



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

企業等と連携した実習・演習授業の内容が当該学科の教育目標達成に資するものとなるように、学習課題の内容を精査し、科目間の連携や授業時間配分を考慮しつつ実習・演習授業を構成する。

(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

校長を委員長とした教育課程編成委員会を企業等の委員、校長、副校長、教務部長、各学科長によって組織する。年間5～6回実施する学科会議(授業を担当する専任教員・兼任教員で組織)の上部に位置し、学科会議での意見、検討事項を吸い上げ、それに対し企業・業界の有識者の方々より意見を聴取、審議。委員会で審議された内容のうち授業内容、指導方法等は学科会議で、カリキュラム編成については教務部会議で協議し、教育課程を編成する。また改善等については教育課程編成委員会で報告する。

(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 |
|--------|----------------------------|-----------------------------|----|
| 山田 悦央  | 大阪デザイン団体連合会 役員             | 平成31年4月1日～令和9年3月31日(2年)任期更新 | ①  |
| 中尾 晋也  | 大光電機株式会社                   | 平成31年4月1日～令和9年3月31日(2年)任期更新 | ③  |
| 正木 秀樹  | 株式会社コンダアート                 | 令和6年12月6日～令和8年12月5日新規就任     | ③  |
| 佐藤 裕幸  | 大阪総合デザイン専門学校 校長            |                             | —  |
| 谷口 龍彦  | 大阪総合デザイン専門学校 副校長           |                             | —  |
| 山田 裕之  | 大阪総合デザイン専門学校 副校長           |                             | —  |
| 金本 成光  | 大阪総合デザイン専門学校 副校長           |                             | —  |
| 倉田 浩平  | 大阪総合デザイン専門学校デザイン学科学科長      |                             | —  |
| 駒井 友規子 | 大阪総合デザイン専門学校総合クリエイティブ学科学科長 |                             | —  |
| 國重 志野  | 大阪総合デザイン専門学校 教務部長          |                             | —  |

※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(10月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年10月28日 14:00～16:00

第2回 令和7年3月3日 13:00～15:30

(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。

授業を担当するすべての講師陣が出席する学科会議で課題を抽出し、教育課程編成委員会において企業・業界・学識者で構成される委員の方々の意見を聴取し、それをもとに学科の教育目標、育成人材像について検討し、業界のニーズにあったカリキュラムを策定し、実践している。クライアントの要望を傾聴し、要件定義が非常に重要であり、そのプロセスをどうデザインするか、その力が圧倒的に問われるというご意見を頂いた。産学連携授業で実施している企業へのヒアリング、企画、プレゼンテーション、評価を通して、グループワークで行う実践教育をさらにブラッシュアップしている。

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

学内の施設で基礎的な講義及び演習を行い、連携企業の現場で最新設備等を使用して実習を行うことにより、現場に即した技術と知識を習得させる。

(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

企業等から課題を頂き、担当者のオリエンテーションを受けて、企業側のニーズを正確に把握した上で、企画等の制作に入る。できたデザインをプレゼンテーション形式で見てもらい、企業からの評価及びフィードバックを受ける。企業の評価を1課題の評価として組み込み、科目の担当教員が総合的に評価する。

(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                |
|------------|-------------------------------|--------------|--------------------------|
| ブランディング    | 5. その他※具体的な連携方法を科目概要欄に記述すること。 | イベント企画・制作・開催 | ヒルトン大阪マーケティングコミュニケーションズ  |
| ライフスタイル研究  | 5. その他※具体的な連携方法を科目概要欄に記述すること。 | 茶の湯 体験授業     | さかい利晶の杜                  |
| コンピュータ応用演習 | 5. その他※具体的な連携方法を科目概要欄に記述すること。 | イベント空間VR制作   | ヒルトン大阪マーケティングコミュニケーションズ□ |

### 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

学園の教職員研修規程の定めに基づき、新任～3年目の教員は、大専各主催の「新任教員研修」もしくは「人権教育研修会」の受講、その後は、各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、必要に応じて学内外の研修や講習への参加を促す。また研究内容の拡充、研究成果の公表、授業への反映を実施するように求めている。産官学連携における専攻教員は実践的な職務能力を有して指導を行う。

#### (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

学園の教職員研修規程の定めに基づき、新任～3年目の教員は、大専各主催の「新任教員研修」もしくは「人権教育研修会」の受講、その後は、各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、必要に応じて学内外の研修や講習への参加を促す。また研究内容の拡充、研究成果の公表、授業への反映を実施するように求めている。産官学連携における専攻教員は実践的な職務能力を有して指導を行う。

#### (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: | ホテルイベント空間設計                                            | 連携企業等: | ヒルトン大阪マーケティングコミュニケーションズ |
| 期間:  | 2024年4月～7月                                             | 対象:    | 専攻教員                    |
| 内容   | PHOTOブース設計                                             |        |                         |
| 研修名: | スイーツビュッフェディスプレイ                                        | 連携企業等: | フォルクキッチン                |
| 期間:  | 2024年4月～7月                                             | 対象:    | 専攻教員                    |
| 内容   | カウンターディスプレイの造形                                         |        |                         |
| 研修名: | FaW TOKYO(ファッションワールド東京)2024春                           | 連携企業等: | RX Japan株式会社            |
| 期間:  | 2024年4月17日～18日                                         | 対象:    | 専攻教員                    |
| 内容   | デジタルファッションツール、ヴァーチャルショッップ、プリンター技術等の視察と「3Dプリンタの未来」講習会受講 |        |                         |

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

|      |                                |        |            |
|------|--------------------------------|--------|------------|
| 研修名: | ホテルプロモーションのモック立ち合い             | 連携企業等: | ヒルトン大阪     |
| 期間:  | 2024年7月                        | 対象:    | 専攻教員       |
| 内容   | ホテルイベントのテスト開催と検証手法             |        |            |
| 研修名: | フォントとデザインについての講習会              | 連携企業等: | 株式会社グッドパッチ |
| 期間:  | 2024年8月                        | 対象:    | 専攻教員       |
| 内容   | モリサワ教育機関担当者によるフォントとデザインについての講習 |        |            |

#### (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: | 針中野エリア地域PR       | 連携企業等: | 近畿日本鉄道株式会社 |
| 期間:  | 2025年4月～7月       | 対象:    | 専攻教員       |
| 内容   | 地域活性化イベントの実施について |        |            |

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

|      |                      |        |            |
|------|----------------------|--------|------------|
| 研修名: | インスタグラム活用セミナー        | 連携企業等: | 大阪商工会議所    |
| 期間:  | 2025年6月              | 対象:    | 専攻教員       |
| 内容   | 誘客・購買につなげるインスタグラムの活用 |        |            |
| 研修名: | ホテルディスプレイ            | 連携企業等: | フォリオサクラ心斎橋 |
| 期間:  | 2025年4月～7月           | 対象:    | 専攻教員       |
| 内容   | リノベーション企画構想プレゼンテーション |        |            |

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  
学校関係者評価委員として、卒業生の代表である同窓会名誉会長、卒業生を継続的に採用頂いている企業代表者に加え、地域産業の振興に関する知見者が、学校関係者として「学校関係者評価委員会」に参画し、其々の立場から学校自己評価に対して評価を行う。また学校関係者評価委員会から出された意見を基に、今後の学校運営・教育活動の改善を図る。

(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<br>・学校の将来構想を抱いているか                                              |
| (2)学校運営       | ・運営方針、事業計画は定められているか<br>・情報システム化等による業務の効率化が図られているか                                        |
| (3)教育活動       | ・各学科の教育目標、人材育成像は、その学科に対応する業界のニーズに向けて正しく方向づけられているか<br>・育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか |
| (4)学修成果       | ・就職率の向上が図られているか<br>・退学率の低減が図られているか                                                       |
| (5)学生支援       | ・就職・進路指導に関する体制は整備され、有効に機能しているか<br>・学生の経済的側面に対する支援が全体的に整備され、有能に機能しているか                    |
| (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<br>・学納金は妥当なものとなっているか                                                 |
| (8)財務         | ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているか<br>・財務情報公開の体制整備はできているか                                             |
| (9)法令等の遵守     | ・法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか<br>・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を行っているか                                                              |
| (11)国際交流      | ・留学生の受け入れ・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拝聴したご意見等をもとに、学校自己評価体制の整備、並びに各部署で今後の学園・学校運営の改善に活用している。教育設備、特にIT化の充実を図るため、新入生にPCを購入させ、学内外で自学自習が可能なようにWi-Fi環境を充実させて、教育環境の向上を図った。

(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    |
| 井村 良裕       | オフィス・トライアド井村アトリエ 代表 | 平成31年4月1日～令和9年3月31日(2年)任期更新 | 卒業生   |
| 廣瀬 勇一       | 株式会社ロイスエンタテインメント    | 令和元年8月6日～令和9年8月5日(2年)任期更新   | 企業等委員 |
| 正木 秀樹       | 株式会社コンダアート          | 令和6年12月6日～令和8年12月5日(2年)新規就任 | 企業等委員 |

※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: http://uedagakuen.ac.jp/  
公表時期: 令和7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

HP上の「企業の方へ」のページに情報を記載すると共に、年2回(5月、10月)求人依頼をする際に「求人のお願ひ」という冊子を、2月には成果発表となる作品展の案内を企業に郵送している。

(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   | 学校について 教育コンセプト 沿革         |
| (2)各学科等の教育        | 学科・コース デザイン学科インテリアデザインコース |
| (3)教職員            | 学校情報                      |
| (4)キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア・就職 目指せる職業            |
| (5)様々な教育活動・教育環境   | 学科・コース 施設設備               |
| (6)学生の生活支援        | 入学特典・サポート                 |
| (7)学生納付金・修学支援     | 学費 学費支援制度・修学支援制度          |
| (8)学校の財務          | 財務諸表                      |
| (9)学校評価           | 学校自己評価報告書、学校関係者評価報告書      |
| (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: <http://uedagakuen.ac.jp/> , <http://oscd.jp/>

公表時期: 令和7年9月1日

# 授業科目等の概要

| (デザイン専門課程 デザイン学科インテリアデザインコース) |        |                  |                  |                  |                                                                                                                                   |                                 |                  |             |        |        |          |        |        |        |        |         |
|-------------------------------|--------|------------------|------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------|-------------|--------|--------|----------|--------|--------|--------|--------|---------|
|                               | 分類     |                  |                  | 授業科目名            | 授業科目概要                                                                                                                            | 配<br>当<br>年<br>次<br>・<br>学<br>期 | 授<br>業<br>時<br>数 | 単<br>位<br>数 | 授業方法   |        |          | 場所     |        | 教員     |        | 企業等との連携 |
|                               | 必<br>修 | 選<br>択<br>必<br>修 | 自<br>由<br>選<br>択 |                  |                                                                                                                                   |                                 |                  |             | 講<br>義 | 演<br>習 | 実験・実習・実技 | 校<br>内 | 校<br>外 | 専<br>任 | 兼<br>任 |         |
| 1                             | ○      |                  |                  | エスキース演習          | ラフスケッチや下絵を即興で描く時に最低限必要な、立体の図法や考え方をテキストを活用して学び、【立体物】を的確にイメージし、紙に描き相手に伝える基本的能力を身につける。                                               | 1前                              | 60               | 2           | △      | ○      |          | ○      |        | ○      |        |         |
| 2                             | ○      |                  |                  | カラーコーディネーション     | 色の心理効果や配色効果について学ぶ。プロとして様々な要望に対応できる色彩感覚、コーディネーション力を習得する。コンセプトに基づき、色を調整することで空間をより魅力的に表現するカラーコーディネーションを学ぶ。                           | 1前                              | 60               | 2           | △      | ○      |          | ○      |        | ○      |        |         |
| 3                             | ○      |                  |                  | Illustrator 基礎演習 | グラフィックデザインソフトIllustratorの操作方法・知識・技術を習得。演習を通じて基本操作と知識の習得、Illustratorでの表現力の幅を広げることを目指す。                                             | 1前                              | 60               | 2           | △      | ○      |          | ○      |        | ○      |        |         |
| 4                             | ○      |                  |                  | Illustrator 応用演習 | 前期で習得したIllustratorの操作・知識・技術を応用し、インテリア業界でも必要とされる、グラフィックデザインの表現力を段階的に身につける。                                                         | 1後                              | 60               | 2           | △      | ○      |          | ○      |        | ○      |        |         |
| 5                             | ○      |                  |                  | Photoshop 基礎演習   | 主にグラフィック紙面上で写真を取り扱うために、画像処理の基礎知識をPhotoshopの基本操作にて習得します。またボードワークにおける、Illustratorへの配置による画像の見せ方を学びます。                                | 1前                              | 60               | 2           | △      | ○      |          | ○      |        | ○      |        |         |
| 6                             | ○      |                  |                  | WEB基礎演習          | WEBに関する最新の標準知識の取得とWEBマーケティングを学び、企業サイトや商品ブランディングサイト及の構築のための知識と基礎技術の取得を目的としています。HTML5+CSS3を使った基本的なWEB制作からグリッドレイアウトデザインの制作スキルを取得します。 | 1後                              | 60               | 2           | △      | ○      |          | ○      |        |        | ○      |         |
| 7                             | ○      |                  |                  | 3Dコンピュータ演習Ⅰ      | 設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習する。                                              | 1前                              | 60               | 2           | △      | ○      |          | ○      |        | ○      |        |         |
| 8                             | ○      |                  |                  | 3Dコンピュータ演習Ⅱ      | 設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習する。                                              | 1後                              | 60               | 2           | △      | ○      |          | ○      |        | ○      |        |         |
| 9                             | ○      |                  |                  | デザイン業界研究         | 卒業後どのような分野・領域を選択し、そのために何を強化していくのか、業界を研究・理解しながら、キャリア開発理論に基づき進路計画を作成する。また職業人としてのデザイナーに必要なベーシックスキル・ソーシャルスキルの強化も図る。                   | 1前                              | 60               | 2           | ○      | △      |          | ○      |        | ○      |        |         |



|    |   |   |              |                                                                                                                                                       |        |    |   |   |   |  |   |  |   |   |
|----|---|---|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|---|---|--|---|--|---|---|
| 10 | ○ |   | デザイン基礎       | 現代のデザインにおいて、ターゲットや顧客のニーズや動向を調査・分析し、適切な情報を提供する。情報を視覚的な図形や文字として、デザインとは何かを模索しながら、人・情報・コミュニケーションを視覚化していく技術をグラフィックデザイン実習を通して習得する。                          | 1<br>前 | 60 | 2 | △ | ○ |  | ○ |  | ○ |   |
| 11 | ○ |   | プレゼンテーション技法Ⅰ | 発表する企画やプロジェクトの趣旨が伝わり→聴き手が理解し→イメージも伝わり→共感と呼び→感動を与え→賛同を得る、そんなプレゼンの成功を目指す。グループワークから始め、情報収集、資料作成、図解化、ビジュアル要素の展開、シナリオメイキング、まずは基本となるプレゼン作成ソフトを使いこなす技術を習得する。 | 1<br>前 | 60 | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |
| 12 | ○ |   | プレゼンテーション技法Ⅱ | 前期に習得したテクニックを駆使して、ファンタジックでオリジナリティー満載のストーリーテリングを考える。プレゼンコンテンツをビジネスユースに押し上げることに挑む。他のプレゼン専用ソフトとも連携を可能にして、表現の幅を広げることも試みる。                                 | 1<br>後 | 60 | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |
| 13 | ○ |   | 写真基礎演習       | クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、写真の知識・画像データの管理などデジタル写真の基礎を学習し、『商品撮影』及び『取材』の技術を習得し、印刷・WEB・映像等各メディアに対応した画像制作技術を習得する。                                      | 1<br>後 | 60 | 2 | △ | ○ |  | ○ |  | ○ |   |
| 14 | ○ |   | インテリア製図演習    | 物をデザインする上で必要不可欠な図面を身近な住宅の図面を通じて、描き方、ルールを理解する。併せて手書きの必要性も理解し実物に存在するものやを通じてスケール感に慣れる。ルールを用いてより具体的な表現力を磨き、動線や機能性を理解した上で自分のプランニングを具現化するためのスキルを養う。         | 1<br>後 | 60 | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |
| 15 | ○ |   | 空間デザイン       | 人や物が存在する空間を想像し、デザインする力、又それを現実化する為の表現力、伝える力を養う。空間をデザインし、図面化できるまでの専門的な技術・知識を身につけ、模型を作る技術を習得する。                                                          | 1<br>前 | 60 | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |
| 16 |   | ○ | デザインプロデュース演習 | パッケージデザイナーや商品デザイナーを目指して、商品やサービスの企画からデザインに関わっていくための基本知識と技術を演習する。興味のある商品を手にとって“魅力的なモノを作りたい”と思う課題を模索していく。                                                | 1<br>後 | 60 | 2 | △ | ○ |  | ○ |  | ○ |   |
| 17 |   | ○ | 生活コーディネーション  | インテリアを構成する要素（インテリアエレメント）について学ぶ。商品知識（種類・素材・寸法・価格・メーカー等）を身につけ、様々な商品や動作寸法・基本寸法などを理解しながらレイアウトできる力を養う。様々な商品を理解した上で、設定に応じた提案が出来る力を身につける。                    | 1<br>後 | 60 | 2 | △ | ○ |  | ○ |  | ○ |   |
| 18 | ○ |   | ブランディング      | 「ブランド」の本質的な理解と認識を深め、資源から魅力を掘り起こし、より多くの人達に魅力をアピールしていくために必要なブランディングの表現力（コミュニケーションデザイン・インテリアデザイン）を養う。                                                    | 2<br>前 | 60 | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |



|    |   |   |              |                                                                                                                                                                                      |    |     |   |   |   |  |   |  |   |   |   |
|----|---|---|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----|---|---|---|--|---|--|---|---|---|
| 19 | ○ |   | デザイン分野研究     | 空間デザイン、インテリアコーディネートとは。これから空間を扱う者として改めて何を追求していくのか、その中で何を創造していくかをデザイナーの視点から考察する。様々なニーズを理解し、デザイナーとしての視野を広げ、表現・提案力の向上をめざす。                                                               | 2前 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  | ○ |   |   |
| 20 | ○ |   | ライフスタイル研究    | ライフスタイル研究では様々な人の価値観や人生観に寄り添えるように生活を豊かにするという観点から課題に取り組む。                                                                                                                              | 2通 | 120 | 4 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ | ○ |
| 21 | ○ |   | デザイン法規       | 国家試験である「知的財産管理技能検定3級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。                                                                                                                                            | 2前 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   |   | ○ |
| 22 | ○ |   | キャリアデザイン     | 入学から現在まで積み重ねた知識・技術・経験・作品を、直面している就職活動や6ヶ月後に控えるプロとしてのデザイナー生活に活かせることが重要である。そのために必要な未到達部分を実践を通して補強しながら、学生としての総仕上げを行う。                                                                    | 2前 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 23 | ○ |   | コンピュータ応用演習   | ディスプレイデザインや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。                                                                                                                        | 2通 | 120 | 4 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ | ○ |
| 24 |   | ○ | 広告ディレクション    | 広告と社会の関わりに対する見聞を深め、観察力、分析力、企画力を養う。さらに「広告戦略構築・制作・管理・評価」の理論を理解し、適切な創造力を培う。                                                                                                             | 2通 | 120 | 4 | △ | ○ |  | ○ |  |   |   | ○ |
| 25 |   | ○ | WEBコンテンツデザイン | Webサイト管理者として活躍できる人材に求められるマーケティングのプランニングと制作技術の獲得を目指す。1年次に身に着けたHTML5+CSS3の基本的なレスポンシブWEB制作スキルをCMS（WordPress）に拡大させて実在する企業サイト制作を行う。PHP・JavaScriptの基礎的なプログラムやAdobeXDを使ったWebレイアウトの記述獲得を目指す。 | 2通 | 120 | 4 | △ | ○ |  | ○ |  |   |   | ○ |
| 26 |   | ○ | 商品デザイン       | 「魅力ある商品デザイン」をテーマに、商品デザイン、グッズデザイン等、オリジナルな発想でデザイン表現を試みる。実務に対する商品企画を踏まえた商品デザインの理論と技術を習得しながら、商品の強みを活かす考え方を軸にした企画を立案し、パッケージの実装から商品として売り出す広告・販促の提案力を養う。                                    | 2通 | 120 | 4 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ | ○ |
| 27 |   | ○ | POP・販売促進     | さまざまな商品・サービスの販売・流通において役立つセールスプロモーションの手法を試みる。特に商品デザインを元にして、販売促進における活動フォーメーションづくりと店頭ディスプレイ表現を中心にデザイン表現を追求する。                                                                           | 2通 | 120 | 4 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ | ○ |
| 28 |   | ○ | 店舗デザイン       | さまざまな業種の店舗をデザイン通じて、コンセプト作りから、インテリアの表現方法として、図面・パース・模型を作り、自分のデザインを表現する。                                                                                                                | 2通 | 120 | 4 | △ | ○ |  | ○ |  |   |   | ○ |

|    |  |   |                            |                                                                                                                                   |        |     |   |   |   |  |   |  |   |   |   |
|----|--|---|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----|---|---|---|--|---|--|---|---|---|
| 29 |  | ○ | 住 宅 コー デ イ<br>ネー ト         | インテリアを構成する要素・設備について学ぶ。また、住宅は住人によって必要な空間が異なり、同じ間取りであっても必要なエレメントは違う。顧客のニーズを理解し、それに応じた提案が出来るように商品理解・空間理解を含め空間表現・提案力を高めることを目指す。       | 2<br>通 | 120 | 4 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 30 |  | ○ | グ ラ フ ィ ッ ツ<br>ク 専 門 実 習 a | 表装としてのジャケットデザインをテーマに、コンセプトワークやデザイン制作の基本要素を中心としたビジュアルへの具現化をする。アイデアの幅とオリジナリティの追求、消費者心理に基づいた広告表現を統括するための知識と能力を培う。                    | 2<br>前 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 31 |  | ○ | グ ラ フ ィ ッ ツ<br>ク 専 門 実 習 b | 本授業では、「デザイナー自身のセルフブランディング」と「企業ブランディング」の共通点を理解し、デザインの力を最大限に活用する視点を養います。今回は、企業向けのデザイン（BtoB）に焦点をあて、企業内でデザインを活かす方法（どう伝え・どう活かすか）を学びます。 | 2<br>前 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  | ○ |   | ○ |
| 32 |  | ○ | グ ラ フ ィ ッ ツ<br>ク 専 門 実 習 c | エディトリアルデザイン分野において、雑誌、カタログ、パンフレット、リーフレットなど、誌面の編集やページ構成に携わるために必要な知識と制作技術を、InDesignを通して養う。                                           | 2<br>後 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 33 |  | ○ | グ ラ フ ィ ッ ツ<br>ク 専 門 実 習 d | 多様化しているコミュニケーション媒体の中で、「ポスター」という媒体の意義と役割を確認・理解し、「メッセージを伝える」ということの的確な表現方法を習得する。                                                     | 2<br>後 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 34 |  | ○ | 商 品 デ ザ イ ン<br>専 門 実 習 a   | 化粧品は日常生活に関わることが多く、市場規模が大きい分野です。商品デザインとの関わりがとても深いので需要があるため、商品設計から顧客が購入するまでの方法を学び、パッケージからブランディングまでを実践します。                           | 2<br>前 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ | ○ |
| 35 |  | ○ | 商 品 デ ザ イ ン<br>専 門 実 習 b   | パッケージの基本的な形態および構造の知識を学び、パッケージにオーバーラップさせるデザイン力を養う。                                                                                 | 2<br>前 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 36 |  | ○ | 商 品 デ ザ イ ン<br>専 門 実 習 c   | フランス式の布地製函技術を用いて、オリジナルのファブリックによる布箱ブランドを創作実習する。テキスタイルの面白さや貼り箱の技術を通じてクリエイターとしての素養を培う。                                               | 2<br>後 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 37 |  | ○ | 商 品 デ ザ イ ン<br>専 門 実 習 d   | ・紙を「折る」「包む」「結ぶ」ことによりギフトをデザインする<br>・日本におけるギフトの基本知識、ギフト包装の基本技術を身に付ける<br>・ギフトラッピングコーディネーター資格を取得する                                    | 2<br>後 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 38 |  | ○ | 空 間 デ ザ イ ン<br>専 門 実 習 a   | 空間における家具と照明の位置づけを、事前に調査した結果を踏まえたうえで、照明をデザインする。                                                                                    | 2<br>前 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |
| 39 |  | ○ | 空 間 デ ザ イ ン<br>専 門 実 習 b   | 空間を理解し、要望に応じた演出を様々な視点から考え、カタチにする方法を学ぶ。イメージを膨らませ空間を表現するスキルを体得する。                                                                   | 2<br>前 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  | ○ |   | ○ |
| 40 |  | ○ | 空 間 デ ザ イ ン<br>専 門 実 習 c   | 部屋の模様替え、家具の制作等の知識や道具類の使い方を学ぶ。                                                                                                     | 2<br>後 | 60  | 2 | △ | ○ |  | ○ |  |   | ○ |   |

|    |  |   |  |                 |                                                                                                                                 |        |    |               |   |   |  |   |  |   |  |
|----|--|---|--|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---------------|---|---|--|---|--|---|--|
| 41 |  | ○ |  | 空間デザイン<br>専門実習d | これから需要が多くなると予測されるリフォーム（リノベーション）。空間を扱う者としてお客様が何を求めているかライフスタイルを考察し、デザイナーの視点から提案するスキルを身につける。様々なニーズを理解し、デザイナーでの視野を広げ、表現・提案力の向上をめざす。 | 2<br>後 | 60 | 2             | △ | ○ |  | ○ |  | ○ |  |
| 合計 |  |   |  |                 | 41                                                                                                                              | 科目     |    | 1920 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：      | 課題・試験等に合格し、本校所定の課程を修了、かつ卒業制作に合格すること  | 1 学年の学期区分 | 2 期  |
| 履修方法：      | 必修科目を全て履修、かつ必修選択科目の中から必要単位数を選択履修すること | 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。