

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) 名古屋市中村区今池2-1-10 (電話) 052-735-1613		
分野	認定課程名	認定学科名	専任士認定年度	高度専任士認定年度	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(主な教育内容、取得可能な資格等)	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						
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	※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	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)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)	中退率			
300人	313人	4人	0%	8%			
就職等の状況	■卒業者数(C)		99人				
	■就職希望者数(D)		83人				
	■就職者数(E)		79人				
	■地元就職者数(F)		53人				
	■就職率(E/D)		95%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		67%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		80%				
	■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)						
■主な就職先、業界等		(令和5年度卒業生) 日野自動車/クリーク・アンド・リバー社/トーセ/佐川印刷/ジーピーセンター/アンツエンジニアリング/デイビッドプロダクション/デジタルデザインスタジオ/クラリスホーム/スペース/バウハウス丸茶アサヒグローバルホーム/武田コーポレーション/アライブ/ミケランジェロ/アシストコム/山一/ヒダシキ/セントラルデザイン/エス・プロジェクト他					
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		無				
当該学科のホームページURL	https://design.trident.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		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					
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)	(B:単位数による算定)						
	総単位数		- 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)		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 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)		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		7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		6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の設定、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、教務チーム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

令和5年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
中川 義千	中部クリエイターズクラブ	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	①
日高 弘司	株式会社インパクトたき	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	③
松村 歩実	株式会社インパクトたき	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	③
鈴木 友章	株式会社スズキモダン	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	③
平田 直樹	駒田印刷株式会社	令和5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6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、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月10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6年2月29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:インターンシップは経験が重要で、デザイナーは長期が有効だが、何を得たかが重要とする企業もあるので、就職活動時の自己アピールの際に整理する必要あり。企業ではAIは企画書作成や効率化に利用され、AIリテラシーやAIを使いこなせることが今後必要のためカリキュラムへの反映の検討が課題。

◇CGデザインコース:IT企業の求める人材像が「長く働ける人」「知的好奇心が旺盛な人」「楽しんで取り組める人」を採用するという変化も見られるので、教育の中で忍耐力の強化や興味関心をいかに継続させる誘導をして課題に取り組ませるかが課題。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:業界はサイクルが早く、労基との関係が重要となってきている。いかに効率よく仕事に取り組めるかも必要となるので、課題制作の計画性も重要となる。幅広い年齢層とコミュニケーションが取れる人が求められるため、卒業制作で後輩に手伝わせることはチームリーダーの役割習得に有効なので、いかにカリキュラムに導入するかを今後検討する。

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っ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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
キャラクターデザイン I (時間割名:デザインマーケティング I)	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	ラベルプリンタ向けラベルコンテンツ作成	ブラザー工業株式会社
CGデザイン II	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	中村区区民まつりチラシデザイン作成	中村区区民まつり実行委員会
インテリアコーディネーター講座	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	インテリアコーディネータ試験対策講座	株式会社建築資料研究社
プロジェクト型科目	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	岡崎の地域活性化として岡崎の特産物や岡崎SA内の商品のPR、また、岡崎SAの屋上スペース活用のための企画提案	中日本エクシス株式会社

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:	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 主体的・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:	FD研修:アサーティブ・コミュニケーション	連携企業等:	NPO法人アサーティブジャパン
期間:	2024年2月28日	対象:	常勤講師・職員
内容	自分の意見を素直に伝え、信頼関係を築いていく方法の基本を学ぶ		

(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:	交差する文化—異文化との出会いをことばと漫画で考える—	連携企業等:	名古屋工業大学
期間:	2024年6月16日	対象:	教員
内容	日本文化の代表格となっている漫画と欧米文化との間に見られる相互の影響について考察し、言葉や文化の裏側にどんなメカニズムが隠れているのか、比較文化の視点から理解を深める		
研修名:	生成AIプロンプトエンジニアリング基礎講座	連携企業等:	デジタルハリウッド株式会社
期間:	2024年7月4日	対象:	教員、職員
内容	ChatGPTの能力やプロンプトエンジニアリングについて学ぶ		
研修名:	Blender基礎セミナー講座	連携企業等:	株式会社VOST
期間:	2024年8月8日	対象:	教員
内容	3DCGソフトBlenderの操作方法やモデリング、アニメーションについて学ぶ		

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 主体的・対話的で深い学びの実現	連携企業等:	(株)AL&AL研究所
期間:	2024年8月27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:	株式会社インソース
期間:	2024年2月又は3月予定	対象:	常勤講師・職員
内容	ChatGPTを活用したExcel研修		

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」を中心に学校に対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

2022年度のカリキュラムの進捗及び2023年度のカリキュラムの方向性の報告とともに、2022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学生満足度を向上させるために、2・3年次のキャリア支援とインターンシップの機会を拡充し、実践的な経験を積む環境を整える必要がある。②カリキュラムはデザイン力・企画力の育成に重点を置き、AIなど新技術への対応も可能な内容の検討を進める。③現役専門家や卒業生を講師として活用し、個別支援も強化して、学生の就職不安を軽減できるように検討する。

(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5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	企業など委員
伊藤 智広	株式会社山崎デザイン事務所	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	卒業生
相田 朔里	九尺設計	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	卒業生
郷之丸 隆広	建築設計アトリエハイジ	令和5年4月1日～令和6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: 2023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、より多様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: 2023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）

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																	
分類	必修	選択必修	自由選択	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		
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づきを習得する。 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づきを習得する。 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	○		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、ブ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ブ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	鷺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		○			○								○

34	○	イラストゼ ミ I II	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。	3 前	180	6	○	○	○										
35	○	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	○			○									○
36	○	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	○			○									○
37	○	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：各学年毎に必要な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		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		1 学期の授業期間	15 週

（留意事項）

- 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。
- 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）

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																	
分類	必修	選択必修	自由選択	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		
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づきを習得する。 3. リトルワールドレブ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づきを習得する。 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	○			○			○		

16	○		2Dイラスト I	<p>【専門知識スキル】：フォトショップ、イラストレータを通し、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、新しいものを作り出す</p> <p>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</p> <p>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</p>	2前	60	2				○	○						○
17	○		3Dモーション	<p>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。</p>	2前	60	2				○	○						○
18	○		デッサン I	<p>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。</p> <p>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。</p>	2前	60	2				○	○						○
19	○		ドローイング II	<p>「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。</p>	2後	60	2				○	○						○
20	○		Webデザイン II	<p>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。</p>	2後	60	2				○	○						○
21	○		After Effects	<p>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。</p>	2後	60	2				○	○						○
22	○		キャラクターデザイン I	<p>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。</p>	2後	60	2				○	○						○
23	○		デッサン II	<p>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。</p>	2後	60	2				○	○						○
24	○		3Dゼミ I : 3Dデザイン II	<p>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。</p>	2後	120	4				○	○						○

33	○		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く、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		○	○	○	○
34	○		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		○	○	○	○
35	○		3DゼミⅡ:3D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、キャラクターアニメーションの基本を学ぶ。	3 前	120	4		○	○		○
36	○		3DゼミⅡ:3DCG	CAD系についての講義。車の制作を通じ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		○	○		○
37	○		2DゼミⅡ:CGⅡ	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		○	○		○

授業科目等の概要（インテリアデザインコース）

(文化教養専門課程 総合デザイン学科)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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	
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	○			○				○

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 CAD I	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図形データ)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		○	○	○								

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係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	○			○			○	
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				38 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：各学年毎に必要な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		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		1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 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。
- 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。