

職業実践専門課程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																											
専門学校 山形V. カレッジ		昭和61年4月1日		山本 絵里子		〒990-0834 山形県山形市清住町一丁目4番41号 (電話) 023-644-1122																											
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																											
学校法人山本学園		昭和26年11月1日		山本 恒雄		〒990-0834 山形県山形市清住町一丁目4番40号 (電話) 023-643-0358																											
分野	認定課程名		認定学科名			専門士		高度専門士																									
工業	工業関係専門課程		ICTクリエイト科 (Webデザインコース)			平成28年文部科学省告示 第18号		-																									
学科の目的	1年次はプログラミング(言語)さらにはデザイン(デッサン・色彩)の基礎知識・技術を習得する。 2年時には、将来就きたい就職先を念頭に、グラフィック・Web・モバイルアプリの各コースに分かれ、より高度な知識・技術を習得し、クリエイト業界のニーズに必要とされるクリエイターを育成する。																																
認定年月日	平成30年5月18日																																
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	64	25		32	6	0	9																									
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内)	専任教員数		兼任教員数		総教員数																								
20		0		0	3		5		8																								
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 期末試験、課題、レポート、出席率、授業態度等を点数化し、ABCDの4段階 評価を行っている。																											
長期休み	■学年始: 4月 1日～4月 4日 ■夏 季: 8月 1日～9月 4日 ■冬 季:12月24日～1月 9日 ■学年末: 2月 1日～3月31日				卒業・進級 条件	進級条件 32単位以上取得 卒業条件 64単位以上取得																											
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 保護者との密に連携。 学生と定期的な連絡。				課外活動	■課外活動の種類 学生会による企画運営・ボランティア等 ■サークル活動: 無																											
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和6年度卒業生) 0 ■就職指導内容 週2時間指導を行う他、職業講話、マナー講座、面接セミナーなどを実施している。また、状況に合わせた個別指導を行う。 ■卒業者数 0 人 ■就職希望者数 0 人 ■就職者数 0 人 ■就職率 0 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 0 % ■その他 ・進学者数: 0人 (令和 6 年度卒業者に 関する 令和7年5月1日 時点の情報)				主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和5年度卒業者に 関する 令和6年5月1日時点の情報) <table><tr><td>資格・検定名</td><td>種別</td><td>受験者数</td><td>合格者数</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0人</td><td>0人</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	0	0	0人	0人																
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																														
0	0	0人	0人																														
中途退学 の現状	■中途退学者 0 名 ■中退率 0 % 令和6年4月1日時点において、在学者0名 (令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者0名 (令和7年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 0 ■中退防止・中退者支援のための取組 0																																
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 経済的に就学困難な学生に対し、授業料の減免を行う。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																																
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																																
当該学科の ホームページ URL	https://www.ycb.ac.jp																																

(留意事項)
1. 公表年月日(※1)
最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

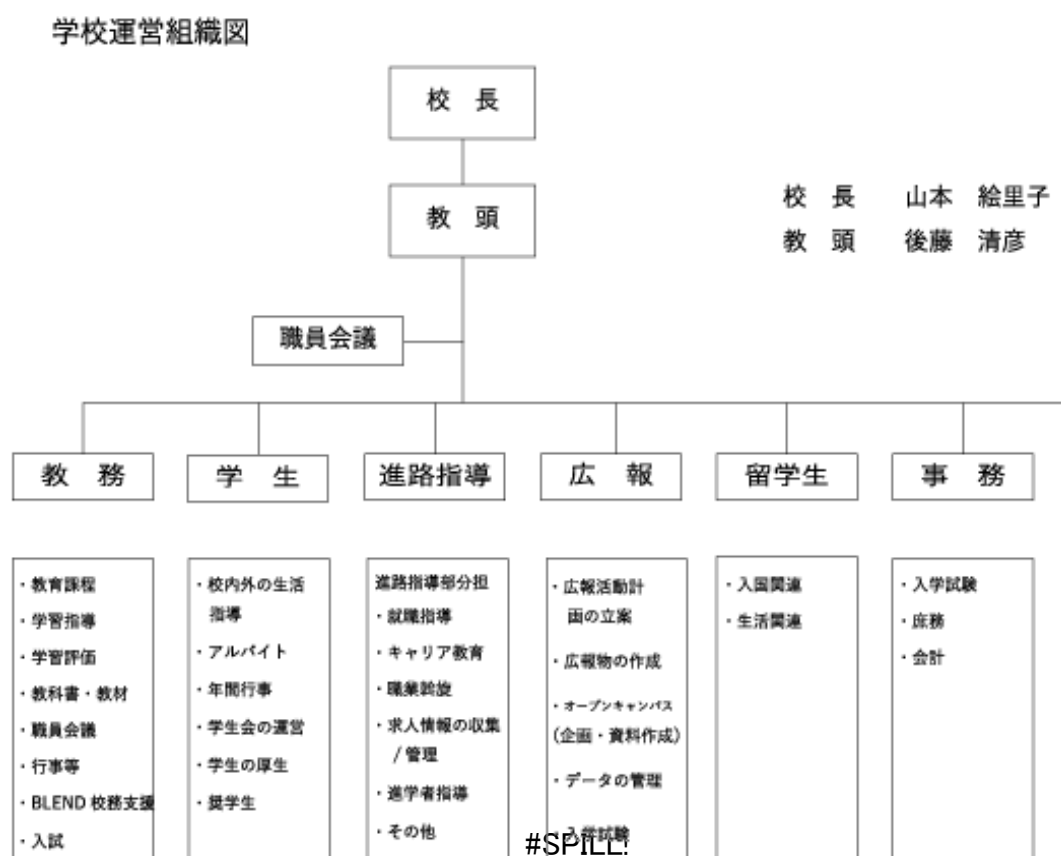
(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

グラフィック、Web等のデザインを学ぶ上で重要な要素の一つである立体表現。デッサンの授業では、単に絵画的表現力を養うだけではなく、3Dを捉える基礎的な感覚を習得する。また、コンテンツ制作過程でのプレゼンテーション力も身に付ける。立体造形では粘度を用いてモチーフをオリジナリティあふれる表現をする事を狙い、基礎デッサンから工業デザインに応用できる技術力を身に付ける。デザインに関して、より企業との連携をはかり、コンペティションの参加や授業に企業人が積極的参加していただくことにより、企業での実際の仕事に沿った授業展開を行う。

- ・立体の把握、プロポーションの比例の仕組みを目で感じ取り、手で表現する技術を学ぶ。
- ・立体造形では粘度を用いて、モチーフを自分なりのオリジナリティあふれる表現をする事を狙い、基礎デッサンから工業デザインに応用できる技術力を身に付ける。
- ・毎年、FM主催のCMコンテストに参加。企画会社数名のアドバイスを受ける。
- ・PBL授業の展開。現役デザイナーによる30時間の講義、およびロゴコンペへの応募まで実施する。
- ・現役Webコーダー、映像ガイスタ代表による授業の実施。

(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



(年間の開催数及び開催時期)

年2回

(開催日時(実績))

第1回 令和6年12月 3日 15:45～16:45

(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。

年1回開催の「業種別企業懇談会」では必要な人材やカリキュラムについての意見交換を行い、教育課程編成委員会にも報告され審議される。「業種別懇談会」でのコミュニケーション力養成の要望に基づき、「ビジネスマナー」「ビジネス実務」「NIE」ではグループワークを多く実践する。また、委員会では事務職のICT活用力の必要性について助言があり、従来のIT活用(Word Excel)に加え、ホームページ作成と素材作成を学ぶため「ネットビジネス演習」科目を取り入れた。

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

ICTを学ぶにあたり、昨今の現状把握から今後の情報リテラシーのあり方など、学内では伝わりにくい部分が多々ある。実際に企業から協力を経ながら、アナログな表現方法から、デジタルな現場を体験するなど卒業前により実践的な環境に触れさせる。そのことにより向上心や興味を深めてもらうことを目指す。

(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

インターンシップを実施し、項目別の評定と総合評価、総評をいただく。また、キャリア実習の科目を取り入れ、インターンシップ・ボランティア等の学外活動を体験することにより、広く社会に目を向け、責任感や就業意欲等も育成を図っている。

実施にあたっては、学校もしくは学生が受け入れ企業との事前打合せを行い、実習後の就業評価をいただき、学生の進路選択等の面で指導の一材料としている。

(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
AfterEffects実習	実際の映像、WEB制作会社の代表に授業をしていただき、実践でマストとされる知識や技術を習得する。	(株)ワンオンワン

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

就業規則

教職員はその職務遂行のため、自発的に研修に励み、かつ、学園又は各種団体等の行う研修をうけるなど、資質の向上に努めなければならない。

(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 竹田和哉研究所ECサイト構築のための講習

時期: 令和6年10月17(木) 対象: ICTクリエイト科学生

内容: 校務のデジタル化推進事業

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名 山形国際ムービーフェスティバル参加

期間: 令和6年11月10日(土) 対象: ICTクリエイト科学生

内容: 山形国際ムービーフェスティバルの運営に携わる

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名 BLEND導入による校務のDX化講習

期間: 令和6年12月18日(水) 対象: 全教職員

内容: ①現状把握と問題点の確認

②問題解決のためのシステム構築

③導入に向けた準備

(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 ICTフェアin東北2025

期間: 令和7年6月12日(木)

対象: 後藤

内容: 「DXで魅力ある街づくりを」～通信技術が支える自動運転の現在地を知る～

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名 ペップトーク やる気を引き出す魔法の言葉

期間: 令和7年5月8日(木)

対象: 後藤

内容: 職場や学生にやる気をおこさせる魔法の言葉とは

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

学園が提供する教育サービスに対して、少子化の問題や保護者・地域社会の要求水準の高まりによって、教職員の専門性のみで経営方針を策定することは困難な時代が到来している。地域社会との融合・環境との調和を常に念頭に置き、ときに互いに相矛盾しそうな状況を調整していく必要がある。こうした学園を巡る環境変化の中で、自主的・自律的な学校経営を確立するためには、園児・生徒・学生、保護者、卒業生、地域住民、企業等様々な職種の教職員といった主要ステークホルダー(関係各位)に対する自らのミッション(使命)を明確にする必要がある。学校関係者評価の取組を通じて、教職員や保護者、地域住民等が学校運営について意見交換し、学校の現状や取組を知り課題意識を共有することにより、学校評価をコミュニケーション・ツールとして、保護者・地域住民・企業の学校運営への参画を促進し、共通理解に立ち家庭や地域に支えられる開かれた学園づくりを進めていくことが期待される。さらに、学校評価を軸とした情報の共有と連携協力の促進を通じて、学校・家庭・地域・企業それぞれの教育力が高められていくことが期待できる。学校内外の能力・資源を開発・活用し、学園に関与する人たちのニーズ・ウオントに適応させ、個々の年齢に応じた適切な学校教育目標を達成していく。

(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	目標設定、達成状況
(2) 学校運営	取り組みの状況
(3) 教育活動	学校・園の自己評価報告
(4) 学修成果	次年度に向けての改善方策
(5) 学生支援	学校・園の良さと認められる点
(6) 教育環境	学校・園の改善点及び方策
(7) 学生の受入れ募集	取り組みの状況
(8) 財務	決算報告、監査報告
(9) 法令等の遵守	監査報告
(10) 社会貢献・地域貢献	取り組みの状況
(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

○企業との連携について

高校生及び専門学校生を対象にワーキングアドベンチャー(企業人との座談会)を開催し、約20社の企業にご協力いただいた。若者と企業人の双方向性によるコミュニケーションスキルの習得と、企業人の生の声を身近に感じ確かな職業理解を促すことが目的で、毎年多くの企業に参加いただいている。また、人材育成協議会を開催し、企業のトップの方との懇談を深め、県内企業との連携の強化が図られている。

○学生募集について

キャリア教育を高め、地元企業とのパイプを強化し就職に強い学校をアピールし学生募集に繋げたい。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年5月1日現在

名 前	所 属	種 別
山 本 絵里子	山本学園理事長 竹田幼稚園園長、竹田西部幼稚園園長、 ピーウィー保育園園長、 専門学校山形V. カレッジ校長、 竹田和裁研究所所長	学園関係者

山 本 幹 雄	山本学園副理事、 ペピー保育園園長兼施設長、 竹田西部幼稚園副園長、 山本学園法人企画室室長	学園関係者
関 義 人	山本学園理事 惺山高等学校校長	学園関係者
大久保 章 宏	山本学園理事 株式会社大久保硝子店 代表取締役会長	企業等委員
大 沼 義 和	山本学園理事 山本学園同窓会竹朋会会長	同窓会
安孫子 英 彦	山本学園監事 安孫子総合法律事務所 弁護士	企業等委員
川 口 昌 史	山本学園評議員 専門学校山形V.カレッジ同窓会「清山会」会長	企業等委員
井 上 敬 弘	山本学園評議員 山本学園同窓会竹朋会副会長	同窓会
伊 藤 淳	山本学園評議員 山本学園本部事務局長	学園関係者
鈴 木 静 江	山本学園評議員、 竹田和裁研究所事務長 旧竹田家政専門学校卒業生	企業等委員・卒業生
波多野 陽 一	山本学園評議員 ピーウィー保育園施設長	学園関係者
松 井 寿 夫	山本学園評議員 惺山高等学校全日制教頭	学園関係者
東海林 真 美	山本学園評議員 竹田西部幼稚園総務主任	学園関係者
志 藤 達 哉	山本学園評議員 惺山高等学校通信制教頭	学園関係者

※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.ycb.ac.jp>

公表時期: 令和7年 月 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

分かりやすい情報を提供した上で必要な改善を行い、「授業の質保証を担保すること」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	学校の概要、目標及び計画
(2)各学科等の教育	各学科等の教育
(3)教職員	教職員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育・実践的職業教育
(5)様々な教育活動・教育環境	様々な教育活動・教育環境
(6)学生の生活支援	学生の生活支援
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金・修学支援
(8)学校の財務	学校の財務
(9)学校評価	学校評価
(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://www.ycb.ac.jp>

授業科目等の概要

(工業関係専門課程ICTクリエイト科グラフィックデザインコース)																
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	○		デジタルデザイン st1	デジタル作品を手掛けるデザイナーが扱う代表的なドロー系グラフィックソフトである「Adobe Illustrator」の基本操作を学習し、アプリケーションを使用したデザインコンテンツを制作する。制作者の感性を育て、体系的な知識を身につける。現場で生かされる実践的な能力を修得する。	1前	60	2		○		○		○			
2			デジタルデザイン st2		1後	30	1		○		○		○			
3	○		画像処理 st1	デジタル作品を手掛けるデザイナーが扱う代表的なペイント系ソフトである「AdobePhotoshop」の基本的な操作を習得し、デザインワークを行う。	1前	30	1		○		○			○		
4			画像処理 st2		1後	30	1		○		○			○		
5	○		生成AI演習1(ChatGPT Plus)	ChatGPTは自然言語処理(NLP)の分野で強力なモデルである。文章の理解、生成、応答などのタスクにおいてNLPの基本原則や応用技術について学習する。後期では画像生成を通しプロンプトについて学ぶ。	1前	30	1	○			○		○			
6			生成AI演習2(画像)		1後	30	1	○			○		○			
7	○		P C基礎	マルチメディア、CGについての基礎知識を学習する。	1前	30	1	○			○		○			
8	○		色彩計画	カラーコーディネートとは誰もが日常で行っていることであり、自分の主張を発揮できる分野である。それだけに、独りよがりにならぬよう、時代や地域の嗜好など様々な知識が求められる。	1後	30	1	○			○		○			
9	○		N検対策1	正しい日本語を習得する。そのためには正しい漢字の読み書きを繰り返し練習するとともに正しい文法の習得にも力を入れる。	1前	30	1	○			○			○		
10			N検対策2		1後	30	1	○			○			○		
11	○		イラストレーション・ドローイング1	課題である「依頼」を的確に理解し、それに対する答えを導き出すために必要とされる柔軟な思考力と発想力を養い、アイデアを実際に目に見えるカタチにすることで、クリエイターとしての技量を向上させる。イラストレーション(ドローイング)では実際の作品制作にあたっての前段階であるラフスケッチの重要性を理解し、イラストにおける線の役割を学ぶ。	1前	30	1			○	○			○		
12			イラストレーション・ドローイング2		1後	30	1			○	○			○		
13	○		ビジネス実務1	就職活動全般に関する基本的な事項の習得を行い、1年次末には、就職活動への準備を完了させる。	1前	30	2	○			○		○			
14			ビジネス実務2		1後	30	2	○			○		○			
15	○		プログラミング基礎1	アルゴリズムの学習→フローチャート→コーディング→マシンでの実行を繰り返し基礎的なプログラミング能力を取得する。	1前	60	2	○			○			○		
16			プログラミング基礎2		1後	60	2	○			○			○		
17	○		Webプログラミング1	任意の文字列を標準出力に出力するところから「プログラミングにおいてよくあるミス」「コメント」「四則演算」「標準出力」「条件分岐」「比較演算子」「ループ処理」などを理解する	1前	30	1			○	○			○		
18			Webプログラミング2		1後	30	1			○	○			○		

19	○		空間構成1	自由な発想力と柔軟な態度で立体物の静と動を学び、心理的空間の緊張感ある構成を理解したうえで、基礎演習を重ねる。多角的な視点を養い、デザイナーとして必要な基礎感覚を身につける。	1前	30	1			○	○			○	
20			空間構成2		1後	30	1			○	○			○	
21	○		HTML&CSS1	HTMLの要素を学習しツールに頼らずにページを作成したCSSを使用して体裁を整える技術を取得する。	1前	30	1		○		○			○	
22			HTML&CSS2		1後	30	1		○		○			○	
23	○		広告論1	私たちが日常的に目にする広告の意図と表現の読みかた、またそこで使われる広告デザインの原理やテクニックを学び、演習を通じて広告デザインを自分の手で実践してみることによってその理解を深める。	1前	30	1			○	○			○	○
24			広告論2		1前	30	1		○		○			○	○
25	○		デッサン	デッサンを通して立体の把握、プロポーション比例のしくみを目で感じ取り、手で表現することを目指す。また、立体造形では粘土を用いてモチーフを自分なりのオリジナリティーあふれる表現をすることをねらう。	1前	30	1		○		○			○	
26	○		SNS論1	witter、instagram、LINE、facebook、Youtubeの法規やマーケティング理論を指導。同時に公式サイトの効果的な作り方をそれぞれのルールに則って習得させる。	1前	30	1		○		○			○	
27	○		SNS論2	X、instagram、LINE、facebook、Youtube、TikTokの法規やマーケティング理論を指導。同時に公式サイトの効果的な作り方をそれぞれのルールに則って習得させる。	1後	30	1			○	○			○	
28	○		ポートフォリオ作成1	デザイン事務所経営の実績を活かし、クリエイティブ業界の就職活動などに必要となるポートフォリオ制作を指導する。採用において大きな意味を持つポートフォリオの制作をソフトの基本操作の習得とともに行う。またポートフォリオ制作のみならず、収録作品の量と質を上げるため、後期は自由制作とそのブラッシュアップに注力する。	1後	30	1			○	○			○	○
29	○		キャラクター制作	「何かを描きたい」と思ったとき、せっかくならうまく描きたいと思うものです。そのためには対象をしっかりと観察し、理解する必要がありますが、同時に描くコツが解ればより楽しく上達を目指せるでしょう。人物やキャラクターの描き方を中心に、自由な表現を目指します。	1後	30	1			○	○			○	
30	○		キャリア実習1	1年次にインターンシップ・ボランティア・アルバイトを経験することにより、自ら考え、自ら行動する力を育むことを目標とする。	2後	30	1			○	○			○	
31	○		Illustrator ex1	デジタル作品を手掛けるデザイナーが扱う代表的なドロー系グラフィックソフトである「Adobe Illustrator」の基本操作を学習し、アプリケーションを使用したデザインコンテンツを制作する。制作者の感性を育て、体系的な知識を身につける。現場で生かされる実践的な能力を修得する。	2前	30	1				○			○	
32			Illustrator ex2		2後	30	1				○			○	
33	○		Photoshop実習ex1	Photoshopを活用するうえで、最も重要な選択範囲の使い方、実践的な画像補正術や画像合成術といった、およそプロのデザイナーとしてマスターしておくべきさまざまな技を、多くの図版と作例で実際のデザインワークを体験する	2前	30	1			○	○			○	
34			Photoshop実習ex2		2後	30	1			○	○			○	

35	○		イラストレーション ペインティング1	課題である「依頼」を的確に理解し、それに対する答えを導き出すために必要とされる柔軟な思考力と発想力を養い、アイデアを実際に目に見えるカタチにすることで、クリエイターとしての技量を向上させる。イラストレーション(ドローイング)では実際の作品制作にあたっての前段階であるラフスケッチの重要性を理解し、イラストにおける線の役割を学ぶ。	2 前	30	1			○	○			○
36			イラストレーション ペインティング2		2 後	30	1			○	○			○
37	○		生成AI演習 1(ChatGPT Plus)	ChatGPTは自然言語処理(NLP)の分野で強力なモデルである。文章の理解、生成、応答などのタスクにおいてNLPの基本原則や応用技術について学習する。後期では画像生成を通しプロンプトについて学ぶ。	2 前	30	1	○		○		○		
38			生成AI演習 2(画像)		2 後	30	1	○		○		○		
39	○		ビジネス実践 1	担任・就職指導部による、全体指導・クラス毎指導・個別指導を行い、早期に就職内定を勝ち取る事を目指す。	2 前	30	2	○		○		○		
40			ビジネス実践 2		2 後	30	2	○		○		○		
41	○		プログラミング 応用1	コンピュータの基礎知識習得と経済産業省基本情報技術者・ITパスポート試験合格のために行なう。	2 前	30	1		○		○			○
42			プログラミング 応用2		2 後	30	1		○		○			○
43	○		DTP1	IndesignやIllustratorを使用し、デザインワークに必要な文字組や効果的な画面構成を身につける。また印刷の表現技術について実習を通じて理解し、グラフィックデザインの基礎を学ぶ。	2 前	30	1		○		○			○
44			DTP2		2 後	30	1		○		○			○
45	○		WordPress演 習1	WordPressの基本操作を学習し、制作者の感性を育て、オリジナルサイトを制作する。現場で生かされる実践的な能力を修得する。	2 前	30	1		○		○			○
46			WordPress演 習2		2 後	30	1		○		○			○
47	○		AfterEffects 実習1	ビジュアルエフェクトとモーショングラフィクスを基礎から学び映像制作を行う。	2 前	30	1		○		○			○
48			AfterEffects 実習2		2 後	30	1		○		○			○
49	○		ポートフォリオ 作成1	クリエイティブ業界の就職活動などに必要となるポートフォリオ。採用において大きな意味を持つポートフォリオの制作をソフトの基本操作の習得とともに学ぶ。またポートフォリオ制作のみならず、収録作品の量と質を上げるため、後期は自由制作とそのブラッシュアップに注力する。	2 前	30	1		○		○			○
50	○		PC応用	インターネットが普及し、スマートフォンはじめタブレットなどの進歩がめざましい。Webをはじめ様々なネット利用についての知識を深め	2 前	30	1		○		○			○
51	○		卒業制作1	2年前期まで学んだ基礎を踏まえ、グラフィック、WEB、CG、モバイルアプリ等の各分野で個性溢れる作品の制作に取り組む。時代のニーズに合わせた問題提起、解決策などを自分の作品で表現する。	2 前	30	1		○		○		○	
52			卒業制作2		2 後	90	3		○		○		○	
53	○		キャリア実習 2	2年次にインターンシップ・ボランティア・アルバイトを経験することにより、自ら考え、自ら行動する力を育むことを目標とする。	2 後	60	2			○	○		○	
54		○	キャラクター 実習(PC)1	Illustratorで描くベジェイラストは大変需要が高く、便利ではあるが、多機能すぎてわかりづらい面もある。会社勤め、フリーランス以外でも描いた絵を素材として販売サイトで売ることが誰にでもできるようになった「総クリエイター時代」、Illustrator中級者にとって「この機能でこんなイラストが描けるのか」という新たな発見となる事を目指す。	2 前	30	1			○	○			○
55			キャラクター 実習(PC)2		2 後	30	1			○	○			○

56		○	3DCG実習1	1年生で行った3DCGの基礎を応用し、いくつかの作例をモデリングし様々な形状への応用力を高める。最終的にはレベルに合わせたオリジナルでのモデリングを行い、モデリング及びレンダリング技術を向上させる。	2前	30	1			○	○			○	
57			3DCG実習2		2後	30	1			○	○			○	
58		○	iPhoneアプリケーション1	スマートフォンの普及により、多くのアプリケーションがリリースされている。プログラミング言語であるswiftを使い実用的なアプリの企画・開発・制作できる知識を身につける。	2前	30	1		○		○		○		
59			iPhoneアプリケーション2		2後	30	1		○		○		○		
60		○	iPhoneアプリケーションex1	スマートフォンの普及により、多くのアプリケーションがリリースされている。プログラミング言語であるswiftを使い実用的なアプリの企画・開発・制作できる知識を身につける。さらにはicon制作についても学び、ビジュアル感覚も身につける。	2前	60	2		○		○		○		
61			iPhoneアプリケーションex2		2後	60	2		○		○		○		
合計				61科目	1800単位時間(64単位)										

履修方法及び履修方法							授業期間等	
							1 学年の学期区分	2期
							1 学期の授業期間	15週

(留意事項)

1

2