

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				
北海道芸術デザイン専門学校		昭和51年4月1日		根上 和也		〒 001-0024 (住所) 北海道札幌市北区北24条西8丁目1-12 (電話) 011-756-0777				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人美術学園		昭和62年12月4日		増田 涼平		〒 001-0024 (住所) 北海道札幌市北区北24条西8丁目1-12 (電話) 011-756-0777				
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	マルチメディアデザイン科 (Web・動画クリエイター専攻)		平成 7(1995)年度	-	平成26(2014)年度				
学科の目的	マルチメディアデザイン学科の各分野(Web・動画)に関するプロ養成に必要な「基礎から実践」までを教育することを目的とし、次の事項に重点的に取り組む。・各分野のプロになるための技術や知識を学ばせ就職させる。・いかに学生・保護者・就職先企業等のニーズに応えるか、各分野における諸課題を主体的創造的に研修し実務的な職業教育を施す。									
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	【資格・検定】Webクリエイター能力認定試験/Webデザイナー検定/CGクリエイター検定/Illustratorクリエイター能力認定試験/Photoshopクリエイター能力認定試験【学修成果】札幌市「指定ごみ袋デザイン」最優秀賞									
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数			講義	演習	実習	実験	実技	
2年	昼間	※単位数、単位いずれかに記入			2,400 単位数	30 単位数	2,370 単位数	0 単位数	0 単位数	0 単位数
					- 単位	- 単位	- 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)	中退率					
80 人の内数	28 人	0 人		0 %	6 %					
就職等の状況	■卒業者数(C)		15 人							
	■就職希望者数(D)		13 人							
	■就職者数(E)		11 人							
	■地元就職者数(F)		5 人							
	■就職率(E/D)		85 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		45 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		73 %							
	■進学者数		0 人							
	■その他									
	臨時的な仕事:4名 (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)									
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) Web制作、広告制作、映像制作等										
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					
	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://bisen-g.ac.jp/course/multimedia/web/									
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: 単位数による算定)									
	総授業時数	2,400 単位数								
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位数								
	うち企業等と連携した演習の授業時数	240 単位数								
	うち必修授業時数	2,370 単位数								
	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 単位数								
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	240 単位数								
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位数								
	(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遡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)		0 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)		1 人							
	計		2 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(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本校の教育目標「各専攻における専門教育および職業教育の確立」を達成するために、指導内容や各種特別活動を総合的に組織する一連のPDCAサイクルにおいて、教育課程編成委員会でその教育効果を検証し、企業等委員からの意見・助言を取り入れ、解説科目編成や授業内容の改善等を図っていくものとする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
年2回開催される本委員会は、委嘱委員から経営者等としての視点による助言を受け、即戦力となる人材育成のために、学生がインターンシップや職場体験、現場見学等を経験できる機会を創出する等、社会人としての基礎力および実務スキル向上につながる授業内容や指導方法の改善に取り組むための、意見交換および教育効果検証の場として位置付ける。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年7月31日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
佐野 公康	株式会社プリプレス・センター 顧問	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
佐藤 正人	北海道イラストレーターズクラブα 名誉会長	同上	①
大内 利章	株式会社自然農園 代表取締役社長	同上	③
堀川 敦史	株式会社インフィニットループ 執行役員	同上	③
薄木 健友	株式会社花佳 代表取締役	同上	③
伊藤 千織	一般社団法人北海道デザイン協議会 会長	同上	①
鈴木 理	株式会社鈴木理アトリエ依級建築士事務所 代表取締役	同上	③
赤坂 真一郎	株式会社アカサカシンイチロウアトリエ 代表取締役	同上	③
根上 和也	北海道芸術デザイン専門学校 校長(委員長)	同上	—
高橋 美絵	同 教務部長・マルチメディアデザイン学科長	同上	—
飯塚 哉子	同 学務部長・建築デザイン学科長	同上	—
高畑 文一	同 産業デザイン学科長	同上	—
桂 充子	同 環境デザイン学科長	同上	—
稲葉 未紗	就職課主任	同上	—

※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6年8月29日 16:00～18:00

第2回 令和7年2月10日 15:00～17:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

- ・第1回教育課程編成委員会で出された意見や助言を踏まえ、改善点があれば、可能なものは後期の授業から、その他については次年度の教育課程編成に際して反映させ、第2回教育課程編成委員会で新年度教育課程案として提案している。
- ・生成AIについて外部委員から業界における実務での利活用状況について教示して頂き、学生の利用実態についてアンケート調査を実施した。

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
 本校の教育目標「各専攻における専門教育および職業教育の確立」達成のため、各専攻関連分野の企業および業界団体と連携し、実践的な職業教育の実施に必要なカリキュラムの作成、講義および研修の実施、各種教材の作成等において、緊密な協力体制を構築・維持するものとする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容
 職業教育協定書に基づき、各専攻関連分野の企業および業界団体から、各専門分野の指導講師として人材の派遣を受ける。担当教科目の指導計画について事前に協議し、各教科目のねらいに沿って授業内容や実施方法、評価の観点等についてまとめた指導計画書(シラバス)を作成し、指導講師と教務部で情報を共有する。学修成果の評価指標・手法についても予め協議し、演習終了後には指導講師による学生の学修成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(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
専門技術演習 V Photoグラフィックス演習	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	撮影技術だけでなく、ビジュアル表現としての写真を活用する力を養う。リアルな撮影体験とデジタル加工を組み合わせ、チームで作り上げる過程の大切さを学ぶ。	株式会社AMVER
専門技術演習 III CMS演習	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	CMS(コンテンツ管理システム)を活用することWebサイトを総合的・動的に構築することが可能となる。「Wordpress」を基に様々な技術を学び、自らサイト構築・運用できるように能力を身につける。	クルーラー
専門技術演習 I アートディレクション	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	Webサイトだけでなく、SNS・映像・紙媒体など複数のプラットフォームを意識した広告展開のディレクションを学ぶ。ブランドイメージの統一、ターゲットに応じた表現手法、メディア特性を考慮したクリエイティブ戦略を実践的に学ぶ。	株式会社ステージハンド
表現技法演習 III 広告映像	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	実際の広告映像業界についての知識や仕事の流れ、実際の企画のやり方、実務に適した編集ソフトの使用方法を学ぶ	株式会社リアクター
基礎技術演習 I 撮影基礎	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	一眼レフカメラの基本操作と撮影を学び、写真をヴィジュアルとする場合の画面構成や人物・静物の構成や表情などの重要性を学びより実践的な表現力を習得してゆきます。	VOLANTI

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 本校教職員研修規程に基づき、研修は教職員が現在就いている職に係る職務の遂行に必要な知識、技能、資質等の向上を図ることを目的とし、そのため教職員の資質に応じた研修計画を策定し、校内外で催される必要な研修を受ける機会を学園として認め、経費を負担することとする。教職員は、業務に支障のない限り、理事長の承認を受け校外の産業現場等、勤務場所を離れて研修を行うことができるものとする。各専攻関連分野の業界団体主催による各種技能研修や、ICT機器・アプリケーションソフト関連セミナー等の受講機会を確保し、最新の実務知識・技術・技能の計画的修得および向上に努める。授業及び学生に対する指導力向上のため、学外で催される教員研修会等の受講機会を確保する。		
(2) 研修等の実績 ① 専攻分野における実務に関する研修等		
研修名： デザインの質を高めるフォントの選び方と使い方 期間： 5月29日 内容： 事例と潮流から学ぶ！ デザインの質を高めるフォントの選び方と使い方	連携企業等： Web Desingning・Wix・モリサワ 対象： デザイン関係者	
研修名： 大学淘汰時代を生き抜くために～地域とともに未来を創る～ 期間： 6月5日 内容： 高等教育システムの再構築と地域との連携	連携企業等： New Education Expo実行委員会 対象： 高等教育機関関係者	
研修名： ドローン撮影特別講義 期間： 6月27日 内容： 企業と連携し、体育館内でドローン撮影のデモンストレーションおよび撮影演出体験	連携企業等： トライフェイス 対象： Web動画専攻2年生教員	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名： マルチメディアデザイン学科教員研修会① 期間： 6月2日 内容： クラスの現状把握および学級経営について	連携企業等： 教務部 対象： 学科内担任	
研修名： マルチメディアデザイン学科教員研修会② 期間： 6月16日 内容： 検定試験対策の指導方法について	連携企業等： 教務部 対象： 学科内担任	
(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： いつでも・だれでも・どこからでも！ はじめよう『デザインの学び方』 期間： 9月24日 内容： デザインセンスの育て方、そして“デザインの芽”を日常の中でどう見つけて育てていけるかについて	連携企業等： CeeBeeDee 対象： デザイン関係者	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名： 職業実践専門課程に係る研修会 期間： 8月1日 内容： 変化する高校生の理解と専門学校教育の展開～社会人基礎力の育成を目指して～	連携企業等： 北専各連 対象： 教職員	

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。

(1) 学校関係者評価の基本方針

自己評価と学校関係者評価を実施することで、学校の現状と課題を的確かつ具体的に把握して学校運営の改善、強化を目指すものである。また同時に関係する企業等との信頼関係を深めることを基本方針としている。

(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	理念・目的・育人人材像など学科の特性が明確になっているか。 各学科の教育目標・育人人材像は業界のニーズに向けて方向づけられているか。
(2) 学校運営	目標等に沿った学科運営方針が明確になっているか。 教育活動に関する情報公開が適切になされているか。
(3) 教育活動	教育理念に沿った教育課程の編成・実施方針等が示されているか。 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。 資格取得の指導体制はカリキュラムの中で体系的に位置付けられているか。 人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる指導体制を確保しているか。
(4) 学修成果	就職率の向上が図られているか。 退学率の低減が図られているか。
(5) 学生支援	進路・就職に関する支援体制は整備されているか。 学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか。
(6) 教育環境	学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修の場等について十分な教育体制を整備しているか。 防災に対する体制は整備されているか。
(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。 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。
(8) 財務	中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか。 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	個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか。
(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

昨年度は4名中3名の委員を、今年度は残る1名を入れ替え、新たな視点・それぞれの立ち位置から、本校が行った学校評価(自己評価)結果及び今後の改善に向けての方策等について意見をいただいた。今後も、歴史と伝統のある道内有数の専門学校として、不易と流行を踏まえながら、時代や業界が求める人材の育成のため教育課程や学生指導について改善を図り、また職業実践専門課程校としての責務を果たすべく、連携する企業との情報共有の充実や教育資源の積極的な活用に努めていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
孫田 敏	(有)アークス 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業関係者
松田 香織	宮の沢明日佳病院 看護部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業関係者
篠宮 利恵子	デザイナー	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	地域有識者
金井 正治	陶芸工房 アトリエ陶 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	卒業生・企業関係者

※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。

(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: <http://www.bisen-g.ac.jp> (北海道芸術デザイン専門学校) <https://www.iyaku.ac.jp> (北海道医薬)

公表時期: 令和7年6月中旬

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

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

学校の状況(課題や教育活動の取組)を広く理解してもらい、さらに企業等との信頼関係を深める。

(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	経営方針、学校の特色、新型コロナウイルス感染症対策
(2) 各学科等の教育	カリキュラム、収容定員、学修成果、資格取得等の実績、卒業生の進路
(3) 教職員	各教員の担当科目、教員の専門に関する情報
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等への取組状況、実習等の取組情報
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況
(6) 学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金の取り扱い、活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	事業報告書、収支計算書
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(10) 国際連携の状況	留学生の受け入れ・派遣状況
(11) その他	学則

※(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: <http://www.bisen-g.ac.jp> (北海道芸術デザイン専門学校)

公表時期: 令和7年6月中旬

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 マルチメディアデザイン科(Web・動画クリエイター専攻))																
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	
	○			デザイン基礎Ⅰ 一般教養	デザインの基礎となる基本的な概念を学ぶ 社会人として必要なビジネスシーンでの一般常識を学習する	1前	30	1		○		○				
	○			デザイン基礎Ⅱ Premiere	カット編集の魅力や映像構成の基礎を学び、実写撮影・絵コンテの作成まで実践する。	1前	30	1		○		○				
	○			デザイン基礎Ⅲ デッサン基礎	デッサンの基本的理論と技法を理解する 確かなデッサン力を身につけ、制作の技術的根拠とする	1前	60	2		○		○				
	○			デザイン基礎Ⅳ コンセプトメイキングⅠ	1) 広告・作品など「意図のある制作物」を創る際に「ベースとする考え方・構想」、デザイン表現の最も重要な指針・軸となる「コンセプト」をワークフローを用いて立案の方法を基礎から学ぶ 2) 思考を言語化し核心を伝える文章を作るための演習を通し、消費者とのコミュニケーション能力やプレゼン力を身につける	1前	60	2		○		○				
	○			デザイン基礎Ⅴ デザイン概論	前半では造形基礎として、画面の構成、造形要素、配色の調和などについて制作を通じて学ぶ。また、遠近法や視覚心理など、グラフィックデザインに必要な基礎的知識を短い講義や小課題を通して、多様な表現に触れながら身につける。後半では制作物の目的やターゲット層を意識しながら、前半の学びを応用した課題制作に取り組む。	1前	30	1		○		○				
	○			基礎技術演習Ⅰ 撮影基礎	一眼レフカメラの基本操作と撮影を学び、写真をヴィジュアルとする場合の画面構成や人物・静物の構成や表情などの重要性を学びより実践的な表現力を習得してゆきます。	1前	60	2		○		○				○
	○			基礎技術演習Ⅱ Illustrator基礎	Illustratorソフトの基本操作を学習する コンセプトに基づいたビジュアル表現を学習する	1前	60	2		○		○				
	○			基礎技術演習Ⅲ AfterEffects基礎	After Effectsの基本操作を学ぶ	1前	60	2		○		○				

9	○		基礎技術演習 IV Webコーディング基礎	HTMLの構造・記述ルールを基本から身につけ、CSS(スタイルシート)の役割と使い方を理解し、HTMLとセットでコーディングすることでWebサイトデータを作り上げる。	1 前	30	1		○	○	○							
10	○		基礎技術演習 V Webデザイン基礎	前半はデザインの基礎、Photoshopでのバナー制作を通じて手を動かす。中盤からはワイヤーフレーム・Figmaを使ったレイアウト設計へ移行。	1 前	30	1		○	○	○							
11	○		応用技術演習 I photoグラフィックス基礎	Photoshopソフトの基本操作を学習する コンセプトに基づいたビジュアル表現を学習する	1 後	30	1		○	○	○							
12	○		応用技術演習 II キャリアプランニング	就職に向けた業界研究及びポートフォリオ制作	1 後	30	1		○	○	○							
13	○		応用技術演習 II Illustrator 応用	紙面デザインの基本的な制作過程を学習する コンセプトに基づいたビジュアル表現を学習する	1 後	30	1		○	○	○							
14	○		応用技術演習 III コンセプト メイキング II	紙面デザインの基本的な制作過程を学習する コンセプトに基づいたビジュアル表現を学習する	1 後	30	1		○	○	○							
15	○		応用技術演習 IV CG演習	Blenderの基本操作を習得する	1 後	30	1		○	○	○							
16	○		応用技術演習 V デザイン 概論 II	平面構成の理解と活用 ユーザビリティの理解と活用	1 後	30	1		○	○	○							
17	○		応用技術演習 VI 映像演習 I	前半は「既存映像の分析と編集」→ 後半は「オリジナル作品制作」 映像の「語り方」に注目し、編集技術の意味を考えさせる。実作品の分析や応用課題も実施。	1 後	30	1		○	○	○							
18	○		応用技術演習 VII Webコーディング 応用	テーマに沿ったWebサイトを生徒自身でデザイン・レイアウトして HTML・CSSを使ってサイトデータを制作する	1 後	30	1		○	○	○							
19	○		応用技術演習 VIII Webデザイン 応用	テーマに沿ったWebサイトを生徒自身でデザイン・レイアウトして HTML・CSSを使ってサイトデータを制作する	1 後	30	1		○	○	○							
20	○		応用技術演習 IX AfterEffects 応用	AfterEffectsの基礎から応用操作を学ぶ。実写で培ったカメラノウハウをAfter Effectsで生かすための転換方法を学ぶ。	1 後	30	1		○	○	○							
21	○		表現技法演習 I モーション グラフィックス	モーショングラフィックスの基本概念と制作技術を学び、映像を活用した効果的なビジュアル表現を身につける。	2 前	30	1		○	○	○							

22	○		表現技法演習 Ⅱ キャリアブ ランニングⅡ	Webデザイナー検定取得に向けた検定対策 Web業界で働く上で必要な知識を体系的に習 得する。履歴書、ポートフォリオなど、就職活動 に必要なツールの準備を行う。	2 前	60	2		○	○	○							
23	○		表現技法演習 Ⅲ 広告映像	実際の広告映像業界についての知識や仕事 の流れ、実際の企画のやり方、 実務に適した編集ソフトの使用方法を学ぶ	2 前	60	2		○	○					○	○		
24	○		表現技法演習 Ⅳ Webデザ イン演習	ビジネスユースに対応できるWeb制作の習得 レスポンスとユーザビリティの理解 CGIの理解	2 前	60	2		○	○						○		
25	○		専門技術演習 Ⅰ アートディ レクション	Webサイトだけでなく、SNS・映像・紙媒体など 複数のプラットフォームを意識した広告展開の ディレクションを学ぶ。ブランドイメージの統一、 ターゲットに応じた表現手法、メディア特性を考 慮したクリエイティブ戦略を実践的に学ぶ。	2 前	30	1		○	○						○	○	
26	○		専門技術演習 Ⅱ ビジュー アルコミュニケー ション	広告表現の理解を深め、視覚的なメッセージを 効果的に伝えるスキルを身につける。コンセプ トメイキングで学んだ基礎をもとに、実践的な広 告制作を通して発想力・表現力を鍛える。	2 前	60	2		○	○						○		
27	○		専門技術演習 Ⅲ CMS演習	CMS(コンテンツ管理システム)を活用すること Webサイトを総合的・動的に構築することが可 能となる。「Wordpress」を基に様々な技術を学 び、自らサイト構築・運用できるように能力を身 につける。	2 前	60	2		○	○						○	○	
28	○		専門技術演習 Ⅳ Webインタ ラクティブ	インタラクティブコンテンツ制作の基本を学び、 幅広いWEBサイトの表現方法に触れる。	2 前	60	2		○	○						○		
29	○		専門技術演習 Ⅳ 映像演習	・映像制作の基本となる撮影と編集を中心に映 像編集の基礎を身につける ・ショットサイズ・アングルなど撮影の基礎を身 につける	2 前	60	2		○	○						○	○	
30	○		専門技術演習 Ⅴ photoグラ フィックス演習	撮影技術だけでなく、ビジュアル表現としての 写真を活用する力を養う。リアルな撮影体験と デジタル加工を組み合わせ、チームで作り上げ る過程の大切さを学ぶ。	2 前	30	1		○	○						○	○	
31	○		専門技術演習 Ⅵ UI・UXデザ インⅡ	UI(ユーザーインターフェース)とUX(ユーザー エクスペリエンス)の基本概念を学び、Figmaを 使用して実際のアプリUIをデザインする。学生 はスマホ向けアプリを題材に、使いやすさと視 覚的な魅力を兼ね備えたデザインを制作する。	2 前	60	2		○	○						○		
32	○		キャリアプラン ニング	自身と企業について深く理解し、内定取得を目 指す。	2 後	##	5		○	○					○			
33	○		進級制作	一年間の学業で身に付けた専門知識と技術を 集大成した作品を制作する。	1 後	##	6		○	○					○	○		

34	○		卒業制作	二年間の学習で身につけた専門知識と技術の集大成となる作品を制作する。	2後	##	15		○		○		○	○
35	○		英語	義務教育で習った英語の基本を再確認し、芸術分野、デザイン分野の職業の中で、英語を使用する場面に必要な英語力を習得する。	1前	30	1	○			○			○
36	○		前期課題制作I	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。	1前	30	1	○			○		○	
37	○		前期課題制作II	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。	2前	30	1	○			○		○	
38	○		後期課題制作	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。	1後	30	1	○			○		○	
合計					38	科目	2400 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: 各学年の教科目を履修・修得し、卒業制作の審査に合格した者は、第2学		1学年の学期区分	2期
履修方法: 必修科目については時間割に準じ、選択科目についてはガイダンス時に配		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。