めているものを読み解く。ソフトとハードの両面から空間デザインの提案、プレゼンテーションを商店街、および地域住民に向けて行う。実社会に提案を行うことで、空間デザインの社会的意義、職能を学ぶ。 【インテリアコーディネート】本校7Fのバンケット・ウェディング試着室のインテリアコーディネートをグループワークで取り組む。要望を受け、業界を調査し、デザイン性の高いインテリア空間の提案を行う。	3 前	120	4	○	○	○	○
29	○		ショップデザイン	建築・設計を学ぶ者として、実際にある小さなギャラリーを見学した上で、自分がそのギャラリーを再計画していくことにより、社会にどの様にインテリア空間を提案していくかを学ぶ。それによって創造する力、場所を読み込む力、与えられた条件をどの様に空間表現していくかという力を習得する。	3 前	60	2	○	○	○	○
30	○		デジタルプレゼンテーションⅢ	建築・インテリア設計の基盤となる平面図、断面図、立面図、配置図などの描き方を理解した上で、着色技法を身につけ、デザインする意味と表現方法を習得する。また、就職に有効なポートフォリオの見せ方・表現方法を習得する。Illustrator、Photoshopでの画像編集作業について学習する。	3 前	120	4	○	○	○	○

31	○		建築法規・生産	「建築法規」 建築基準法をはじめとする建築関連法規の学習をする。「生産」 建築物の生産プロセスを学び建築施工における順序や意味を学ぶ。	3 前	30	1	○	○	○	○	
32	○		環境工学・計画	「環境工学」 気象等の建築やインテリアを取り巻く外的条件と空間との相互作用の学習する。 「建築計画」 各種建築物の計画 都市計画 建築物に用いる設備建築の移り変わりを学ぶ。	3 前	30	1	○	○	○	○	
33	○		住環境デザイン	実際にある敷地の場所性を読み取り、コンセプトに沿ったダイアグラムを立案し設計する能力を習得する。同時に構造、構法についても理解を深める事を目的とする。複合したプログラムをを中規模の建築を設計するとともに、公共性の部分について学ぶと共に住居、店舗についても更に理解を深める。	3 前	60	2	○				○
34	○		プロジェクト型科目	決められた期限内で、学んだ専門コースを横断してプロジェクトを作り、企業からの課題問題・課題に対する解決案を提案して自己表現力など総合力を学ぶ。またプロジェクト型学習によって、自己認識や他者理解、協働、価値創造などを深めていく。最終学年の最後に行うことで、自分で考え行動する力が身につき、社会に出て必要な問題解決力や実行力等を養うことが狙い。	3 後	120	4	○	○	○	○	○
35	○		卒業制作	2D:集大成として個々が持つイメージを具現化（動画化）する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。 3D:集大成として個々が持つイメージを具現化（動画化）する。学生ならではの斬新な切り口、明快なメッセージを持ち、時間的な蓄積を感じる重厚な作品、もしくはデザインセンスの溢れる作品制作を目指す。実社会でのデザイナー業務は長期間に渡るプロジェクトも多く、学生時代にその経験を積むことで、社会人としての礎を築きつつ、スケジュール管理能力の強化を狙う。	3 後	180	6	○	○	○		

36	○	資格検定	デザイン分野の知識習得及び証明のためにデザイン分野に関係する資格取得を目指す。進級・卒業条件でもある。	1 ～ 3 通	180	6	○		○		○
37	○	就職研究Ⅰ・Ⅱ	個々の学生の目標業種に応じた取組みを行い、また、就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。（就活相談、就職斡旋、自己分析、企業研究、履歴書添削、筆記試験対策、面接対策など） 最終学年は、それが目標とする就職活動を学生個々人で主体的に行動する一年間である。本科目では、個々の学生の就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。また、社会人としての心構えについても指導する。（就活相談、自己分析、企業研究、履歴書添削、筆記試験対策、面接対策など）	3 通	60	2	○		○		○
38	○	英会話Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ	シチュエーション別の英語表現の学習を通じて英会話の基礎を身に付ける。	1 ～ 3 通	180	6	○		○		○
合計				35	科目	3000 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：	各学年毎に必要単位数を取得していること。また進級・卒業条件の検定試験に合格していること	1学年の学期区分	2期
履修方法：	原則提供している授業科目を履修し、各科目の出席率が80%以上を満たし、必要な課題を提出していること。	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。