

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					
足利デザイン・ビューティ専門学校		昭和51年12月24日		田鶴 大輔		〒328-0822 (住所) 栃木県足利市田中町914 (電話) 0284-72-2981					
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地					
学校法人白百合学園		昭和42年3月6日		田鶴 大輔		〒328-0822 (住所) 栃木県足利市田中町914 (電話) 0284-72-2981					
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		クリエイティブデザイン科		平成26(2014)年度		－		平成30(2018)年度		
学科の目的		クリエイティブデザイン科は、高等学校教育の基礎の上に、デザイン分野のキャリア形成に対して必要な能力・態度を育成し、勤労観・職業観等を自ら形成・確立できる人材を育成することを目的とする。									
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格 等)		グラフィックデザインからアクセサリーデザイン、雑貨、店舗設計まで、全てのものづくりには基礎力が不可欠。基礎を培いながら、デザイナーに必要な実践スキルを身につける。 色彩(TOColor)・サービス接遇・Illustrator/クリエイター能力認定・Photoshop/クリエイター能力認定・インテリアコーディネーター・ジュエリーコーディネーター検定などを取得する。									
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	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	2,368 単位時間 単位		208 単位時間 単位	2,176 単位時間 単位	単位時間 単位	単位時間 単位	単位時間 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	23 人		0 人		0 %	0 %					
就職等の状況	■卒業者数(C)		9 人								
	■就職希望者数(D)		9 人								
	■就職者数(E)		9 人								
	■地元就職者数(F)		6 人								
	■就職率(E/D)		100 %								
	■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)		100 %								
	■進学者数		0 人								
	■その他										
	(令和 6 年度卒業者に関する令和 6 年 5 月 1 日時点の情報)										
■主な就職先、業界等		(令和6年度卒業生) 印刷会社、広告会社、デザイン事務所									
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 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.acd.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					2,368 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					32 単位時間					
	うち必修授業時数					2,368 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					32 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)										
	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)					1 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										3 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

教育課程編成委員会を設け機能させることにより、キャリア教育・職業教育双方の充実を図る。企業等との密接な連携を図り、社会的・職業的自立に必要な能力や態度、最新の実務の知識・経験を教育内容に反映させる。
教育課程においては企業と連携した授業を編成し、情報交換を通して授業の改善も行う。また、授業方法に対しては演習型授業を取り入れる。地元企業と連携することで就職内定につなげたい。

(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

教育課程編成に関する規程、規則により、本校教務部より独立した組織として位置付ける。(組織図参照)
教育課程の編成においては基本的に実践的かつ専門的な職業教育を主体として実施するが、卓越又は熟達した実務の知識・経験に基づく高度の専門的かつ実務的な知識・技術等を教授するため、委員会においては企業等より意見等を収集し教育課程の編成において反映することができる教育内容・教育方法を検討し、実践していく。教務部で検討され、校長が決定する。事案によっては、理事・評議員会で採択する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
山形 正喜	関東地区理容師美容師養成施設協議会	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	①
吉田 和敬	公益財団法人栃木県南地域地産産業振興センター	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	①
椎名 則之	足利商工会議所常議員(株式会社SHIINA設計)	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	①
小此木 広光	有限会社カスヤ美容室	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
中里 由美子	有限会社ベルウッド	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
吉田 紗代子	Clark	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
新藤 朋一	株式会社ニューミヤコホテル	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
鶴見 裕也	SpearMint	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
新井 英樹	新井建築設計	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
猪瀬 裕二	イノセ宝石株式会社	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
山口 勇	スリーエス	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
野村 タカ子	ファクトリー有限公司	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
川上 真奈	株式会社リュクス	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
古味 忍	株式会社TAT	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	③
田鶴 大輔	足利デザイン・ビューティ専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—
田鶴 和子	足利デザイン・ビューティ専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—
田鶴 大道	足利デザイン・ビューティ専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—
井垣 知秀	足利デザイン・ビューティ専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—
廣瀬 幹彦	足利デザイン・ビューティ専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—
田部井 めぐみ	足利デザイン・ビューティ専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—
村岡 隆道	足利デザイン・ビューティ専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—
宮内 直美	足利デザイン・ビューティ専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—
山本 達哉	足利デザイン・ビューティ専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2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6年8月20日 16:30～18:00

第2回 令和7年3月18日 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。

社会情勢にあった学びの提供をする必要がある。即戦力となる学びが必要である。経験することは重要でその機会を作ることが大切だ。という委員会からの意見を受け、学校長ならびに教務部長は、別紙様式1-2における実務実習において、即戦力となる学びの機会と経験ができる機会を作るよう当該学科教職員に指示し、当該学科教職員は話し合い改善を図った。その結果は、次回の教育課程編成委員会にて報告する。

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

企業等との連携においては、以下の企業との連携を基本に考える。
・常に最新の情報・知識の吸収を行うべく、研磨をおこなっている企業・組織等
・地域と密接に関わり合いをもち、かつ、地域貢献を念頭に置きサービスを行っている企業・組織等
また、校内・校外の指定はせず、企業の取り組みと学生の教育が最大限に計られる方法を企業と共同しながら実践していく。

(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
授業科目の担当教員と受け入れ企業・組織の担当者が実習前に最低1回以上事前の打合せを行い、実習内容、評価指標、指導方針等を決定する。実習・授業期間中は企業等の講師・担当教員が情報交換を行い、学生に対し、更なる改善・工夫の助言等を行う。

(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
マーケティング	3. 【校外】企業内実習（4に該当するものを除く。）	マーケティングの基本を体系的に理解し、実際の具体例を通して習得する。企業が成長するための戦略を自分で考えることができるよう指導する。足利商工会議所、地元商店と連携し、チャレンジショップを通して、実店舗のマネジメントや接客を学ぶ。	足利商工会議所 足利商業連合会 いしだたみの会

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

研修においては学校法人白百合学園において教員研修規程を定め、教員各々が持つ専門的分野及び教員としての指導力の分野における能力をより研磨できるよう計画する。また、専門的分野、指導力の分野における両研修ともその時代の必要性に応じて弾力的に内容、対象、実施回数を決定していく。

(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:	足利市学生チャレンジショップ販売研修	連携企業等:	足利商工会議所、足利商業連合会、いしだたみの会
期間:	令和6年11月9日、10日、16日、17日	対象:	クリエイティブデザイン科教員
内容	学生手作りの雑貨、アクセサリ、焼き菓子の販売、子供向けのワークショップなどの店舗運営について研修。実際に店舗を立ち上げ学生中心に店舗運営をすることで学生の起業意識の醸成に繋がられた。		

研修名:	山姥切国広に関する勉強会	連携企業等:	足利市立美術館
期間:	令和6年9月5日	対象:	クリエイティブデザイン科教員
内容	展覧会の小学生向けパンフレット作成のため刀の作られた背景などを学び学生の制作指導の役立てた。		

②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	企業見学会	連携企業等:	関東建設工業株式会社、関総エンジニアリング株式会社
期間:	令和6年7月2日	対象:	クリエイティブデザイン科教員
内容	BIMのワークフローシステムの学習とそれにより建設された建物や配管などの設備に関して見学。設計に関する専門知識の習得と学生の就職活動に対してのより具体的な説明指導に役立てた。		

研修名:	生涯学習推進委員会専門部会	連携企業等:	足利市教育委員会
期間:	令和6年7月23日	対象:	クリエイティブデザイン科教員
内容	生涯学習奨励賞受賞候補者選考及び生涯学習啓発キャッチコピーの選考に参加。また振興大会や事業計画にも参加し多面的な指導力の向上に努めた。		

研修名:	わたらせりバーブラザワークショップ	連携企業等:	わたらせりバーブラザ
期間:	令和7年3月25日	対象:	クリエイティブデザイン科教員
内容	親子連れの小学生対象にモノづくり体験のワークショップを開催。安全に気を配りながら、小学生にもわかりやすく取り組みやすい実習を準備し指導力の向上に努めた。		

(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： 足利市学生チャレンジショップ実行委員会及び販売研修

連携企業等： 足利商工会議所、足利商業連合会、いしだたみの会

期間： 令和7年11月

対象： クリエイティブデザイン科教員□

内容 空き店舗を利用した販売実習を行うための企画、店舗設営、PRポスターの作成などを行い、実際に接客、販売の研修を行う予定。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 企業見学、建設現場危険疑似体験

連携企業等： 関東建設工業株式会社、関東エンジニアリング株式会社

期間： 令和7年7月9日

対象： クリエイティブデザイン科教員□

内容 企業の事務所と工場見学をし、BIMにて作成された空間のVR体験と建設現場における危険疑似体験を実施予定

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

学校評価に関する規程に基づき学校関係者評価委員会を組織する。
評価委員会は本校の教育活動・学校運営に対し評価を行い、本校はそれを受け、重点化された評価内容、必要な助言等を次年度の重点目標の設定に反映させ改善につなげる。

(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	●学校の理念・目的・育成人材像は定められているか
(2)学校運営	●目的等に沿った運営方針が策定されているか
(3)教育活動	●成績評価・単位認定、進級、卒業判定の基準は明確になっているか
(4)学修成果	●卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか
(5)学生支援	●学生に対する経済的な支援体制は整備されているか
(6)教育環境	●施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか
(7)学生の受入れ募集	●学生募集活動は、適正に行われているか
(8)財務	●財務について会計監査が適正に行われているか
(9)法令等の遵守	●法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか
(10)社会貢献・地域貢献	●学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか
(11)国際交流	●留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

学校関係者評価委員から、学校運営に関して理事長から教職員までの仕組みは理解できるが、それからどう学生まで伝達されていくのかが不明であるという意見を受け、現存する「校務分掌」の存在と役割を明確にし、評価結果報告書への記載をし、改善を図った。

(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
山形 正喜	関東地区理容師美容師養成施設協議会	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	業界団体委員
吉田 和敬	公益財団法人栃木県南地域地場産業振興センター	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	業界団体委員
椎名 則之	足利商工会議所常議員(株式会社SHIINA設計)	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	業界団体委員
小此木 広光	有限会社カスヤ美容室	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員
中里 由美子	有限会社ベルウッド	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員
吉田 紗代子	Clark	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員
新藤 朋一	株式会社ニューミヤコホテル	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員
鶴見 裕也	SpearMint	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員
新井 英樹	新井建築設計	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員
猪瀬 裕二	イノセ宝石株式会社	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員
山口 勇	スリーエス	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員・卒業生・保護者代表
野村 タカ子	ファクトリー有限公司	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員
川上 真奈	株式会社リュクス	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員・卒業生
古味 忍	株式会社TAT	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業委員
吉原 敦子		令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	卒業生・保護者代表

※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://www.acd.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 令和7年7月31日

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

(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

※(10)及び(11)については任意記載。

(○ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

公表時期: 令和7年7月31日

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	○			CSプロジェクト演習	全学科コラボレーションによるコラボショーの演出物をデザイン・制作する。	2②	32	2.0		○		○		○		
2	○			イラストレーター	デザイン業界では標準汎用ソフトである両ソフトの基本操作を学習し、検定資格取得を目指す。	1①	48	3.0		○		○			○	
3	○			タイポグラフィ	文字の構造を理解し、正しく形にすることを学ぶ。	1①	32	2.0		○		○		○		
4	○			デザインプロセス研究	物作りの方法、過程等について、制作物を通して実践的に学ぶ。	1前	64	4.0		○		○			○	
5	○			デザイン演習（コンペ）	各専攻の実践的な体験の場として、外部コンペへの出品を通して、専門技術を高める。（各専攻毎にテーマを設定）	2③	32	2.0		○		○			○	
6	○			デザイン特論Ⅰ（コラボ）	様々なデザインのあり方について、多角的に学ぶ。	1④	32	2.0		○		○		○		
7	○			デザイン特論Ⅱ	様々なデザインのあり方について、多角的に学ぶ。	2④	32	2.0		○		○		○		
8	○			デザイン論	デザインの本質的な役割とその構成方法を学習する。	1前	64	4.0		○		○			○	
9	○			パース演習Ⅰ	奥行きのある作品づくりのため、透視図法を学ぶ、また略式パースを理解することで、スケッチ等における表現方法を学ぶ。	1③	32	2.0		○		○		○		
10	○			パソコン実務	Word・Excel・インターネット等、初級～中級程度を目標とする。（授業の中で資格取得をする）	1前	64	4		○		○		○		
11	○			ビジネス実務	ビジネス業務に対する心構え、対人心理などの理解、応対の技術、言葉遣いなどのマナーを学び、検定を受験。	1①	32	2	○			○			○	
12	○			フォトショップ	デザイン業界では標準汎用ソフトである両ソフトの基本操作を学習し、検定資格取得を目指す。	1②	48	3		○		○			○	

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
13	○			プレゼンテーション	幅広いデザインの基礎・プレゼンテーションの技法等について学ぶ。	2④	32	2		○		○		○		
14	○			マーケティング	マーケティングの基本を体系的に理解し、企業が成長するための戦略を自分で考えることができるよう指導する。	2前	64	4		○		○		○		○
15	○			一般教養	就職及び進路相談。就職に対する意識付け、就職活動のノウハウを身につける。	2①	32	2	○			○		○		
16	○			色彩学	色彩検定対策を基軸に色彩について学ぶ。	1②	32	2	○			○			○	
17	○			進級制作	1年間の学習成果を1つの作品にまとめ、発表する。	1後	160	10		○		○		○	○	
18	○			造形心理学	造形物が人に与える影響はもとより、テスト、評価の繰り返しの訓練が必要との認識をもたせ、造形物が人に与える影響を意識的に理解することを目指す。	1①	32	2	○			○		○		
19	○			卒業制作	2年間の学習成果を1つの作品にまとめ、発表する。	2後	160	10		○		○		○	○	
20	○			表現技法Ⅰ	造形するための基本的な道具の使い方から素材の扱い方等を学ぶ。	1③	32	2		○		○		○		
21	○			立体構成	立体を使用し、表現対象を把握し、制作意図を明確にし、その作品の持つ象徴的なイメージによって、見るものの意識に「何か」を作り出す工程、表現方法を学習、実習する。	1③	32	2		○		○		○		
22		○		商品知識	本校における雑貨の商品カテゴリー各々に対し、種類、上代などその商品に関する情報の整理と知識を学ぶ。	1③	32	2	○			○		○		
23		○		西洋服装史	服装の変遷、西洋の服装史を学ぶことで什器・店舗デザインの基礎知識等を学ぶ。	1④	32	2	○			○		○		
24		○		サービス接遇	業務に対する心構え、言葉使い、マナーを身に付け検定を習得する。	1②	32	2	○			○			○	
25		○		スケッチワーク	イメージをカタチにするためにデッサンで得た観察力により短時間で数多くのアイデアスケッチを描く能力を身につける。	1③	32	2		○		○		○		

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
26		○		ワックス技法	ロストワックス技法によるシルバーアクセサリー制作の仕方を学ぶ。	1①	32	2		○		○			○	
27		○		レザークラフト	革の基本的な技術を習得していく。	1①	32	2		○		○		○		
28		○		デッサンA	手を使い描くことで観察力を養う。形態の持つ美しさや意味を考察していくことにより造形感覚を身につける。	1前	96	6		○		○		○		
29		○		家具製作	家具のデザインについて学び、実習を通して図面制作を行う。	1③	32	2		○		○		○		
30		○		空間模型	きれいな模型を早く作る技術を学ぶことを通して、物の構成・空間スケール感覚を養う。	1④	32	2		○		○		○		
31		○		照明デザイン	照明計画を学び灯具の制作を行うことで、新しい技術等を身につける。	1後	64	4		○		○		○		
32		○		w e b A I	WEBサイト制作の基本として、html、cssを学び、検定取得を目指すとともに、Webクリエイター能力認定試験初級取を目指す。Dreamweaverを使用して基本的なサイトを作る能力を身につける。	1③	32	2		○		○		○		
33		○		C I	仮想企業に対して、C I 提案を行う手法を通してデザイン実習を行う。	2③	32	2		○		○		○		
34		○		ジュエリー基礎実習	ジュエリー制作の基礎を学んでいく。ワックス原型を製作し、仕上げまで行う。また、サイズ直し、石留めの仕方等を学んでいく。	1②後	96	6		○		○			○	
35		○		ジュエリー概論	宝石やその歴史等について学ぶ。	1④	32	2	○			○			○	
36		○		縫製実習Ⅰ	ミシンの基礎的知識を身につける。バッグの構造・作りかたを知る。	1③	32	2		○		○		○		
37		○		図学	製図を描く上で必要な知識及び技術を身につける。	1①	32	2		○		○		○		
38		○		インテリア計画Ⅰ	住居学及び住居系建物の計画論について学ぶ。	1後	32	2	○			○			○	

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
39		○		インテリア法規Ⅰ	建築基準法の概要及び関連法規についての知識を身につける。	1③	32	2	○			○			○	
40		○		インテリア設備Ⅰ	住宅設備（電気・衛生・給排水・空調等）について学ぶ。	1④	32	2	○			○		○		
41		○		インテリア施工Ⅰ	木造住宅の出来るまでを通して建築物の施工について学ぶ。	1④	32	2	○			○			○	
42		○		設計製図Ⅰ	木造住宅図面のコピーを通して建築に必要な図面・製図・住宅について学び、小住宅設計をする。	1③	64	4		○		○			○	
43		○		インテリアCADⅠ	Jw-CADのオペレーション技術を身につけ、レイヤの概念等を学ぶ。	1④	32	2		○		○		○		
44		○		DTPⅠ	業界の決められた工程を説明。多岐に渡る手法、アプリケーション等を実際にいくつかの作品を作成することで理解する。	1④	96	6		○		○		○		
45		○		DTPⅡ	業界の決められた工程を説明。多岐に渡る手法、アプリケーション等を実際にいくつかの作品を作成することで理解する。	2通	128	8		○		○		○		
46		○		DTP企業課題	業界の決められた工程を説明。多岐に渡る手法、アプリケーション等を実際にいくつかの作品を作成することで理解する。	2通	128	8		○		○		○		
47		○		Flash	webアニメーションの作成を中心に、基本操作からwebサイトへの応用までを実習。	2②	32	2		○		○		○		
48		○		In design	雑誌の誌面などのページ物のデザインで今主流になりつつあるソフトである In designを使つての実習。	2①	32	2		○		○		○		
49		○		POP	マーケティングを根底に持ち、末端または消費者に一番近い部分を担うポップを色々な手法を使用し表現する。	1③	32	2		○		○		○		
50		○		SP研究	マーケティング分析から、必然的なSP戦略・戦術を導き出し、効果的なプロモーション展開の企画を立案するノウハウを学ぶ。	2前	64	4	○			○		○		
51		○		webAⅠ	WEBサイト制作の基本として、html、cssを学び、検定取得を目指すとともに、Webクリエイター能力認定試験初級取を目指す。Dreamweaverを使用して基本的なサイトを作る能力を身につける。	1③	32	2		○		○		○		

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
52		○		w e b AⅡ	WEBサイト制作の基本として、html、cssを学ぶ。Dreamweaverを使用して基本的なサイトを作れるようになる。様々なクライアントの要求するサイトを制作できるようになる。	2①	32	2		○		○		○		
53		○		w e b B	WEBサイト制作の基本として、html、cssを学ぶ。Dreamweaverを使用して基本的なサイトを作れるようになる。	2③	32	2		○		○		○		
54		○		イラストCG	イラストを用いる事により物事をわかりやすく説明する手段を学ぶ。	1③	32	2		○		○		○		
55		○		イラストレーションⅠ	手書きの基礎、応用を様々な画材やタッチを変化させ、それによる傍観者の心情変化などを体験・学習する。	1③	32	2		○		○		○		
56		○		イラストレーションⅠ	手書きの基礎、応用を様々な画材やタッチを変化させ、それによる傍観者の心情変化などを体験・学習する。	1③	32	2		○		○		○		
57		○		イラストレーションⅡ	手書きの基礎、応用を様々な画材やタッチを変化させ、それによる傍観者の心情変化などを体験・学習する。	2通	64	4		○		○		○		
58		○		ファッション販売	アパレル業界の流通の役割と機能、販売技術や商品管理などを学ぶ。	2②後	96	6	○			○		○		
59		○		S P 研究	マーケティング分析から、必然的なS P 戦略・戦術を導き出し、効果的なプロモーション展開の企画を立案するノウハウを学ぶ。	2前	64	4	○			○		○		
60		○		経営管理	販売や運営など経営管理に関することを学んでいく。	2①	32	2	○			○		○		
61		○		w e b B	WEBサイト制作の基本として、html、cssを学ぶ。Dreamweaverを使用して基本的なサイトを作れるようになる。	2③	32	2.0		○		○		○		
62		○		企画開発	雑貨業界における商品企画の方法、効果的なプロモーション展開の企画を立案するノウハウなどを学ぶ。	2後	64	4.0		○		○			○	
63		○		デザインクラフト実習	実制作を通して様々な素材の特徴を知ると共に機能性や形態の考察を行っていく。	2前③	160	10.0		○		○		○		
64		○		陶芸実習	土のあたたかさや日本工芸のワビ、サビの心を学びながら焼き物制作を行っていく。	2③	64	4.0		○		○			○	

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
65		○		ラッピング	社会に出て即戦力となるようにＴＰＯに合わせたラッピング力を身につける。	2③	32	2.0		○		○		○		
66		○		ベクターワークス	３ＤＣＡＤの基本的な操作方法を学んでいく。	2①	32	2.0		○		○		○		
67		○		ディスプレイ	商空間デザインに関する全般的な知識を学び、実習など実践的な部分も学習する。	2③	32	2.0		○		○		○		
68		○		照明実習	照明計画を学び灯具の制作を行うことで、新しい技術等を身に付ける。	2後	64	4.0		○		○		○		
69		○		家具デザイン	家具のデザインについて学び、実習を通して図面制作を行う。	2②③	32	2.0		○		○		○		
70		○		webAⅡ	WEBサイト制作の基本として、html、cssを学ぶ。Dreamweaverを使用して基本的なサイトを作れるようになる。様々なクライアントの要求するサイトを制作できるようになる。	2①	32	2		○		○		○		
71		○		In design	雑誌の誌面などのページ物のデザインで今主流になりつつあるソフトであるＩｎｄｅｓｉｇｎを使つての実習。	2①	32	2		○		○		○		
72		○		印刷概論	印刷業・デザイン業をする上で必要な一般的な印刷知識・歴史・種類と原理、写真製版の原理を現状一般に行われているＤＴＰにおける工程として学習。ＤＴＰ検定Ⅱ種取得を目標とする。	2前	64	4	○			○		○		
73		○		エディトリアル	グラフィック的な手法とは別の考え方を必要とする「編集作業」を含み、簡単な手法・アプリケーションを理解する。	2後	96	6		○		○		○		
74		○		Flash	webアニメーションの作成を中心に、基本操作からwebサイトへの応用までを実習。	2②	32	2		○		○		○		
75		○		インテリアCADⅠ	Jw-CADのオペレーション技術を身につけ、レイヤの概念等を学ぶ。	1④	32	2		○		○		○		
76		○		インテリアCADⅡ	Jw-CAD、のオペレーション技術について、2.5D、着色等、実践的な技術を身につける。	2後	64	4		○		○		○		
77		○		インテリアCG	Vectorworksのオペレーションにおける、2D・3D、図面の作図技術を身につける。	2④	32	2		○		○		○		

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
78		○		インテリアコーディネート	主に住宅のコーディネート知識を身につけるとともに、一部インテリアコーディネーター資格試験受験対策を行う。	2④	64	4		○		○		○		
79		○		インテリア計画Ⅰ	住居学及び住居系建物の計画論について学ぶ。	1後	32	2	○			○			○	
80		○		ジュエリーブランディング	制作技術を学びながらオリジナルジュエリーブランドを立ち上げるためのノウハウを身につけていく。	2通	128	8		○		○			○	
81		○		縫製実習Ⅱ	一年次に習得した縫製の技術を活かし帽子の製作を行っていく。帽子の効果的な活用法を学ぶ	2③	32	2		○		○		○		
82		○		アロマセラピー	香りのある植物と私達人類が深い関わりを持つことを理解する。植物香油の香りに親しみ、その素晴らしさを認識する。	2②	32	2	○			○			○	
83		○		設計製図Ⅱ	前半、集合住宅図面コピーを通してRC造について学び、課題設計をする。後半、小規模展示施設の設計を通してS造について学ぶ。	2③	96	6		○		○			○	
84		○		インテリア計画Ⅱ	事務所ビル・公共施設・商業施設建物等の計画論について学ぶ。	2③	64	4	○			○			○	
85		○		インテリア法規Ⅱ	建築基準法及び関連法規についての知識を身につける。	2③	32	2	○			○			○	
86		○		インテリア設備Ⅱ	大規模建築設備（電気・衛生・給排水・空調）等について学ぶ。	2①	32	2	○			○		○		
87		○		インテリア施工Ⅱ	鉄筋コンクリート造・鉄骨造の施工について学ぶ。	2③	32	2	○			○			○	
88		○		インテリアCG	Vectorworksのオペレーションにおける、2D・3D、図面の作図技術を身につける。	2④	32	2		○		○		○		
89		○		商空間デザイン	商業施設について学び、課題の中で商業空間をデザインする。	2前③	96	6		○		○			○	
90		○		インテリアCADⅡ	Jw-CAD、のオペレーション技術について、2.5D、着色等、実践的な技術を身につける。	2後	64	4		○		○		○		

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
91		○		福祉住環境	福祉住環境コーディネーター資格試験受験対策。	2①	32	2	○			○			○	
92		○		インテリアコーディネート	主に住宅のコーディネート知識を身につけるとともに、一部インテリアコーディネーター資格試験受験対策を行う。	2④	64	4		○		○		○		
93		○		ショップデザイン	店舗デザイン・設計における基礎、計画スケジュール等を習得し、ショッピングセンター（ＳＣ）におけるショップの構成、制約等について理解する。	2②	64	4		○		○		○		
94		○		ショップエレクト	店舗デザイン・設計における基礎、計画スケジュール等を習得し、路面店におけるショップの構成、制約等について理解する。コンセプチュアルデザインを習得する。	2④	64	4		○		○		○		
95		○		インテリア計画Ⅱ	事務所ビル・公共施設・商業施設建物等の計画論について学ぶ。	2③	64	4	○			○			○	
96		○		インテリア施工Ⅰ	木造住宅の出来るまでを通して建築物の施工について学ぶ。	1④	32	2	○			○			○	
97		○		インテリア施工Ⅱ	鉄筋コンクリート造・鉄骨造の施工について学ぶ。	2③	32	2	○			○			○	
98		○		インテリア設備Ⅰ	住宅設備（電気・衛生・給排水・空調等）について学ぶ。	1④	32	2	○			○		○		
99		○		webAⅠ	WEBサイト制作の基本として、html、cssを学び、検定取得を目指すとともに、Webクリエイター能力認定試験初級取を目指す。Dreamweaverを使用して基本的なサイトを作れる能力を身につける。	1③	32	2		○		○		○		
100		○		イラストCG	イラストを用いる事により物事をわかりやすく説明する手段を学ぶ。	1③	32	2		○		○		○		
101		○		ジュエリー基礎実習	ジュエリー制作の基礎を学んでいく。ワックス原型を製作し、仕上げまで行う。また、サイズ直し、石留めの仕方等を学んでいく。	1②後	96	6		○		○			○	
102		○		ジュエリー概論	宝石やその歴史等について学ぶ。	1④	32	2	○			○			○	
103		○		縫製実習Ⅰ	ミシンの基礎的知識を身につける。バッグの構造・作りかたを知る。	1③	32	2		○		○		○		

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
104		○		インテリア設備Ⅱ	大規模建築設備（電気・衛生・給排水・空調）等について学ぶ。	2①	32	2	○			○		○		
105		○		インテリア法規Ⅰ	建築基準法の概要及び関連法規についての知識を身につける。	1③	32	2	○			○			○	
106		○		インテリア法規Ⅱ	建築基準法及び関連法規についての知識を身につける。	2③	32	2	○			○			○	
107		○		エディトリアル	グラフィック的な手法とは別の考え方を必要とする「編集作業」を含み、簡単な手法・アプリケーションを理解する。	2後	96	6		○		○		○		
108		○		キャラクターデザイン	企業のマスコットキャラクターを中心に、クライアントの要望に応えられるキャラクター作りを目指す。	2①	32	2		○		○		○		
109		○		サービス接遇	業務に対する心構え、言葉使い、マナーを身に付け検定を習得する。	1②	32	2	○			○			○	
110		○		ジュエリーブランディング	制作技術を学びながらオリジナルジュエリーブランドを立ち上げるためのノウハウを身につけていく。	2通	128	8		○		○			○	
111		○		ジュエリー概論	宝石やその歴史等について学ぶ。	1④	32	2	○			○			○	
112		○		ジュエリー基礎実習	ジュエリー制作の基礎を学んでいく。ワックス原型を製作し、仕上げまで行う。また、サイズ直し、石留めの仕方等を学んでいく。	1②後	96	6		○		○			○	
113		○		w e b A Ⅱ	WEBサイト制作の基本として、html、cssを学ぶ。Dreamweaverを使用して基本的なサイトを作れるようになる。様々なクライアントの要求するサイトを制作できるようになる。	2①	32	2		○		○		○		
114		○		In design	雑誌の誌面などのページ物のデザインで今主流になりつつあるソフトである I n d e s i g n を使ったの実習。	2①	32	2		○		○		○		
115		○		印刷概論	印刷業・デザイン業をする上で必要な一般的な印刷知識・歴史・種類と原理、写真製版の原理を現状一般に行われている D T P における工程として学習。D T P 検定Ⅱ種取得を目標とする。	2前	64	4	○			○		○		
116		○		エディトリアル	グラフィック的な手法とは別の考え方を必要とする「編集作業」を含み、簡単な手法・アプリケーションを理解する。	2後	96	6		○		○		○		

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 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	
117		○		F l a s h	w e bアニメーションの作成を中心に、基本操作からw e bサイトへの応用までを実習。	2②	32	2		○		○		○		
118		○		ペインター	ペンタブレットを使用し、Mac上でイラストレーションの色づけまで完成させていく実習。	2②	32	2		○		○		○		
119		○		イラストレーションⅡ	手書きの基礎、応用を様々な画材屋タッチを変化させ、それによる傍観者の心情変化などを体験・学習する。	2通	64	4		○		○		○		
120		○		テクニカルイラスト	高度な技術を使用したイラストレーションの実習。	2後	64	4		○		○			○	
121		○		広告イラスト	イラストレーションを利用した広告物を企画し、その企画に沿った作品を制作。	2③	64	4.0		○		○		○		
122		○		キャラクターデザイン	企業のマスコットキャラクターを中心に、クライアントの要望に応えられるキャラクター作りを目指す。	2①	32	2.0		○		○		○		
123		○		ジュエリーブランディング	制作技術を学びながらオリジナルジュエリーブランドを立ち上げるためのノウハウを身につけていく。	2通	128	8.0		○		○			○	
124		○		縫製実習Ⅱ	一年次に習得した縫製の技術を活かし帽子的製作を行っていく。帽子の効果的な活用法を学ぶ	2③	32	2.0		○		○		○		
125		○		アロマセラピー	香りのある植物と私達人類が深い関わりを持つことを理解する。植物香油の香りに親しみ、その素晴らしさを認識する。	2②	32	2.0	○			○			○	
126		○		ショップエレメント	店舗デザイン・設計における基礎、計画スケジュール等を習得し、路面店におけるショップの構成、制約等について理解する。コンセプトualデザインを習得する。	2④	64	4.0		○		○		○		
127		○		ショップデザイン	店舗デザイン・設計における基礎、計画スケジュール等を習得し、ショッピングセンター（S C）におけるショップの構成、制約等について理解する。	2②	64	4.0		○		○		○		
128		○		スケッチワーク	イメージをカタチにするためにデッサンで得た観察力により短時間で数多くのアイデアスケッチを描く能力を身につける。	1③	32	2.0		○		○		○		
129		○		ディスプレイ	商空間デザインに関する全般的な知識を学び、実習など実践的な部分も学習する。	2③	32	2.0		○		○		○		

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
130		○		テクニカルイラスト	高度な技術を使用したイラストレーションの実習。	2後	64	4		○		○			○	
131		○		デザイン・制作実習	総合的なデザイン力の向上を目指した実習。	2②③	96	6		○		○		○		
132		○		デザインクラフト実習	実制作を通して様々な素材の特徴を知ると共に機能性や形態の考察を行っていく。	2前③	160	10		○		○		○		
133		○		デッサンA	手を使い描くことで観察力を養う。形態の持つ美しさや意味を考察していくことにより造形感覚を身につける。	1前	96	6		○		○		○		
134		○		デッサンB	手を使い描くことで観察力を養う。形態の持つ美しさや意味を考察していくことにより造形感覚を身につける。	1通	192	12		○		○			○	
135		○		ファッション販売	アパレル業界の流通の役割と機能、販売技術や商品管理などを学ぶ。	2②後	96	6	○			○		○		
136		○		ペインター	ペンタブレットを使用し、Mac上でイラストレーションの色づけまで完成させていく実習。	2②	32	2		○		○		○		
137		○		ベクターワークス	3DCADの基本的な操作方法を学んでいく。	2①	32	2		○		○		○		
138		○		マルチメディア特論	実写映像を撮影・編集する技術を学びながら、マルチメディアの基礎知識を習得する。	2②	32	2		○		○		○		
139		○		ラッピング	社会に出て即戦力となるようにTPOに合わせたラッピング力を身につける。	2③	32	2		○		○		○		
140		○		レザークラフト	革の基本的な技術を習得していく。	1①	32	2		○		○		○		
141		○		レタリング	文字の構造を理解し、正しく形にすることを学ぶ。レタリング検定3・4級資格取得を目指す。	1①	32	2		○		○		○		
142		○		ワックス技法	ロストワックス技法によるシルバーアクセサリー制作の仕方を学ぶ。	1①	32	2		○		○			○	

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
143		○		印刷概論	印刷業・デザイン業をする上で必要な一般的な印刷知識・歴史・種類と原理、写真製版の原理を現状一般に行われているDTPにおける工程として学習。DTP検定Ⅱ種取得を目標とする。	2前	64	4	○			○		○		
144		○		家具デザイン	家具のデザインについて学び、実習を通して図面制作を行う。	2②③	32	2		○		○		○		
145		○		家具製作	家具のデザインについて学び、実習を通して図面制作を行う。	1③	32	2		○		○		○		
146		○		企画開発	雑貨業界における商品企画の方法、効果的なプロモーション展開の企画を立案するノウハウなどを学ぶ。	2後	64	4		○		○			○	
147		○		空間模型	きれいな模型を早く作る技術を学ぶことを通して、物の構成・空間スケール感覚を養う。	1④	32	2		○		○		○		
148		○		経営管理	販売や運営など経営管理に関することを学んでいく。	2①	32	2	○			○		○		
149		○		広告イラスト	イラストレーションを利用した広告物を企画し、その企画に沿った作品を制作。	2③	64	4		○		○		○		
150		○		広告概論	デザインの歴史、デザイン運動の流れを考察することを通して現代デザインの概念の樹立を確認し、自分の置かれている状況を把握する。	1③	16	1	○			○		○		
151		○		写真Ⅰ	写真の原理を白黒写真を使用し、撮影～現像～紙焼きまでを実習。商業写真の撮影の方法、物撮り・人物・風景に分け、商業デザインにおける写真の重要性を実習を通じて学習し、具体的な制作物を仮想し最終的に商品になりうる形に仕上げる。	1②	32	2		○		○			○	
152		○		写真Ⅱ	写真の原理を白黒写真を使用し、撮影～現像～紙焼きまでを実習。商業写真の撮影の方法、物撮り・人物・風景に分け、商業デザインにおける写真の重要性を実習を通じて学習し、具体的な制作物を仮想し最終的に商品になりうる形に仕上げる。	2前	64	4		○		○			○	
153		○		商空間デザイン	商業施設について学び、課題の中で商業空間をデザインする。	2前③	96	6		○		○			○	
154		○		商品知識	本校における雑貨の商品カテゴリー各々に対し、種類、上代などその商品に関する情報の整理と知識を学ぶ。	1③	32	2	○			○		○		

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
155		○		照明デザイン	照明計画を学び灯具の制作を行うことで、新しい技術等を身に付ける。	1後	64	4		○		○		○		
156		○		照明実習	照明計画を学び灯具の制作を行うことで、新しい技術等を身に付ける。	2後	64	4		○		○		○		
157		○		図学	製図を描く上で必要な知識及び技術を身につける。	1①	32	2		○		○		○		
158		○		西洋服装史	服装の変遷、西洋の服装史を学ぶことで什器・店舗デザインの基礎知識等を学ぶ。	1④	32	2	○			○		○		
159		○		設計製図Ⅰ	木造住宅図面のコピーを通して建築に必要な図面・製図・住宅について学び、小住宅設計をする。	1③	64	4		○		○			○	
160		○		設計製図Ⅱ	前半、集合住宅図面コピーを通してRC造について学び、課題設計をする。後半、小規模展示施設の設計を通してS造について学ぶ。	2③	96	6		○		○			○	
161		○		陶芸実習	土のあたたかさや日本工芸のワビ、サビの心を学びながら焼き物制作を行っていく。	2③	64	4		○		○			○	
162		○		表現技法Ⅱ	一つのモチーフから表現を変えることで、様々なイメージを与えることができクライアントに合う表現、または売る為の表現を探る。	2前	64	4		○		○			○	
163		○		福祉住環境	福祉住環境コーディネーター資格試験受験対策。	2①	32	2	○			○			○	
164		○		平面構成	画面を構成する造形要素として、実際に印刷で使用する4色を使用し、基礎的な理論の把握と造形要素としての特性を理解し制作実習する。	1③	32	2		○		○		○		
165		○		ディスプレイ	商空間デザインに関する全般的な知識を学び、実習など実践的な部分も学習する。	2③	32	2		○		○		○		
166		○		照明実習	照明計画を学び灯具の制作を行うことで、新しい技術等を身に付ける。	2後	64	4		○		○		○		
167		○		家具デザイン	家具のデザインについて学び、実習を通して図面制作を行う。	2②③	32	2		○		○		○		

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 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	
168		○		w e b A II	WEBサイト制作の基本として、html、cssを学ぶ。 Dreamweaverを使用して基本的なサイトを作れるようになる。 様々なクライアントの要求するサイトを制作できるようになる。	2①	32	2		○		○		○		
169		○		In design	雑誌の誌面などのページ物のデザインで今主流になりつつあるソフトである I n d e s i g n を使ったの実習。	2①	32	2		○		○		○		
170		○		印刷概論	印刷業・デザイン業をする上で必要な一般的な印刷知識・歴史・種類と原理、写真製版の原理を現状一般に行われている D T P における工程として学習。D T P 検定Ⅱ種取得を目標とする。	2前	64	4	○			○		○		
171		○		エディトリアル	グラフィック的な手法とは別の考え方を必要とする「編集作業」を含み、簡単な手法・アプリケーションを理解する。	2後	96	6		○		○		○		
172		○		F l a s h	w e b アニメーションの作成を中心に、基本操作から w e b サイトへの応用までを実習。	2②	32	2		○		○		○		
173		○		ペインター	ペンタブレットを使用し、Mac上でイラストレーションの色づけまで完成させていく実習。	2②	32	2		○		○		○		
174		○		イラストレーションⅡ	手書きの基礎、応用を様々な画材屋タッチを変化させ、それによる傍観者の心情変化などを体験・学習する。	2通	64	4		○		○		○		
175		○		テクニカルイラスト	高度な技術を使用したイラストレーションの実習。	2後	64	4		○		○			○	

(文化・教養専門課程 クリエイティブデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	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	
176		○		広告イラスト	イラストレーションを利用した広告物を企画し、その企画に沿った作品を制作。	2③	64	4		○		○		○		
177		○		キャラクターデザイン	企業のマスコットキャラクターを中心に、クライアントの要望に応えられるキャラクター作りを目指す。	2①	32	2		○		○		○		
178		○		縫製実習Ⅰ	ミシンの基礎的知識を身につける。バッグの構造・作りかたを知る。	1③	32	2		○		○		○		
179		○		縫製実習Ⅱ	一年次に習得した縫製の技術を活かし帽子の製作を行っていく。帽子の効果的な活用法を学ぶ	2③	32	2		○		○		○		
合計						179	科目		148 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： 所定の課程を修了し認定を受ける	1 学年の学期区分	4 期
履修方法： 2 カ年において2,368単位時間以上の認定を受ける	1 学期の授業期間	8 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。