

## 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	
新潟デザイン専門学校		昭和51年4月1日	加藤一人		〒950-0916 新潟市中央区米山3-1-54 (電話) 025-245-3381	
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所 在 地	
学校法人新潟総合学院		平成7年3月24日	池田祥護		〒951-8065 新潟市中央区東堀通1-494-3 (電話) 025-210-8565	
目 的	デザイン・映像・IT業界にかかわる職業人として、デジタルコンテンツ制作・ムービー制作作業、インターネット付随サービス業・商業デザイン(グラフィックデザイン)業など、様々な分野に関わる技術等について、専門的な知識・能力を身に付け、その知識に基づく実習を通して実務に関する実践的な技術・技能を身に付けることを目的とする。デザイン・クリエイティブ業界の多くの企業や団体と連携し即戦力となる人材育成を行い、また、多くのデザイナー・クリエイターの育成により業界の発展に寄与することを目的とする。					
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化・教養	文化・教養 専門課程	デジタルデザイン科	3年(昼)	3416 単位時間 (又は単位)	平成21年文部科学省告示第21号	—
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技
		396 単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	3020単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数
45人		31人		2人	4人	6人
学期制度	■前期：4月1日～8月31日 ■後期：9月1日～3月31日			成績評価	■成績表(有・無) ■成績評価の基準・方法について ・評価基準はA・B・C・Dの4種 ・方法：作品評価、書類試験結果	
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月23日～8月28日 ■冬 季：12月17日～1月4日 ■学 年 末：2月24日～3月31日			卒業・進級条件	・出席率80%以上 ・授業課題の提出 ・卒業制作、修了制作の提出 ・学費完納	
生徒指導	■クラス担任制(有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 早期の保護者を交えた対応 個別面談、個別作品指導			課外活動	■課外活動の種類 企業インターンシップ ■サークル活動(有・無)	

就職等の状況	<p>■主な就職先、業界等 デザイン系企業（広告業界）、映像制作系企業、webデザイン制作企業</p> <p>■就職率※<sup>1</sup>100%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合※<sup>2</sup> 100%</p> <p>■その他（任意） （平成25年度卒業者に関する平成26年4月時点の情報）</p>	主な資格・検定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・CGクリエイター検定</li> <li>・webデザイナー検定</li> <li>・色彩士検定</li> <li>・ビジネス著作権検定</li> <li>・コミュニケーション検定</li> </ul>
中途退学の現状	<p>■中途退学者 1名 ■中退率 3%</p> <p>平成25年4月 1日在学者 31名（平成25年 4月入学者を含む）</p> <p>平成26年3月31日在学者 30名（平成26年 3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 心療的理由</p> <p>■中退防止のための取組 クラス担任による個別面談、早期発見による保護者との連携</p>		
ホームページ	URL: <a href="http://www.ncadnet.jp/">http://www.ncadnet.jp/</a>		

※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」の定義による。

- 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いたものとする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（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）をいう。
- ③ 「就職率」における「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」などを希望する者は含まない。

※ 「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ている。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、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

## 1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

デザイン業界では、基本的な技術・知識を基に、最新の多様な変化に対応できる知識技術が求められている。そのため、県内及び県外の就職先企業・インターンシップ先等の各企業等と連携し、現在業界の求めている人材像やスキル等の動向を把握・分析し、専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目、授業内容の改善工夫などを行うために教育課程編成委員会を設け、教育内容の質の向上に継続的に務める。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成26年4月1日現在

名 前	所 属
高田 哲雄	文教大学 情報学部広報学科 教授
新保 悟	ジャムルクルー株式会社 代表取締役社長
渡辺 淳一郎	株式会社アイディ・東和 取締役営業部長
齋藤 秀一	NPO 法人 アジアクラフトリンク
明間 芳規	株式会社アイ・シー・オープロモーション
加藤 一人	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 校長
畑野 裕美	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 教務部長
永井 啓司	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 学科長
吉富 克弥	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 学科長
小林 敏哉	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 学科長
岡本 恵美	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 学科長
平出 恭子	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 教務
渡辺 一史	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 事務局長

(開催日時)

第1回 平成26年9月5日 17:00~18:00

第2回 平成26年10月3日 17:45~18:30

## 2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

業界での実際の依頼時同様の工程を実施。クライアント要望等を理解し、ターゲットに合わせたデザインの提案を行い、プロとしての意識を持ちクオリティの高い作品制作を実施させる。クライアントとの打ち合わせ設定や制作工程について等の予定は担当教員と企業で企業がディレクションを行い、個人ワークとグループワークをケースに合わせて使い分け、より現場での制作に近い状況設定で行う。企業等から具体的な助言を仰ぎ学生の知識・技術の修得状況に対して実践として活かせるレベルかどうかを企業等の実務視点にて評価を得る。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
制作実習	産学連携プロジェクトを通してデザインの制作を実施。業界での制作工程や制作計画に合わせ制作できる力やディレクション力も身に付ける。	株式会社アイディ・東和 有限会社ゲンベイ商店
CGアニメーション	アニメーションの仕組みからモーションデザインまで、2DCG アニメーション、3DCG アニメーション、デジタル効果、SFX 表現等の制作を通して学ぶ。	株式会社アイディ・東和 Honda cars 新潟

## 3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

専門的かつ実践的な知識・技術を有し即戦力となる人材を育成するためには、教員一人ひとりが常に実務に関する最新の知識を持ち、指導スキルを身に付けなければならない。そのために下記の通り教員研究環境を整える。

- ・教育課程編成委員会に参画する企業等から講師を派遣した実践的な知識・スキル研修
- ・県などの公共事業によるセミナー等への参加。
- ・一般社団法人 全国専門学校経営研究会主催の各種教員研修への参加。
- ・特定非営利活動法人 全国美術デザイン教育振興会主催の各種教員研修への参加。
- ・学内に設置される付帯教育講座を利用した自己啓発。

#### 4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成 27 年 1 月 26 日現在

名 前	所 属
丸山 悦代	学校法人 大彦学園 開志学園高等学校 教諭
関本 大輔	株式会社アドハウス・パブリック 代表取締役社長
高橋 徹	ツムジグラフィカ 代表
加藤 一人	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 校長
山下 まどか	学校法人 新潟総合学院 新潟デザイン専門学校 事務局

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.ncadnet.jp/>

#### 5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.ncadnet.jp/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程デジタルデザイン科) 平成25年度										
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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			マルチメディアリテラシー	デジタル化社会の中で、コンピューターを道具として使うための基本的な能力であるコンピュータリテラシーを基に、画像やデータ、インターネットの活用でのネチケットを含むマルチメディアリテラシーについて学ぶ	1・前	30	2	○		
○			DTP 概論	DTP (デスクトップパブリッシング) について、制作の為の知識と技術を、現場サイドの工程で習得する。コンピュータから印刷への処理について知識の習得を図る。 DTP とデザイン業界のかかわりについて学ぶ。	1・通	30	2	○		
○			マルチフィールド講座	デザイナーにとってのコミュニケーションの重要性やマスコミの役割等について学び、また、取材の方法や実際の体験談を通して解説していく。話し方や文章についても触れる。	1・後	30	2	○		
○			マルチメディア・インターネット講座	各メディアの歴史から現在のインターネット情報活用について学び、デザイン業界におけるデジタル情報の関わり方、動向などを実例をあげ現状を把握し今後を考えていく。	1・通	30	2	○		
○			システムオペレーション	コンピュータのハードウェア・ソフトウェアの概念を通じ、コンピュータのしくみについて学び、デザイン業界におけるコンピュータの関わり方、動向など現状を把握し今後を考えていく。	1・前	30	1			○
○			トータルデザイン	ロゴデザイン、マークデザイン、サイン、ピクトグラフィなどに関するデザインの方法や、パソコンの文字(フォント)について知識と技術、デザイン制作をする。	1・前	45	1			○
○			色彩構成	私達人間生活に色がなぜ必要か。色は日常生活に密着し、文明の発達と共にどのように発展したかを考える。また、色彩の基礎と考え方や構成を学び作品制作につなげていく。	1・前	45	1			○
○			デジタルイラスト	手描きでカンブまで制作し、フィニッシュとしてMAC 使用することで、デザイナーのワークスタイルを習得する。ここではドロー系アプリケーションの技術習得を徹底して行い2次元CG イラストレーションの制作技術・手法を修得する。	1・前	45	1			○
○			MAC テクニック	Macintosh の基本操作から実践的な操作方法、CG やDTP の基本となる内容を展開する。システムやアプリケーションの互換性による活用法等も習得。	1・前	45	1			○

○			DTPデザイン (I)	グラフィックデザインについて学び、DTP (デスクトップパブリッシング) における知識・技術を習得すると共に、デザインを重視した作品制作を通し、企画から制作までを学習する。DTPによるポスター制作 等	1・後	30	1				○
○			フォトタッチ	コンピュータを使用し写真の合成や加工・修正等のデジタル画像処理について技術や表現方法を学ぶ。デジタルカラーニュや画面構成も行う。	1・後	45	1				○
○			写真基礎	写真とは何かという所から、カメラの仕組み・フィルムの仕組み、現像の仕組みを学び、また、撮影方法を学び、スタジオ撮影や作品撮影を行う。画面構成やデジタルカメラについても学ぶ	1・後	45	1				○
○			デジタルデザイン (I)	Macintosh を使用した平面構成・色彩構成・レイアウト等を学び2DCGの実践的な制作・操作方法まで応用できる技術を習得する。表現方法の応用や手法をテーマに沿って行い、作品制作を行う	1・後	45	1				○
○			デザインテクニック	アイソタイプやロゴデザイン、マークデザインの発想法から表現テクニックを習得する。クライアントの要望や目的に合わせ、コンセプトを意識した制作を学ぶ。	1・後	45	1				○
○			ベーシックデザイン	形・空間・色彩の構成法や平面構成など、デザインの基本について技術・知識を習得する。リアルイラストレーション技法や面分割豹変について制作を通し学ぶ	1・通	90	3				○
○			コンピュータグラフィック	3DCG についての知識・技術の基本を学び、3DCGアプリケーションの基本操作を習得しながらモデリング・マテリアル・レンダリングの工程を学ぶ。	1・通	90	3				○
○			グラフィックデザイン (I)	広告カンプ表現やラベルカンプ制作等を通し、グラフィックデザインについて学び、またデザイン用具の使い方やフリーハンドでの技術を追及する	1・通	90	3				○
○			ドローイング	鉛筆によるドローイング・淡彩画制作・着彩画・クロッキーやデッサン等の方法を学び、モノ造りの基本としてモノを見る力・発想する力を養い表現力を高める。	1・通	90	3				○
○			修了制作	1 学年に学んだ集大成として作品制作を行い、完成後はプレゼンテーションと講評会を実施する。	1・後	240	10				○

(文化・教養専門課程デジタルデザイン科) 平成25年度										
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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			GD概論(広告論・印刷論)	グラフィックデザイン業界、広告業界、印刷業界等について学び、デザイナークリエイターの役割・仕事等について学ぶ。	2・通	30	2	○		
○			知的財産所有権	著作権について学び、制作に活かす。著作権検定の試験を受検。検定対策も兼ねる	2・通	30	2	○		
○			心理学	広告や印刷物などデザイン制作する時にターゲットの心理を有効に活用する考え方や方法を、キャッチコピーの作り方やレイアウト、色彩など基に学ぶ。	2・通	30	2	○		
○			プレゼンテーションテクニック	デザイン業界におけるコミュニケーション技法・作品を説明するプレゼンテーション技法を実例を通して把握し、身に付ける。	2・前	30	2	○		
○			コミュニケーション講座	コミュニケーションの重要性や役割等について学び、自己表現の仕方を習得するとともに、コミュニケーション検定の取得を目指す。	2・前	30	2	○		
○			一般常識ビジネスマナー	社会人に必要とされるの一般常識マナーなどを学び、また電話対応や来客対応等もロールプレイングやグループワークを通し身に付ける	2・後	30	2	○		
○			就職実践講座	就職に対する考え方から企業研究の行い方、就職内定までの流れについて学び、次年度へ向けての準備を行う。 ・業種や職種    ・業界研究    ・企業研究	2・後	30	2	○		
○			Web デザイン (HTML)	web サイトの制作についてHTML言語からレイアウトデザイン、取材からコンテンツ制作など、実際の制作までを行う。インターフェイスデザインについての基本を習得する	2・前	45	1			○
○			Web デザイン (Flash)	Web や映像のネット配信などの中心になっているFlashの基本から応用までをマスターする。また、HP やオーサリングへの互換性・活用を学ぶ。	2・後	45	1			○

○		グラフィックデザイン(Ⅱ)	レイアウトパターン制作・観光ポスター・イベントポスター等の制作を通し、版下・カンパ等を含め、オリジナルデザインテクニックを迫及する。	2・通	90	3			○
○		デジタルデザイン(Ⅱ)	オリジナルデザインの制作をコンテスト応募を通して実施。コンテストの内容を分析し、ターゲット・目的などを分析し、資料収集や取材からデザイン制作を行う。	2・通	90	3			○
○		DTPデザイン(Ⅱ)	クオーク及び InDesign の使用方法の習得, 文字組み、画像加工、レイアウトなど、DTP のスキルの応用を習得する。	2・通	60	2			○
○		ビジュアルデザイン	実際にはない、仮想現実の商品やモノなどを様々なCG表現を駆使し制作する。また、デザインやレイアウトについても工夫し完成度の迫及・制作期日管理を行う。	2・通	90	3			○
○		空間演出デザイン	2次元・3次元CG制作に必要なパース・レンダリング等の知識及びテクニックを学ぶ空間を把握する力を養う。 ・透視図法 ・パースの描き方 ・三面図	2・通	90	3			○
○		CGアニメーション	アニメーションの仕組みからモーションデザインまで、2DCGアニメーション、3DCGアニメーション、デジタル効果、SFX 表現等の制作を通して学ぶ。	2・通	90	3			○
○		2D・3Dデザイン	2D3D の応用を学び、幅広い表現力を習得する。 複数のソフトやフォーマットの互換性を活用したクオリティを高めた作品制作をする。	2・通	90	3			○
○		修了制作	1 学年・2 学年に学んだ集大成として作品制作を行い、完成後はプレゼンテーションと講評会を実施する。	2・後	240	10			○

(文化・教養専門課程デジタルデザイン科) 平成25年度										
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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			Web コンテンツ	web サイトの企画・デザイン・取材を行い実際の制作までを実施。フラッシュの応用までを学び、サイトでコンテンツとして利用できるようにする。	3・通	32	1			○
○			テクニカルスケッチ	手描きテクニックの追及。パースを活用した背景の描写や、コピックマーカーなどを活用した CG 制作前のカンパ制作テクニックの向上を目指す	3・通	32	1			○
○			コミュニケーション論	デザイナーにとってのコミュニケーションの重要性やマスコミの役割等について学ぶ。取材の方法等についても現場の手法を通して解説していく。話し方や文章についても触れる。	3・通	32	2	○		
○			演出技法	仕事での企画からプレゼンまでの流れを学び、プレゼンテーションツールの制作のノウハウを学ぶ。パワーポイント系やプレゼンボードなど。	3・通	32	1			○
○			サウンドデザイン	映像に合わせた、効果音の付け方やサウンドリミックスについて学ぶ。また、メディアに合わせたサウンドフォーマットについて仕組みと活用方法を学ぶ。	3・通	32	1			○
○			3DCGデザイン	マイファバリットの企画・制作を通し、リアル3DCG のモデリングや表現・制作技法の実践、応用、追及を行う。	3・通	128	5			○
○			制作実習	産学連携プロジェクトを通してオリジナルデザインの制作を実施。業界での制作工程や制作計画に合わせ制作できる力やディレクション力も身に付ける。	3・通	224	9			○
○			社会研究	就職が円滑に進められる様に、作品集制作を含め就職対しての意識付けを行う。また、プレゼンや時事を意識する為に新聞を活用したディスカッションの実施も行う。	3・通	32	2	○		
○			検定実習(2級)	CG クリエータ検定やWeb 検定の上級をめざし、学習する。検定対策としての模擬試験なども実施する	3・通	32	1			○

○		編集デザイン実習	DTP制作の応用。雑誌・広告・パッケージと実際にデザイナーが依頼された仕事を課題を通して体験する。就職向け実践的な内容になっている。	3 ・ 通	64	2			○
○		コンテンツデザイン	オリジナルデザインの制作をコンテスト応募を目指し実施。内容・ターゲット・目的などを分析し、資料収集や取材からデザイン制作を行う。採用や入賞を目標とする。	3 ・ 通	64	2			○
○		卒業制作	3年間の集大成として作品制作を行い、完成後はプレゼンテーションと講評会を実施する	3 ・ 後	432	18			○
合計				48 科目	3416 単位時間 ( 131 単位)				