

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 | | 〒950-00932 新潟県新潟市中央区長潟2-1-4 (電話) 025-287-3383 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 設置者名 | | 設立認可年月日 | | 代表者名 | | 所在地 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 学校法人 国際総合学園 | | 平成7年3月24日 | | 池田 祥護 | | 〒950-8063 新潟県新潟市中央区古町通二番町541番地 (電話) 03-6734-2939 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 分野 | 認定課程名 | 認定学科名 | | | | 専門士 | 高度専門士 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 文化・教養 | 文化・教養専門課程 | デジタルデザイン科 | | | | 平成14年文部科学省告示 第十九号 | - | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 学科の目的 | 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)業等、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。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 認定年月日 | 平成26年3月31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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3年 | 昼間 | 2964 | 187 | 0 | 2777 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15人 | 21人 | 2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 ■成績評価の基準・方法 ・評価基準:A・B・C・Dの4段階 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 長期休み | ■学年始:4月1日 ■夏季:7月30日～8月25日 ■冬季:12月16日～1月5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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 学修支援等 | ■クラス担任制: 有 ■個別相談・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 希望制のスクールカウンセリング制度あり | | | 課外活動 | ■課外活動の種類 ・ボランティア ・イベントの実行委員会等 ・企業インターンシップ ■サークル活動: 有 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 就職等の状況※2 | ■主な就職先、業界等(令和元年度卒業生) デザイン・web系企業(広告・印刷業界・web制作等) | | | 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 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ■就職指導内容 就職活動の仕方、企業研究等、就職実務授業で実施 就職研修においてビジネスマナーや履歴書添削 個別面談、三者面談の実施 | | | | <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>コミュニケーション検定</td> <td>②</td> <td>7人</td> <td>7人</td> </tr> <tr> <td>色彩士検定</td> <td>②</td> <td>7人</td> <td>6人</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定</td> <td>②</td> <td>7人</td> <td>6人</td> </tr> </tbody> </table> | | | | | 資格・検定名 | 種 | 受験者数 | 合格者数 | コミュニケーション検定 | ② | 7人 | 7人 | 色彩士検定 | ② | 7人 | 6人 | CGクリエイター検定 | ② | 7人 | 6人 |
| 資格・検定名 | 種 | 受験者数 | 合格者数 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| コミュニケーション検定 | ② | 7人 | 7人 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 色彩士検定 | ② | 7人 | 6人 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CGクリエイター検定 | ② | 7人 | 6人 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ■卒業生数 7人 ■就職希望者数 7人 ■就職者数 7人 ■就職率 100% ■卒業生に占める就職者の割合 : 100% | | | ※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) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ■その他 ・進学者数: 0人 ・独自活動: 0人 (令和元年度卒業生に関する 令和2年5月1日 時点の情報) | | | ■自由記述欄 ニ科展デザイン部入選、第10回学生バンフーTシャツデザインコンテスト審査員特別賞、AJKF全日本型連盟ロゴデザイン最優秀用(採用) 他 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 中途退学の現状 | ■中途退学者 0名 ■中退率 0% 平成31年4月1日時点において、在学者22名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者22名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 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、カウンセリング制度の活用 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 経済的支援制度 | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度:有 奨学金制度 高校新規卒業生年額30万円、高校既卒生年額42万円。家計の事情により就学が困難と思われる高校生および、社会人・大学・短大から専修学校への進学を目指す方に対して無利子で奨学金を貸与し、卒業後5年以内の返済期間を設けることにより就学の便を図る制度。※授業料等減免制度①本人又は家族が本校又は本校グループの専門学校に同時入学・在学・卒業している場合は、内容により入学金半額免除から授業料の一部を減額する制度。②出願時の条件を満たす事により、返還の必要がない入学金一部免除から授業料の一部を減額する制度。 ■専門実践教育訓練給付:・非給付対象 ■民間の評価機関等から第三者評価:無 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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://ncadnet.jp/department/dd.html | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

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
 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。

(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

印刷・デザイン・広告・イベント業界等の主催するセミナーや各学会等で研究される「業界で求められる人材像やスキル」を基に、学科長と学科担当教員が授業科目や内容の原案を制作し、教育課程編成委員会に提出し意見を求める。教育課程編成委員会の意見について、再度検討し、学校長、各科学科長、就職進路相談担当者からなる学校運営会議に案を提出し決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|--------|---------------------|-------------------------|----|
| 高田 哲雄 | 一般社団法人 亜細亜美術協会 理事長 | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | ② |
| 新保 悟 | ジャムルクルー株式会社 | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | ③ |
| 渡辺 淳一郎 | 株式会社アイディ・東和 取締役営業部長 | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | ③ |
| 斉藤 秀一 | NPO法人アジアクラフトリンク | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | ③ |
| 白井 剛暁 | DESIGN DESIGN 代表 | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | ③ |
| 浅野 勝利 | 株式会社Too | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | ③ |
| 澁谷 敏 | シブヤカメラ | 平成31年4月1日～ 令和4年3月31日 | ③ |
| 落合 剛之 | 株式会社TAMBO 代表取締役 | 平成31年4月1日～ 令和4年3月31日 | ③ |
| 加藤 一人 | 新潟デザイン専門学校 校長 | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | |
| 畑野 裕美 | 新潟デザイン専門学校 副校長 | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | |
| 永井 啓司 | 新潟デザイン専門学校 進路相談室室長 | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | |
| 加納 洋太 | 新潟デザイン専門学校 学科長 | 令和2年4月1日～ 令和3年3月31日 | |
| 田中 圭 | 新潟デザイン専門学校 学科長 | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | |
| 宝福 大志 | 新潟デザイン専門学校 学科長 | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | |
| 関塚 堅斗 | 新潟デザイン専門学校 事務局長 | 平成31年4月1日～ 令和3年3月31日 | |
| 羽田 裕之 | 新潟デザイン専門学校 学科長 | 平成31年4月1日～ 令和3年3月31日 | |

※委員の種別の欄には、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。

- 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 (3月、10月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年3月18日 16:30～18:00

第2回 令和2年10月16日16:00～18:00 ※新型コロナウイルス感染症対策の為、オンライン形式による会議を実施

(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

教育課程編成委員会や連携企業等の意見を活用して、実社会におけるチーム力の重要性についてや、ビジネスマナー、企業内プレゼンテーション等も意識したコミュニケーション技術の習得を、実習授業の指導内容として加え実践した。特に企画やプレゼンテーションの仕方などにデジタルコンテンツの使用等にも重点を置き、発表できるような指導を行った。

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

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作業計画は、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。

(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

実習では依頼内容の分析からはじめ、内容に合わせた仕事の計画の立て方、基本から応用を企業目線から指導をうける。学生の技術・知識の習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。企業主催の現場で授業内容を実践し、学んだ技術・知識を活かしているか、また職業人としてのマナー等も含め総合的な評価を頂く。

(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 |
|-----------|---|---------|
| 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。 | 株式会社ナガワ |
| デジタルデザインⅢ | 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行い、幅広いデジタルコンテンツの表現力を習得する。 | 株式会社ナガワ |

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

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。職員の教育・研修に関する細則(諸規定)に定められている通り、計画的に実施する。

- ・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りセミナー等への参加

(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「デジタルクリエイティブセミナー「バーチャル世界で広がるお仕事とは」」「VTuber」から「アバター文化」へ～日本から立ち上がるあたらしいアイデンティティの形～(連携企業等:特定非営利活動法人 にいがたデジタルコンテンツ推進協議会)

期間:令和元年11月12日(火) 対象:業界関係・一般

内容:バーチャルリアリティ、モーショントラッキングなどの技術が急速に発展する中、日本から立ち上がるあたらしい文化とその発展、技術について学ぶ。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「CG教育勉強会『ゲーム・映像業界への3DCG教育・授業作りとは』(連携企業等:デジタルハリウッド株式会社)

期間:令和元年11月15日(金) 対象:CG教育に携わる職員

内容:エンタメ業界を中心としたCG人材ニーズの実態・実際に製作した作品の見せ方・作品制作の考え方や勉強の仕方等。

(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「クリエイティブ業界トレンド解説ウェビナー(オンラインセミナー)」(連携企業等:株式会社ワコム)

期間:令和2年6月25日(木) 対象:教育者向け

内容:現在のクリエイティブ市場の概況および業界のワークフローに基づく技術トレンド、取り組みと傾向、クリエイターとして活躍するうえで学生に求められるスキルについて理解する。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「Teams勉強会・オンラインセミナー」(連携企業等:株式会社ジェイ・エス・エス)

期間:令和2年4月10日(金) 対象:NSGカレッジリーグ教職員

内容:Teamsを使用したオンライン授業についての活用方法の習得やオンラインを使った指導方法など。

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

・評価活動を通じたコミュニケーションにより、外部の学校関係者と学校がお互いに理解を深める学校関係者評価の重要な目的は、評価という協同作業を通して、学校と学校に関係する方々が、お互いに理解を深めることである。委員の方々が評価活動に参加することで、普段は目にする事のない教職員の業務や取り組みを知ることができる。また学校は、学校を取り巻く人々からどのように見られているかを知ることによって、普段の教育活動を振り返るきっかけができる。

・学校の自己評価の客観性・透明性を高める。学校評価の基本は学校の自己評価である。学校は自身の教育活動を振り返って成果や課題を分析し、それに基づいて改善案を検討する。その自己評価が、外部の学校に関係する方々の目から見ても違和感なく受け入れられるかについて意見をいただき、自己評価の客観性・透明性を高めていく。

(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 | <ul style="list-style-type: none"> ・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか ・学校における職業教育の特色は何か ・社会経済のニーズをふまえた学校の将来構想を抱いているか ・学校の理念・目的・育成人材像は・特色・将来構想などが学生・保護者に周知されているか ・各学科の教育目標、育成人材像は学科等に対応する業界のニーズに向けて方向付けられているか |
| (2) 学校運営 | <ul style="list-style-type: none"> ・目的等に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する規定等は整備されているか ・教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・業界や地域社会に対するコンプライアンス体制が整備されているか ・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか ・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 | <ul style="list-style-type: none"> ・教育理念などに沿った教育課程の編成・実施方針などが策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体との連携により、カリキュラムの作成、見直し等が実施されているか ・関連分野における実践的な職業教育が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ・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 ・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員を確保するなどマネジメントがお行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を習得するための研修や教員の指導力の育成など資質向上のための取組が行われているか ・職員の能力開発のための研修などが行われているか |
| (4) 学修成果 | <ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得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 ・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 ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか |

| | |
|----------------|--|
| (5) 学生支援 | <ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか ・高校・高等専修学校との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか |
| (6) 教育環境 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修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 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・学納金は妥当なものとなっているか |
| (8) 財務 | <ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・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 | <ul style="list-style-type: none"> ・法令、専門学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に対し、その保護のための対策が取られているか ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・自己評価結果を公開しているか |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | <ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源や施設を利用した社会貢献・地域貢献を行っているか ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・地域に対する公開講座・教育訓練の受託等を積極的に実施しているか |
| (11) 国際交流 | 現在、海外教育提携校と積極的な交流を実施している(短期留学等) |

※(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

- ①実践的な課題として取り組んでいるコンテストが学生自身の自信にもなり、また校外での評価を受ける事にもつながるので、継続を期待する意見があった。産学連携や企業プロジェクトの作品成果の発表、新規コンテストへの参加など、実践的に取り組んでいる。
- ②スクールカウンセラー制度については、これまで同様に希望者が無料でカウンセリングを受けられる制度の継続、オンラインでの実施がk脳かどうかの検討などの意見があった。対面授業ができなかった4月・5月は担任によるオンラインホームルーム等で生活面やデザイン制作面等含む面談も実施した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和1年4月1日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|-------|-----------------|-------------------------|-------|
| 関本 大輔 | 株式会社アドハウス・パブリック | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | 企業等委員 |
| 高橋 徹 | ツムジグラフィカ | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | 卒業生 |
| 伊藤 慎一 | アイプラス | 平成30年4月1日～ 令和3年3月31日 | 卒業生 |
| 竹田 一紀 | 作家 | 平成31年4月1日～ 令和4年3月31日 | 卒業生 |

※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)

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

公表時期: 令和2年9月30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

本校では、文部科学省生涯学習政策局が平成25年に発表した「専修学校における学校評価ガイドライン」等の趣旨及び取組に当たっての視点、情報提供の内容・方法に則り、本校のホームページ上で一般に公開する。また、連携協力する企業等の学校関係者に対しても、委員会で情報を提供し学校関係者評価委員会及び教育課程編成委員会等の委員にも、本校の教育活動や学校運営の理解や適確なアドバイスを頂き、改善に役立てるものとする。

(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 | <ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育・人材養成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 ・校長名、所在地、連絡先等 ・学校の沿革、歴史 ・その他の諸活動に関する計画 |
| (2)各学科等の教育 | <ul style="list-style-type: none"> ・入学者に関する受け入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ・カリキュラム(科目配当表;科目編成・授業時数)、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画) ・進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準等) ・学習の成果として合格を目指す検定等 ・検定試験合格の実績、コンテスト受賞の実績等 ・卒業者数、卒業後の進路(進学者数・おもな進学先、就職者数・主な就職先) |
| (3)教職員 | <ul style="list-style-type: none"> ・教職員数(職名別) ・教職員の組織、教員の専門性 |
| (4)キャリア教育・実践的職業教育 | <ul style="list-style-type: none"> ・キャリア教育への取り組み状況 ・実習、実技等の取り組み情報 ・企業等との連携による具体的な取り組み情報 ・就職支援等への取組支援 |
| (5)様々な教育活動・教育環境 | <ul style="list-style-type: none"> ・学校行事への取り組み状況 ・課外活動(ボランティア活動等) |
| (6)学生の生活支援 | <ul style="list-style-type: none"> ・学校行事への取り組み状況 ・生活上の諸問題(中途退学、心身の健康等)の状況及びそれに対する学校の対処や指導状況 |
| (7)学生納付金・修学支援 | <ul style="list-style-type: none"> ・学生納付金の取扱い(金額、納入時期等) ・活用できる経済的支援処置の内容等(奨学金、授業料免除等の案内等) |
| (8)学校の財務 | <ul style="list-style-type: none"> ・事業報告書、貸借対照表、収支計算書、監査報告書 等 |
| (9)学校評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・自己評価・学校関係者評価の結果 ・評価結果を踏まえた改善方策 |
| (10)国際連携の状況 | <ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受け入れ、派遣状況 ・外国の学校等との交流状況 |
| (11)その他 | <ul style="list-style-type: none"> ・学則 ・学校運営の状況に関するその他の情報 |

※(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)

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) | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|--------|------------------|------------------|---------------------|--|-----------------|------------------|-------------|--------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|---------------------------------|
| | 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 | ○ | | | マルチメディア アпликаシー | 3次元CGや映像制作の具体的な手法に加え、色の特性・写真撮影・デジタルデータの基礎・著作権財産権など、制作において必要となる関連知識について学ぶ。 | 1・前 | 22 | | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 2 | ○ | | | DTP概論 I | DTP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。PC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・後 | 22 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 3 | ○ | | | 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。 | 1・後 | 22 | | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 4 | ○ | | | フォントグラフィ | ロゴデザイン、マークデザイン、サイン、ピクトグラフィー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 | 44 | | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 5 | ○ | | | 色彩構成 | 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。色彩士検定の内容を含む。 | 1・通 | 44 | | | | ○ | ○ | | | ○ | |
| 6 | ○ | | | 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使用し、業界でのワークスタイルを習得する。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・通 | 88 | | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 7 | ○ | | | DTPデザイン I | グラフィックデザインについて学び、DTP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課題等。 | 1・通 | 44 | | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 8 | ○ | | | フォトレタッチ | 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。デジタルコラージュや画面構成も行う。 | 1・後 | 22 | | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 9 | ○ | | | 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・前 | 22 | | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 10 | ○ | | | デジタルデザイン I | Macintoshの基本から、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、コンペ作品制作も行う。 | 1・通 | 88 | | | | ○ | ○ | | ○ | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|--------------|---|-----|-----|---|--|--|--|---|---|--|---|--|--|---|
| 11 | ○ | | 制作実習 | 時間管理を行い、デザインの制作を実施企業プロジェクト期間を活用し、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。 | 1・通 | 88 | | | | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| 12 | ○ | | 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表現について制作を通し学ぶ。 | 1・通 | 88 | | | | | ○ | ○ | | | | | ○ |
| 13 | ○ | | 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 | 44 | | | | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| 14 | ○ | | 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 | 88 | | | | | ○ | ○ | | | | | ○ |
| 15 | ○ | | 現代文章 | 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文章制作などを基に学ぶ。 | 1・後 | 22 | | | | | ○ | ○ | | | | | ○ |
| 16 | ○ | | 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 | | | | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| 17 | ○ | | コピー論 | 広告物の制作時には欠かせないコピーやキャッチコピーについて、意味や役割、また作り方・考え方を学ぶ。 | 2・後 | 22 | ○ | | | | | ○ | | | | | ○ |
| 18 | ○ | | 著作権講座 | 著作権について学び、制作に活かす。ビジネス著作権検定試験を受検。検定対策も兼ねる。 | 2・前 | 22 | ○ | | | | | ○ | | ○ | | | |
| 19 | ○ | | 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。 | 2・通 | 66 | | | | | ○ | ○ | | ○ | | | ○ |
| 20 | ○ | | 異文化研究 | 隣国や訪問国を中心に海外の文化について学び、日本の文化を紹介をする企画や準備・交流について学び実施する。 | 2・後 | 11 | | | | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| 21 | ○ | | ペーパークラフト | 紙についての特徴を学び扱えるようになる。切梁の仕方等、丁寧な仕事の仕方、表現の仕方、ポップアップの仕掛けが制作できるようになる。 | 2・前 | 22 | | | | | ○ | ○ | | | | | ○ |
| 22 | ○ | | 就職実務 I | 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・通 | 33 | ○ | | | | | ○ | | ○ | | | |
| 23 | ○ | | web デザイン I | 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学ぶ。 | 2・前 | 22 | | | | | ○ | ○ | | ○ | | | |
| 24 | ○ | | web デザイン II | webや映像のネット配信などの中心になっている動画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・通 | 88 | | | | | ○ | ○ | | | | | ○ |
| 25 | ○ | | 3DCGテクニック | 3DCGについての応用の仕方を学び、3DCGアプリケーションの習得しながらオリジナル表現ができるよう技術を修得する。 | 2・後 | 66 | | | | | ○ | ○ | | | | | ○ |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|---------------|--|-----|-----|--|---|--|---|---|---|--|--|--|--|--|---|
| 26 | ○ | | 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 | 44 | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 27 | ○ | | 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スキルの応用を習得する。 | 2・通 | 44 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 28 | ○ | | 立体デザイン | 造形用粘土を使った立体イラストレーション表現を学び、モチーフの捉え方や表現の仕方を習得する。 | 2・前 | 44 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 29 | ○ | | テクニカルスケッチ | 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。 | 2・通 | 88 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 30 | ○ | | 3Dムービーデザイン | 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 | 88 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 31 | ○ | | 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 | 88 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 32 | ○ | | 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 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 33 | ○ | | webデザインⅢ | 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。コード入力について学び、サイトでコンテンツとして利用できるようにする。 | 3・通 | 44 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 34 | ○ | | ペーパークラフトⅡ | 紙の厚さと強度の関係等を知り、展開図の制作や組み立てができるようになる。制作を通して、重心やバランス、レイアウトを考える。 | 3・通 | 44 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 35 | ○ | | キャラクターデザイン | 目的に合わせたキャラクターの企画・提案・デザインまでの過程を学び、制作を行う。 | 3・後 | 44 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 36 | ○ | | プランニング | 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 | 88 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 37 | ○ | | デジタルデザインⅢ | 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行い、幅広いデジタルコンテンツの表現力を習得する。 | 3・通 | 88 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 38 | ○ | | 3DCGデザインテクニック | 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・前 | 66 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 39 | ○ | | 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 | 88 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |
| 40 | ○ | | 社会研究 | 企業研究を行い、就職活動を行う際のマナーや実際の就活・企業研修について実践する。各種書類の意味や提出方法も学ぶ。 | 3・後 | 22 | | ○ | | | ○ | | | | | | | ○ |
| 41 | ○ | | デッサン | デッサンやクロッキーを通して、モノの見方を追求する。デッサン力の追及を図る。 | 3・通 | 44 | | | | ○ | ○ | | | | | | | ○ |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|---------------|---|-----|---------------|--|---|--|---|---|---|--|---|
| 42 | ○ | | DTP デザイン Ⅲ | 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 | 88 | | | | ○ | ○ | ○ | | |
| 43 | ○ | | コンテンツデザイン | デザイン業界での企画提案に必要なコンテンツツールについて学び、実際の企画を行い、プレゼンテーションまでのデザイナーの役割を学ぶ。 | 3・通 | 88 | | | | ○ | ○ | | | ○ |
| 44 | ○ | | 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 | 262 | | | | ○ | ○ | ○ | | |
| 45 | ○ | | 就職実務Ⅱ | 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・前 | 22 | | ○ | | | ○ | ○ | | |
| 合計 | | | 45科目 | | | 2964単位時間(単位) | | | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | | 授業期間等 | |
|----------------------------------|--|----------|-----|
| ・出席率80%以上 ・授業課題の提出 ・卒業制作、修了制作の提出 | | 1学年の学期区分 | 2期 |
| | | 1学期の授業期間 | 18週 |

(留意事項)

- 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。
- 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。