

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 文化デザイナー学院	昭和51年4月1日	荒井 真次	〒310-0026 茨城県水戸市泉町1丁目3番22号 (電話) 029-303-1010																																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																								
学校法人リリー文化学園	昭和51年1月22日	理事長 大久保博之	〒310-0021 茨城県水戸市南町2丁目3番14号 (電話) 029-224-4820																																								
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																																						
文化・教養	産業デザイン専門課程	広告プロモーションデザイン学科		平成20年文部科学省 告示第12号	-																																						
学科の目的	本学科は、広告デザイン業界においてデザイナーとして就職並びに活躍できる人材の育成を目指し、グラフィックデザインやWebデザイン、雑誌編集や映像デザイン等の分野に関して専門的な教育を行うことを目的とする。																																										
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	2910時間	750時間	2400時間	0時間	0時間	0時間																																				
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																																					
180人		130人	0人	4人	23人	27人																																					
学期制度	■1学期: 4月1日～9月30日 ■2学期: 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 成績基準は、80点以上をA、70点以上80点未満をB、60点以上70点未満をC、59点以下をD(不合格)とする。 成績評価は、規定課題作品、学期末試験、レポートなどの部分評価を総合して評価する。																																						
長期休み	■学年始: 4月4日 ■夏季: 7月25日～8月20日 ■冬季: 12月25日～1月7日 ■学年末: 3月16日			卒業・進級条件	■卒業条件 教育指導計画にしたがって所定の全授業科目を修得し、単位判定会議で卒業が認められた者で所定の期日までに生徒納付金を納付していること ■進級条件 教育指導計画にしたがって当該学年の必須授業科目を5割以上修得し所定の全授業科目を修得し、単位判定会議で進級が認められた者で所定の期日までに生徒納付金を納付していること																																						
学修支援等	■クラス担任制: 無 ■個別相談・指導等の対応 専任教員が担当する授業のキャリアデザインでは、毎回同じ者が担当する。また、試験・課題・出欠・就職・学校生活についてはそれぞれの担当がいる。長期欠席者への指導は電話確認、保護者への連絡、面談など。			課外活動	■課外活動の種類 水戸デザインプロジェクト、茨城デザイン振興協議会 講演会 ワークショップ(常陸大宮市・行方市) ■サークル活動: 無																																						
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和5年度卒業生) デザイン事務所・印刷会社/販売促進・広報/写真/映像/WEB/イベント企画など ■就職指導内容 業界人を囲む会・卒業生を囲む会・就職ガイダンス・企業見学・模擬面接 ■卒業生数 27 人 ■就職希望者数 25 人 ■就職者数 24 人 ■就職率 96 % ■卒業者に占める就職者の割合 88.9 % ■その他 ・進学2名 (令和5年度卒業生に関する (令和6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年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報) <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>ウェブデザイン技能検定3級</td> <td>①</td> <td>27人</td> <td>17人</td> </tr> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td>Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>24人</td> </tr> <tr> <td>レタリング技能検定試験3級</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>9人</td> </tr> <tr> <td>カラーコーディネーター検定3級</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>21人</td> </tr> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>レタリング技能検定試験2級</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>1人</td> </tr> </tbody> </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 行方市優秀賞、常陸大宮市長賞、茨城デザイン振興協議会会長賞			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ウェブデザイン技能検定3級	①	27人	17人	Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード	③	27人	12人	Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード	③	27人	24人	レタリング技能検定試験3級	③	27人	9人	カラーコーディネーター検定3級	③	27人	21人	Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート	③	2人	2人	Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート	③	2人	2人	レタリング技能検定試験2級	③	2人	1人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																																								
ウェブデザイン技能検定3級	①	27人	17人																																								
Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード	③	27人	12人																																								
Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード	③	27人	24人																																								
レタリング技能検定試験3級	③	27人	9人																																								
カラーコーディネーター検定3級	③	27人	21人																																								
Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート	③	2人	2人																																								
Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート	③	2人	2人																																								
レタリング技能検定試験2級	③	2人	1人																																								
中途退学の現状	■中途退学者 5 名 ■中退率 3.9 % 令和5年4月1日時点において、在学者130名(令和5年4月1日入学者を含む) 令和6年3月31日時点において、在学者125名(令和6年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 ①方向性や適性など進路変更 ②病気による社会生活・就学困難 ■中退防止・中退者支援のための取組 対策として、欠席率の段階によって教職員による面談をしている。1段階指導として担当の面接、2段階指導として主任以上の職員による面接を実施している。また、課題の提出状況も把握し適切に指導出来るように、全ての規定課題(提出義務課題)については教務提出としている。経済的問題に対しても細かく配慮し、保護者との面談を行っている。奨学金や国の教育ローンなどを利用することによる資金計画について相談し、就学困難を回避している。また、昨今増えつつある精神的な病気についても出来る限り配慮することとし、安心して就学出来るように細かい面接等をしている。これらの細部にわたる「学生に対する配慮」が退学率を低くしており、「愛情をもって接する」という一人ひとりのスタッフのスピリッツにより支えられている。																																										
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 「AO入学」・・・学力だけでなく、本校の掲げる学生像(アドミッションポリシー)と照らし合わせ、好きなことを学び職業に活かしたいという熱意や職業理解などを作文や面接で総合的に判断する入学方法。プレスクール無料、入学選考料免除(通常15,000円が無料) 「指定校推薦入学」・・・デザインの分野に強い興味と熱意があり、入学を希望する者が本校の定める基準を満たし高等学校の推薦を受けた場合、高等学校との信頼関係に基づき優先的に選考を行う指定校推薦による入学方法。入学選考料免除(通常15,000円が無料、入学金5万円免除(通常150,000円が100,000円)) 「特待生推薦入学」・・・高等学校での学習の取組において、地域社会と向合い、自ら課題を発見し解決に向けた行動を行い、自らの提案をプレゼンテーションしてきた成果を残された者に、地域から世界で活躍する事を目標とする人材の就学支援をすることを目的とする入学方法。 1年次: 入学金は全額を支給(通常150,000円が無料) 1年次・2年次・3年次: 授業料は半額支給(通常650,000円が325,000円)、維持費は半額支給(1年次/通常110,000円が55,000円、2・3年次/通常120,000円が60,000円)、実習費は半額支給(1年次/通常80,000円が40,000円、2・3年次/通常130,000円が65,000円) ※進級時に学内判定会議で基準を満たしていないと判定された場合は、特待生特典を失い一般生となる。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																																										
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は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	www.bunka-gakuen.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、認定を受けた告示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生の「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、全卒業生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。

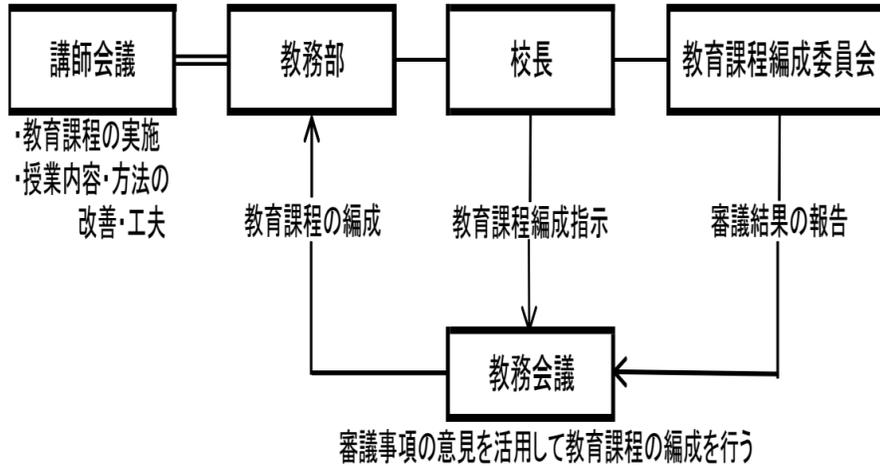
1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(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

本校は、企業が求める人材ニーズや地域の産業振興の方向性を把握し、職業教育を向上させるために、企業・団体と連携して授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫を行うなど、企業等の要請を考慮した実践的かつ専門的な教育課程の編成を行うこととし、各学科の関連業界の動向や地域の産業振興に関して知見を有する業界団体の役職員や、実務に関する知識、技術、技能に関して知見を有する企業の役職員の方々を委員とする教育課程編成委員会を設置し、様々な意見を活用して教育課程を編成することを基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

下記図にあるように、教育課程編成委員会は校長が直轄して委員会を開催する。委員会は、授業科目の開設や授業内容・方法の改善や、企業が求める人材や就職に関して審議し、その結果を取りまとめ教務会議に報告する。教務会議は、報告のあった事項についての意見を活用し教育課程を編成するものとする。



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1現在

名前	所属	任期	種別
倉田 稔之	茨城デザイン振興協議会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
坂 大樹	株式会社 スタジオサカ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
樺本 学	いばらき印刷株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
西條 友弥子	元茨城県デザインセンター	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
橋本 人志	株式会社 水戸京成百貨店	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
山本 貴広	ウェディングプロデュースショップ エクラ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
杉浦 時彦	株式会社 アットワーク	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
棚井 政江	茨城インテリアコーディネーター協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
小川 憲一	茨城県建築士事務所協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
横須賀 弘	有限会社 コムスペースデザイン	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
渡邊 忠	学校法人 リリー文化学園	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	
荒井 真次	専門学校 文化デザイナー学院	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	
川上 大輔	専門学校 文化デザイナー学院	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	

※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

2回 / 毎年 2月、7月

(開催日時)

第1回 令和5年7月10日 14:00～16:00

第2回 令和6年2月3・10日 13:30～15:30

(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。

2023年度 第1回教育課程編成委員会(7月10日)の活用状況

教育課程編成委員会等の意見	活用状況
	◆全学科全学年 授業名: AIにかかわる検討、学生アンケート 2023年度も検討
①意見委員(倉田委員) 満足度アンケートの設問や精度については、疑問に思う部分がある。実技に関しては満足度が高く回答されているが、コンセプト等の座学についての授業は満足度が低いとの回答が多くみられる。私が当時コンセプトを教えていた頃も、学生からは理解することが難しかったという声があったが、社会に出てからコンセプトの考え方について悩んでいる、あの時の授業をもう一度学びたいという卒業生の声を聞く機会があったので、講師の先生には指導を頑張らせて欲しい。 コンセプトが強いデザイナーは高いスキルを持っている。広告デザインだけではなくファッションでも建築でも同じだが、技術だけでなく考え方を学ぶことが一番大事である。デジタルツールを使用することで見た目は美しくできるが、本質を理解せずに見せることが出来てしまうため、その点において注意が必要でありデザイン力が無くなってしまわないような指導が必要である。 最近の現場ではAIをかなり活用している。今はまだ完成度が高くないが、今後はさらに高度になるだろう。その時にAIのウソを鵜呑みしてしまうことが無いように見抜く力が重要である。今は人間の勉強に負けているが、5年後は見抜けなくなるかも知れない。	・自己満足アンケートの回答については、毎回注意しながら内容の確認を行っている。近年の学生の傾向としては、動画やタブレットの普及により話を聞くことや文字情報からイメージを膨らませることは、苦手になってきているように感じている。よって本校の授業の特徴としても、手を動かしたり、グループワークを通して学ぶスタイルの授業は設けており、満足度が高くなることにもつながる。しかし、コンセプト系や検定対策など座学の授業も大切であり、知識の修得に結び付けたい。特に、コンセプトを理解することや考える力はデザインにおいて重要で良い作品作りにもつながるため、企業と連携した課題に取り組み実技的に身に付けることを行っている。ご意見をいただいたように、見た目だけのデザインは誰でも作れるようになる時代になってきていて、課題を解決する力やコンセプトを考える力が人材の価値に直結してくる。講師の先生方とは講師会を通じて、学生の意欲を高めるための研修やZ世代をはじめとする若い世代の理解を図っている。何を学ぶべきかということを見失わず、カリキュラム構築していきたい。 また、AIの動向については、敏感に情報収集に努めている。その特性を理解することとデザインの学習にどのよう落とし込めるかを見定める必要がある。AIが生成したデザインを人間がさらに良いものに仕上げていくためには、AIを使いこなす力とゼロからデザインを作れるスキルを持っていることも必要になる。AIを使いこなすデザイナー像と教育方法を構築し始めている。

	<p>◆全学科全学年 授業名：AIにかかわる検討、就職にかかわる授業 2023年度も継続</p>
<p>②意見委員(坂委員) AIによるデザインクリエイティブの仕事が進んでいる中、誰が行っても同じ結果が得られるので仕事でも活用している。しっかりと考えた考え方で利用することができれば、とても便利である。AIを使用する人の能力に大きな差が出てくる。 その変化に恐れと面白さを感じているが、20～30年前に紙からadobeが出てきた時もデザインの作り方が変わった。同じものが簡単に作れるようになり個々の能力を高めることが重要になった。今回の変化もAIの特性を理解し学校で使用することを禁止するとかではなく、柔軟に取り入れて、AIに使われるのではなく、使う側として個人のスキルを向上させることが求められる。 また就職についてだが、企業見学に来た学生が東京に行きたかったが止むを得ず地元就職を選んだと言っていた。しかし今の時代は敢えて地方での就職を選ぶ者もいる。地元で学ぶことの意味や、やりがいなどを伝え、地元で働く先輩とのコミュニケーションを取れる機会があれば、地方で働く楽しさも伝わるのかと思った。</p>	<p>・生成AIの登場により、デジタルでデザインを作る時代のはじまりと同様に大きな変革期を迎えている。イラストや動画までも簡単に生成できるAIを使いこなし、イメージしたおりの生成データを生むためには、プロンプトエンジニアリングが大切であるが、デザインを作る目的やコンセプト・表現方法などは指示を出す人の能力に依存するのでデザインを理解している必要がある。今後はAIを当たり前に活用できる人材が求められると考えられるため、本校の教育にもAIは取り入れていく予定である。また、AIの使い方としては、デザインのプロセスにおいて活用し、AIの生成データをそのまま使うのではなく、より良いデザインを生むための道具として使えるようになってもらいたい。 就職については、コロナの影響もあり、地元進学を選んだ学生も中にはいると思う。しかし、地方でしかできない学びや活動もあり、学生にはそれを伝えていきたい。例えば、地方創生は大きな社会課題でもあり、その課題を学生なりに考え、フィードバックをいただきながら学べる修了制作は学生にとって課題解決力をはじめ、デザインの総合的な力を養う学習になっている。地方で学んだ力を発揮して、東京への就職を選んでも良いと思うが、多くの学生は地元就職を希望している。企業見学会や卒業生を囲む会などの就職関連のイベントで卒業生とコミュニケーションをとれる機会もあり、身近な存在の卒業生が活躍する姿は影響が大きい。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名：就職にかかわる授業 2023年度も継続</p>
<p>③意見委員(橋本委員) 各学科でのイベントや実習の充実が学生にとって良い経験だと思っていたが、アンケートではイベントが多く休みが少ないとの意見が挙がっている。私たちと感じている事と違うと考えていることが分かった。 新卒採用は今まで積極的ではなかったが、文化の卒業生を採用してみるとスキルが高く、文化の卒業生の先輩達と一緒に働きやすいと感じているようだ。今年度も新卒採用をしたいと考えている。中途採用の状況についてはコロナ前の応募は結構あったのだが、現在はかなり少なくなり状況が変わった。これからは社会のニーズに対応するためにも新卒を採用し育成していく姿勢を示していかなければ人材確保が難しくなると思う。企業への求人案内などは、学校ではどのようなサポートと活動をしているのか。</p>	<p>・アンケートの捉え方は難しい部分もある。100人の中の1人の意見ではあるが、全体に関わる貴重な意見であったり、時にはひとりよがりな意見もある。休みについても、本校はほぼ大学と同じ年間スケジュールになっており、夏休み、春休みなど長期休暇があり、県外へインターンシップに行く学生や運転免許の取得など、有意義に過ごす学生もいる。イベントに限らず大事なことは学生が目的や意義、楽しさを感じて取り組めるよう指導することだと思う。また、多様な学生も増えてきており、休みが続くとリズムを崩して休み明けに登校できない学生も中にはいて、長期休みには登校日を設けることも対策として行っている。 就職の状況としては、コロナ明け回復傾向にあるが、業界により状況はさまざまである。建築業界は新卒に積極的で年明け早々から次年度の求人が届いている。企業の人材確保の厳しさは人事の方と話をしても感じている。今まで以上に教育し育てていく気持ちを感じる。学生にも社会へ出て学び続ける姿勢やリスクリングといった考え方も持ってほしいと考えている。企業への学校からの働きかけとしては、毎年学生が就職した企業へのお礼訪問を実施している。また、7月には企業見学会を企画し、学校が会社見学を斡旋している。そこでは、新しい企業との接点づくりにもなっていて、求人をしていただくことや学生が就職をするケースもある。また、問い合わせや資料のみをいただく企業の中でも、訪問をして情報交換を行うこともしている。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名：修了制作にかかわる授業 2023年度も継続</p>
<p>④意見委員(橋本委員) 宣伝部の仕事を20年以上やっている視点から、会社も余力がある時には宣伝部で紙面を作る際には、事前に街を訪れて見たり食べたりしたうえで、魅力的なところを紙面に反映させていた。しかし今はなかなか訪れる事が出来ておらず、いきなり媒体から入ってしまう。その様な中、ニューヨークタイムズでは青森県盛岡市を世界で行くべき所2位と位置付けた。それに合わせて当社でも盛岡の物産展を企画している。そこでは当社の盛岡に行ったこともない人が盛岡の人でもない人と打ち合わせを行っていて、一体どんなものが作れるのかと思う。食べたことがないものや使ったことすらないものを宣伝していることも多い。その状況では伝えたいことが実際の情報が足りずに欠如してしまう。もっと表現すべきところだが、想像やネットで見たもので販売促進しなければならず、本質を理解していないため表現に限界がある。伝えようとする事が大事で、それが小手先ではない仕事の仕方に繋がる。自分で興味があって、自分で現地に行き、買って帰るといったのが、実際の現状としてある。 アンケートについては、1年前から2年後期に向かうと意見が減少する傾向が見られ、意見なしが100%になっている設問もある。不満からやや不満の意見を聞く設問があるが、コメントするのが面倒だからそれを選ばない様を感じる。アンケートの意見は大切なので、学生にはコメントを活かすことを伝え協力して貰うようにしてみるのも良いと思う。次の発展に繋がる資料にしていくべきである。</p>	<p>・デザインは芸術ではなく、売上や集客などの成果を出すためのものであり、そのためには小手先の技術で、見た目のきれいなデザインを作ることが目的になってしまっていない。成果を出すためには、本当に解決すべき課題を捉えてデザインを制作する必要がある。情報過多な現代社会において、顧客に集客や購買につながる行動を起こしてもらうには、どこでも手に入る情報からデザインを作っても課題解決や結果にはつながらないと思う。顧客の心を動かすようなデザインを作るためのヒントは、現場を自分で見て、感じた体験から得られると考えている。体験をもとにそれぞれの学生の視点で考えたデザインに、誰も気づかなかった視点や斬新さが生まれると思う。特に修了制作では、必ずクライアントからのレクチャーや現場を見ることから制作をスタートする。地域のイベントにも参加してアンケート調査を行い、地域住民の意見や考えを直接知り、コミュニケーションを図ること町風の風土を知ることにもつながっている。イベントに限らず様々な場面での直接体験が制作のきっかけになり、学生のモチベーションにもつながっている。 授業アンケートに関しては、書かれた意見は重要だと感じている。教務や非常勤講師にとっては、改善点や良かった点を確認できるものであり、学校の満足度や質の向上につなげたい。また、学生にとってもより良いものとならなくてはならないと思う。本当に困っていたが言えなかったことがアンケートを通して改善されたり、学んだ内容の振り返りや、次の目標につながるような内容も良いかもしれない。改善点はキャリアデザインの授業などを通して学生にフィードバックをしているが、伝え方や設問の内容などは定期的に見直しを行い変化が必要な部分は修正したいと思う。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名：ファッションビジネス学科にかかわる授業 2023年度も継続</p>
<p>⑤意見委員(清水委員代理) まず、学科の就業率とファッション分野での就職先について知りたい。 学校の講師陣が多くいるがどのように管理され、どの程度のレベルで教育されているのかについて教えて貰いたい。アンケートだけで授業内容の良し悪しを判断するのは良くないと思う。 好きで就職したとしても、思っていた仕事と違うという事が多い。どの業界も甘くはなく、本来は親が社会の厳しさを教育する部分かと思うが、そういったことをしっかり教える親もあまりいない。ファッションの楽しさを実際に感じる前に業界から去ってしまうことがあるのではないかと感じている。今年度は学校から1名採用することになっている。これをきっかけにファッションの楽しさを実際に感じて貰う機会を作ればと考えており協力をしたい。 セレクトショップや授業の内容について、まだ市場の動向に追いつけていない部分を感じる。0から1を生み出すことが基本ではあるので、更に、ファッションのアイデアを生み出すための環境を整えてほしい。簡単にできる古着利用だけでなく、クオリティを向上させるためには良質な素材の活用も必要であると感じる。</p>	<p>・学科の就業率や就職実績については、様式4の13ページに記載してある。半数が販売職であるが、縫製などにもいて作る方が好きで進む傾向がある。学習している分野は多岐にわたるため、毎年の就職実績は変わり、メイクネイル、フライダグ、写真館、フラワーの中から進む割合が変動している。 講師とは全員と打ち合わせをして授業計画表を作成している。これにより、授業内容や進捗が分かりやすく管理されている。また、各授業では、試験・課題・レポートのいずれかを課されるので、教務では成果物の確認を行っている。 学生への指導のレベルは目指す就職に合わせて、専門職レベルで将来活躍できる内容を教える科目もあれば、専門分野以外にも社会人として必要最低限を身に付ける目的の科目などもあるため、学校の方で到達度を定め講師に授業を依頼している。 就職をしたときのイメージを持ってもらうためには、インターンシップの推奨や企業見学、業界人を招いた講話などを行っている。仕事では厳しい部分や理想とのギャップに直面することもあると思うが、学校では自己発見プログラムという自分のやりたいことを見つけるプログラムを実施している。挫けそうになっても折れない自分の中の想いを持って、仕事を楽しめるようになって欲しい。 授業内容には新しさや良質な要素を取り入れるための機会を多く設けていて、多くの企業に協力を頂いている。特にファッションショーにおいては、学生達で0から考え始めてショーの運営まで行う。今年度授業ではブランドの立ち上げから考え、オリジナル商品をアパレル企業に協力いただき販売をして、古着でないものを使った学習も行われている。</p>

	<p>◆全学科全学年 授業名：検定にかかわる授業 2023年度も継続検討</p>
<p>⑥意見委員(山本委員) 学科の検定対策が多岐にわたり、学生がさまざまなスキルや知識を身につけられる環境にあると認識している。ただ、意欲的にその時は取り組めない学生もいると思うので、その時の経験は後々になって生きてくることを教えてあげられると良いのかと思う。また、学生生活全体を通じて得られる経験や楽しい出来事、授業、そしてイベントなどが、将来においても生きてくる。学生数が増加していると聞いているので、授業のスピードについていけない学生がいた場合に、対応が間に合わない事も出てくると思う。それによって先に進めない学生もいると思うので、学生があとで質問を出来るような時間を設けるなどのフォローする体制があると良い。</p>	<p>・検定対策を通して、資格取得をすることが目的だが、学習を通して計画性や継続性、やり抜く力も身に付けてほしいと考えている。難しいことにも挑戦する姿勢を大切に、これが将来につながる重要な要素であると思っている。それを学生たちに伝えることが重要であって、学生時代の経験が将来に影響を与えることを伝えるのと、教務の対応としてそれを伝えるためのテクニックが求められるので、それを踏まえてのサポートが体系的に出来るかと良く、教務の先生とそれの大切さを共有しながら進めていきたい。 学校生活は専門知識や技術の修得のみならず、就職をしても仕事の厳しさを乗り越えられる、将来の明確な意志を持てる時間になれば良いと思う。人間関係の構築や価値観の異なる人と協働することなど学校の授業やイベント、様々な活動でたくさんのことを得てもらいたい。そうした目標を達成するためには、つまづいて挫けそうになる学生をフォローすることも大切である。 高校でも多様な生徒が増えており、支援が必要なケースが増えていると聞いている。一斉授業では、ついていけない学生に合わせて進めることが難しい場合もあり、講師や教務スタッフが個別でフォローをしているが、教務のスキルアップや時間確保の為に業務効率化を図っていく必要がある。生徒の多様化には今後も対応していかななくてはならない。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名：修了制作にかかわる授業 2023年度も継続</p>
<p>⑦意見委員(小川委員) 学校の入学生の募集状況について、年々の増加報告を聞いているが、学科別の具体的なパーセンテージについて知りたい。 また、学校自体は特色あるカリキュラムで運営されていて、学生達に様々な機会を与えていて情熱的に進んでいると感じ、学生達にとっても有り難い環境だと感じる。地域との連携も複数進めている中、昨年度的那珂市への提案では3学年全てで取り組んでいて、今回の行方市への提案では、1・2年生、3年生は常陸大宮市になっていて、担当する学科と学年が異なってくるが事情があれば聞きたい。行方市との取り組みでは、2月くらいに打合せをして、次年度に取り入れる速さがすごいと感じた。今までの実績などもあるだろうが、行政に行っても学校としての勉強と捉えて理解されることがすごいと感じた。 学校の役割については、学生に法律やお金のことはあまり関係なく、自由な発想で考えさせることが大事だとは思っている。モチベーションを高めていく事は大事であり、学校がしっかりとお膳立てできていることを認識できた。 将来社会に出た際にも、モチベーションを上げるサポートが必要であると感じる。最近では、自己表現や感情表現が不足しているような者も多くいると感じる。やる気を取り立てる様なサポートセンターの様なものがあると良い。学校に多くを求め過ぎかもしれないが、卒業生にとって学校がそんな場所になってほしいのではないかと。</p>	<p>・学生数と学科ごとの入学生の割合については、今年度の入学生において広告プロモーションデザイン学科が7割、ファッションビジネス学科が2割、建築設計デザイン学科が1割と偏りがあった。次年度は建築設計デザイン学科は増える見込みではある。その理由としては、資格の重要性を広報で強く伝えたのと、建築特待生制度というものを設立した。 行政との連携については、学生ができること・教育的なプロセスを十分に協議し合意を得て進めている。仕事における発注者と受注者の関係をそのまま当てはめてしまえば、学習効果につながらないため、近年、各自自治体と多くの実績があることが理解につながっている。行政の教育活動への理解や協力体制、そして街を良くしたいという想いが学生の作品制作にも直結するため、行政担当との関係作りは重要である。また、取り組む学科学年の割り振りについては、それぞれの行政のニーズに合わせるのが基本的な考えになる。またどの街に取り組むかどうかは、学生のモチベーションを高めるためのこともある程度考えたうえで調整することもある。 企業見学や卒業生を囲む会を通じて学生に近い未来や目標を示せるような指導を行っていると同時に、独自のプログラムである「自己発見プログラム」という、本当にやりたいことを発見するプログラムをリクルートのサポートを受け実施している。3年間の学校生活のモチベーションを高めることが目的だが、このノウハウは学校を卒業した後もキャリアに迷ったときや仕事で悩んだときには使ってもらいたい。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名：就職にかかわる授業 2023年度も継続</p>
<p>⑧意見委員(横須賀委員) 採用した卒業生については独立して辞めるケースはあるが、途中で辞めてしまうケースは今のところない。技術的なスキルやプレゼンテーション能力を持っているのに、会社での様々な課題に対処できず、離職してしまい、また、離職した後には業界に戻ってこれない人の方が多い。 その後のサポートは難しいだろうが、デザインや建築業界におけるサポートが重要であり、アフターケアとして卒業後の進路や可能性を示すことが学校の重要な役割ではないかと思う。離職したとしても、次の職を紹介するなど、学校が卒業生をサポートできればもっと良い学校になる。卒業してもまた学校に戻ってくるような関係性になれば素晴らしい。次の企業に入れてもらえるといい。例えば、設計事務所や実務現場で3日間程度の短期体験プログラムなどを行ってみて、学生に実際の業務環境や仕事の実態を体験させ、華やかな一面だけでなく実務の下積みや日常業務も含めたリアルな業務環境を体験してみるのも良いのではないだろうか。資格が取れなかったとしても就職はするので、みんながその様な経験が出来るとうい。</p>	<p>・全体的には、修了制作展の開催に合わせて卒業生へ毎年案内を出している。その他にも、同窓会を開催するなどしている。直近の学校の活動を知ってもらうことや学校が身近な存在であり続けることができれば嬉しいと思う。また、キャリアアップデザイン学科が設立されたので、リスクリングという形で学校へ戻ってくることも可能である。近年は学校のSNSも運営している。学校の様子も見ることができると、卒業後の接点としては良いツールではないかと思う。 また、卒業生の中には独立起業している者もいて仕事を発注することもある。また、広告プロモーションデザイン学科では、授業のサポートに入ってもらい学生指導にも関わっている。特に授業のサポートにおいては卒業生のメリットは大きく、学生の気持ちに寄り添い指導をしてきている。教える内容に関しても実務の経験が学生の納得度にもつながると思う。 リアルな職場を体験する機会としては建築設計デザイン学科3年では資格合格者にインターンシップの制度がある。また、広告プロモーションデザイン学科3年にも就職活動日を設けており、内定企業や就職活動の一環としてインターンシップを行うことも可能になっている。学校としても2年次の段階でインターンシップに参加することを指導しており、職業理解や実務の理解を図っている。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名：講師の変更について 2023年度も継続</p>
<p>⑨意見委員(西條委員) 社会に発表する場として、行政の課題を解決するというゴールがあって、基本的なデザインスキルを身に付けていくという過程が良い。就職率100%ということだが、いかに会社の中で、自分の供給価値を高めていくか、同じ会社でなくても、仕事を続けているかを可能な限り、追っていかると就職サポートとしていいのではないかと感じる。 授業や講師が毎年変わる中で、授業内容や進級に伴う教えるポイントがどの程度変わるのか、また学校が一定の基準を持って授業内容を管理しているのかについて確認したい。</p>	<p>・卒業生のその後の状況で、特に卒業3年以内に社会に定着するためにはどのようなサポートが必要かを探求している。その中で卒業生の訪問や情報収集を通じて、良い報告を聞くこともあり、23年前に卒業をした卒業生を把握する機会があり、今は新しい卒業生を指導する立場になっている話や、10年して独立した話しを聞いた。長い時間で卒業生たちがどの様な立場になっているかを把握することも大事であり、その様な結果が学校の魅力にもつながるので情報収集に努めたい。 講師の先生についての変更や進退に関しては、理由は仕事の都合だったり、教える時間が足りない事や、定年などで交代される講師もいる。これらの変更があった場合、基本的なゴールの設定や指導方法について明確に伝え、相談しながら授業計画を考える。おおよそ1年くらい時間をかけ授業内容を検討して入れ替えを行っていくことや、前任者の手法を踏襲しながらも、何年か経つと新しい方針を取り入れることも重要なので、交代を良い機会として授業内容を変えることもある。また授業を引き継ぐ際には、内容や進行方法を新たな先生が考えるためにも、適切に引き継ぐことが大切であり、直接話しをする機会も設けている。</p>

2023年度 第2回教育課程編成委員会・学校関係者評価委員会(2月3日、2月10日)の活用状況

教育課程編成委員会等の意見	活用状況
<p>①意見委員(坂委員)</p> <p>(PD3)映像を使用したプロモーションのニーズは今後もどんどん高くなるが予想される。尺だけでなくスマートフォン用の縦長動画など多様性に対応できると良い。</p> <p>(PD2)様々なプロジェクトがあったが、カフェなど「一点突破」で制作したものが非常に見応えがあり良かった。</p> <p>(PD1)各キャラクターの個性が出ていて良かった。実際にグッズ等の展開をするにあたり「動かしやすい」キャラ作りを考えられると、より展開のアイデアが増えるのではないかと感じた。</p> <p>(PD1)ポートフォリオ) デッサンで濃淡をもう少し強調できると立体感ある作品になったかと思う。</p> <p>(AD3)模型の精度が大幅に向上していて感心した。今後、人口減少が予想されるにあたり、様々な世代に愛される建築デザイン(バリアフリーなど)というものが増えやすくなる必要とされてくるかと思う。</p> <p>(FB)ファッションビジネス学科全体的に言える事として、ファッションそのもののレベルはかなり高いと感じた。一方で、ディスプレイやショップとの組み合わせが改善の余地があると思うので、トータルのバランスを考えられるとより良くなるのではないかとと思う。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p> <p>(PD3)映像コンテンツの需要が増えることを想定して、すでにカリキュラムを変更している。2学年で必修科目とし、3年次にゼミ選択できる形となっている。2年次の演習でスマートフォン用に合わせた縦長の画角の動画制作を行っている。今度も多様なメディアに合わせた対応ができるようにしていきたい。</p> <p>(PD2)コンセプトやターゲットを絞ることで、表現したいことがより明確になり、より深く訴求できるようになる。</p> <p>2年次では、現実的な提案として見た時に訴求力のある内容にしていきたい。</p> <p>(PD1)1年次の学習目標はキャラクター制作を通して、コンセプトを考えビジュアルとして表現することであり、表現するキャラクターの展開を踏まえてデザインすることも大切である。学習目標をクリアした上で、さらにレベルアップを目指す上では、キャラクターの「動かしやすさ」を踏まえて表現することも求められる。</p> <p>(PD1)ポートフォリオ制作の目的は、就職活動に活用することだが、修了制作展で展示することで、色々な人に見ていただき、自分の強みや弱みを知れる機会につながると思う。</p> <p>(AD3)インテリア造形IIIの授業では、修了制作IIIの授業と連動して模型製作を行っている。授業時間を確保したことが精度の向上につながったと思う。また、多様化がますます進む時代にあつては、バリアフリーなど配慮された設計が求められる。学生の提案の中には、そのような点に着眼したものがあっても良い。</p> <p>(FB)ファッションを作ることには意欲的に取り組む学生が多く、作品制作にかける時間や熱量の多さが表れていると思う。そこからファッションに合わせた販売戦略としてのディスプレイを表現することは、見る人の立場に立ってなにを訴え、どんなマテリアルを使っていくかなどトータルでデザインしていく必要があり、個人差も生まれやすいのではないかとと思う。ひとりひとりのコンセプトに合わせて指導を行っていく必要がある。</p>
<p>②意見委員(西條委員)</p> <p>(PD3)デザインの範囲が広がったがよくまとまっていた。業界では各種専門家と共に仕事に取り組む事も多く、ディレクターの役割をデザイナーが果たすためには空間やサービスのデザインも必要になってくる。授業や課題で取り組めることは貴重な経験になると思う。</p> <p>(PD2)OtoGiのプレゼンテーションのアウトプットのクオリティが高かった。全体的に表現力は高いと感じた。AI活用は学生によって差があるようだが、使用することでこんなに表現力が高まるのかと驚いている。</p> <p>(PD1)地域や市の特徴をどう魅力的なキャラクターとして表現して展開するのか、なぜそうなのかを考える力が身に付いているプレゼンテーションだった。意見を取り入れブラッシュアップに生かす素直さもあり、それも大事なことだと思う。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p> <p>(PD3)デザイナーの領域はますます広がっている。ディレクターとして、リーダーシップやチームをまとめる力、空間やサービスといったグラフィックデザインの領域とは異なる専門家と協働することも増えてくる。</p> <p>2年次の修了制作では、店舗のサービスを考え、空間や店舗ツールのグラフィック提案を行った。また地域デザインゼミでは、イベントやサービスの提案に取り組んでいて、修了制作の課題内容もアップデートさせている。</p> <p>(PD2)AIの技術を利用するとグラフィック表現の部分では、高いレベルのものが生成できるようになっている。使いこなすことで、表現の部分では個人の技術の差がなくなってくると思う。しかし、簡単に表現ができることで、考えることや試行錯誤してデザインの質を高めることが疎かになってしまっている。本校では、2024年度より生成AIに対する基本方針を定め、プロセスの中で適切に利用し、生成AIが生んだものをそのまま自分の作品とすることは禁止していく。</p> <p>(PD1)プレゼンテーションでは、なぜそうしたのかということが大切で、1年次からそのような成果を見てとれたことは嬉しく思う。そのようなプレゼンテーションには、制作過程でしっかりと考えて、ひとつひとつ意味付けをしてデザインを考えているからではないかと思う。そのような指導を今後も継続したい。</p>
<p>③意見委員(橋本委員)</p> <p>(AD3)観光と特産品の連動、駅周辺を便利にしたのは良い。「茶せん」を活用したのは面白いが建物が大きくなった時は一部分しか見えないかもしれない。コストはどの位かかるのだろうか。</p> <p>(AD2)建築を学んでいるとどうしても技術が中心になってしまうが、大切なのは「誰がどう使うか」を具体的にすることだと思う。</p> <p>(AD1)行方市の人口を増やしたいということだが、ライフスタイルに特徴のある人が情報発信している印象。7棟あるがどういう好みがある人向けなのかは不明だった。ターゲットをもっと明確にすべきかもしれない。行方ライフの何を楽しむのか。</p> <p>(FB3)「秘密基地」というテーマが良い。見つけ出す楽しみが伝わってくる。実店舗の場合、いかに最初にイメージが伝わるかが大切である。</p> <p>(FB2)自分の意見の出せていない事をテーマに織り込んだとのことだが、前提としての売上目標は無さそうである。ショップとしての役割が「興味中心」になってしまっている。</p> <p>(FBファッションショー) 展示に関しては何を伝えたいのか、テーマが分からなかった。何においてもテーマが重要。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p> <p>(AD3)ランドマークとしてのインパクトはあるが、実際の大きさになったときに外観のデザインがどのように見えるかは考えなければならぬかもしれない。また課題がリアルになるほど建設費や固定費など現実的な質問をいただくこともある。学習内容には含めていないが、想定しておく必要もある。</p> <p>(AD2)デザインは機能性や見た目の良さを求めることから、どんな人にどう使ってほしいかという、人中心に考えることが大切であり、ターゲットの深掘りをしていくことが必要である。</p> <p>(AD1)町歩きをすることから魅力を体感し、どんな人がその土地でどんなライフスタイルを過ごせるのかを考えて設計をしている。湖畔という立地をいかしたサイクリングや地産食材を使った料理など7棟それぞれにアクティビティを楽しむ家族を想定させている。プレゼンテーションで伝えきれない部分もあったかと思う。今後の指導にいかしていきたい。</p> <p>(FB3)お客様に足を止めていただき、入店につながる心を掴むディスプレイや売り場作りが実際の仕事でも求められる。コンセプトを明確にして表現していく必要がある。</p> <p>(FB2)自分の考えや意見を表現することは大切であるが、修了制作課題においては、クライアントの顧客の立場に立ち、興味関心を引くことから、店舗に足を運んでもらう、商品を購入してもらおうことにつながる大切である。その時に、売り上げ目標や来店数など具体的な数値目標を立てられると良いかもしれない。</p> <p>(FBファッションショー) ファッションショーの作品展示については、常時担当がいて説明できるわけではないので、展示の部分で工夫が必要かと思う。</p>
<p>④意見委員(山本委員)</p> <p>(PD3)発表者の声が聞き取りづらかった。いいものを作っても伝わらないと意味がない。</p> <p>(PD2)若者が集い遊ぶ場所がない。水郡線は一時間半に一本で待つ場所もない。車ではなく電車利用者が「住みやすい街」「いい街」だと思えるところになってほしい。</p> <p>(PD1)学生数が多く見応えがあったが全て見るには時間が足りない。駅とは関係ないが、婚姻届にキャラクターが使用されたオシャレなものだと話題になるかもしれない。JAや農家の欄の段ボールなどに使用されていても良いと思った。</p> <p>(AD1)まずその土地の特性をしっかりと考えた上で「どのようにしたら人が来るのか」「どのような人がターゲットなのか」「どのように過ごしてもらいたいのか」を取り入れていた。何が人に刺さるかは試してみないと分からない。色々なコンセプトがあつて良かった。</p> <p>(FB3)自分が好きな事や小さい時の自分の想いをそれぞれ形にした。学生自身でこの規模で「どのようなディスプレイをするのか」「どう見せれば目を引くか」を考え、自分達で制作した商品を販売できる事は今後も良い経験になるので続けてほしい。</p> <p>(FBファッションショー) 人に見てもらえる機会が大切。保護者にとっても子供の成長を見ることが出来る。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p> <p>(PD3)審査会と合同開催のため、委員の皆さまは聞き取り難い環境だったと思うので、次回開催の際は作品見学の方法を工夫したい。</p> <p>(PD2)地域の自治体と連携した課題では、どの作品制作においても、街をより良くしたいという想いを持ってデザインすることが大切である。そのために、レクチャーを受けたり、現地を視察したり、イベントに参加して自分事として作品制作に取り組めるような学習プロセスにしている。将来就職をしたときにも、顧客やクライアントの幸せを願い仕事に取り組む職業人を目指していきたい。</p> <p>(PD1)キャラクターの展開例として、より実現性の高いものを選択することは、クライアントにとってリアルなイメージを持ってもらうことにも繋がるので、課題設定をする上で検討していきたい。</p> <p>(AD1)多様な価値観やライフスタイルがある中で、定住人口や交流人口を増やしていくことを考えていくには、ペルソナを明確にして作品制作を行うことが大切である。住宅設計の課題では、家族構成・年齢・仕事や趣味などを設定して課題に取り組むデザインを考えるプロセスを学んでいる。</p> <p>(FB3)デザインした店舗を実際に再現できる機会は貴重である。イメージと現場でのギャップもあると思うがそれも勉強になる。売り場作りの経験は、実務においても重要で、就職活動や就職後にも、ディスプレイや店舗のイメージをどう作っていくかという経験を持っていることはプラスになる。</p> <p>(FBファッションショー) ファッションショーに限らずプレゼンテーションも含めて、発表の機会を設けることは作品の質を高めるためには大切である。修了制作展やファッションショーでは保護者が見学に来ることも多く、学校の活動を理解していただける機会にもなっている。</p>

<p>⑤意見委員(小川委員)</p> <p>(PD1)ポートフォリオ表紙を含めまだまだ幼稚な感否めないが、作品に向き合っている事は伝わる。</p> <p>(AD3)プレゼンテーションについては自分の考えをしっかりと説明できている。発想を膨らます際に、現地の文化、伝統や景観などのリサーチが必要だが、そういった能力が高いと感じる作品が多い。</p> <p>(AD2)コンセプトが良いと思うが、模型の作り込みがまだまだ甘いと感じた。</p> <p>(AD1)作品に楽しみを感じながら制作していることが伝わってきた。</p> <p>(FB2)コンセプトやテーマ設定など自由な発想で楽しそう。夢を表現している。自分の作品に自信を持ってプレゼンテーションしている。</p> <p>(FB1)自分の考え方を人に伝えるという事がまだまだ難しく、プレゼンテーションについてはこれからという印象。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p> <p>(PD1)作品から感じられる熱量は大切である。就職活動本番に向けては、2年次以降ポートフォリオをブラッシュアップ、再デザインして臨んでいく。</p> <p>(AD3)3年生はコミュニティデザインの授業で、まちづくりを考えるワークショップや、イベントなど前期から学習を進めている。その成果が感じられるようなプレゼンテーションになっていることは嬉しいと思う。また、次年度は、より深い学習を目指し、地域活動にも積極的に参加していく。</p> <p>(AD2)プランニングに時間がかかってしまう学生は、模型にかかる作業量が短くなり、作品全体の質にもつながる。完成度にバラつきができないようそういった層の学生の指導にも留意していきたい。</p> <p>(AD1・FB2・FB1)1年生はまだ大人数や外部の方へのプレゼンテーションに慣れていない学生もいる。修了制作展期間中は、審査会が開かれ外部の方や講師にプレゼンテーションする機会もあり、日々の授業でのプレゼンも含めてそれぞれの学生の成長につなげていきたい。</p>
<p>⑥意見委員(棚井委員)</p> <p>(PD1)1年生ながらどれも力作だった。講師の指導と学生の一生懸命さが感じられた。</p> <p>(AD2)パネルの作り込みがされていて良かったと思う。</p> <p>(AD1)バリエーションに富んでいて発想豊かな作品が多かった。</p> <p>(FB2)写真とポスターの色合いがきれいで良い。またタイトルやコンセプトがしっかりしていて、形になっていた所も良かったと思う。</p> <p>(FB1)ワクワクドキドキするようなコーディネートを考えて形に出来ており良かった。</p> <p>⑦意見委員(黒木委員代理)</p> <p>(PD2)街の特徴を理解して住人が求めているものを提案できている。</p> <p>(PD1)年々、1年生の作品のレベルが上がっており学生のやる気がうかがえる。</p> <p>(AD3)模型、パネル、プレゼンテーションがしっかりしておりコンセプトも良い作品が多かった。</p> <p>(AD2)パネルが1年次に比べてしっかり作り込まれていた。模型は完成しているのか分からないような作品もあったので作り込みが必要。</p> <p>(AD1)模型もパネルもしっかりと制作できている。プレゼンテーションが少し苦手な印象だったが、これから場数を踏んでほしい。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p> <p>(PD1)新しい講師を迎えはじめてご指導いただいたが、作品から学生の一生懸命さや講師の指導の内容がうかがえたことは良かった。キャラクター制作に取り組む修了制作もノウハウが蓄積されてきた。人数が多いクラスということもあり、サポートの講師と二人体制での指導がうまく進められたと感じる。</p> <p>(PD2)今後も相手の立場に立って、望むものを形にするというデザインの基本をしっかりと指導していきたい。</p> <p>(AD1)7作品それぞれが、個性的をいかした作品に仕上がっていることでまた次の学年にもつながる修了制作となっていると思う。プレゼンテーションが苦手な学生も自分なりのスタイルを見つけられるよう場数を踏んでもらいたい。</p> <p>(AD2)修了制作展の作品展示は講師の判断による一定の展示基準を設けているが、中途半端に見えるような作品がないよう最後までブラッシュアップ指導を行ってきたい。</p> <p>(AD3)1年間の取り組みが作品から見とれたことは良かった。講師も1年目ということを感じさせないご指導をしていただけた。新しい講師を迎えることで学校も新しいチャレンジができた。</p> <p>(FB1)作品として形になったことは、1年生の修了制作としては学生自身も達成感につながったと思う。</p> <p>(FB2)コンセプトがしっかりと考えられた上で、パネル表現としてもまとまっていることはデザイン制作のプロセスを修得できていると評価できるが、技術だけでなく、クライアントの課題を解決する力を身に付けなくてはならない。</p>
<p>⑧意見委員(清水委員代理)</p> <p>(PD1)常陸大宮の特産品のイメージがわからないので、キャラクターを決めるのは難しいところだが、常陸大宮=久慈川=鮎だろわか。舟納豆などのキャラクターも見たかった。</p> <p>(PD1)ポートフォリオ毎回、表紙が個性的で面白い。表紙のコンセプトなども行っているのだろうか。</p> <p>(AD2)霞ヶ浦は日本有数のバスフィッシングスポットなので、全国から釣り人が訪れている。ボートを降ろせるなどのニーズに合わせてもいいと思った。</p> <p>(AD1)釣りが好きで移住する人も多く聞いている。ボートを置けるスペースなども取り入れると魅力的だと感じた。</p> <p>(FB3)店舗のカラー、イメージ、ディスプレイ、VMDが分かりやすく興味をわくので入店しやすい。</p> <p>(FB2)沢山の商品やディスプレイを見ている学生とそうでない学生の差が大きいと感じた。まずは個性より引き出しの多さが重要。模倣も勉強の一つである。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p> <p>(PD1)常陸大宮に限らず、キャラクター制作においては、分かりやすいモチーフをベースにする場合もあれば、驚くような発見をして面白いモチーフを見つける学生もいる。モチーフや表現を複合的に組み合わせる独自性の高いデザインを生み出せるようにしたい。</p> <p>(PD1)ポートフォリオは自己表現が上手くてきており、コンセプトなどの形式も含めて、もっと人の目に触れる機会があっても良いかもしれない。</p> <p>(AD2・AD1)湖畔という良さを生かして、ウォーターアクティビティを楽しめる施設を考えた作品もあり、ヨットハーバーを計画していた為、プレゼンテーションで伝える重要性を指導できると良かった。</p> <p>(FB3)3年次になるとショップコンセプトをもとに、ショップ全体としてブランドイメージを作り、どのように足を止めてもらうか、どのように店内を歩いてもらうか、どのように購入を後押しできるかを考えて売り場作りができるかが大切である。</p> <p>(FB2)低学年では特に模倣することから学べることも多い。良いデザインを見たり、真似たりすることから自分のスタイルが見えてくることもある。授業の時間を使って、イオンモール水戸内原店などにご協力をいただき、現場を見学させていただいている。プロの考え方をみて聞いて学べることは貴重な勉強の機会であり大事にしていきたい。</p>
<p>⑨意見委員(岡田委員)</p> <p>(PD2)生成AIの利用方法を次年度からの学校方針として定めていたが、学生の考え、デザインを壊すことなく講師からのアドバイスでいい作品になったと学生本人に確認できた。</p> <p>(PD1)まだプレゼンテーションに慣れていない様子はありますが、一生懸命説明してくれた。1年生からこのような経験をすることで卒業までにスキルアップできると感じた。講師からのアドバイスで作品が良くなったことを学生から直接話を聞くことができた。</p> <p>(AD3)市と制作途中で意見交換をしていて、課題解決のためのデザインワークになっていると感じた。</p> <p>(FB3)コンセプトがしっかりビジュアルに落とし込まれていると感じた。</p> <p>(FB2)専門外なので判断が難しいが、仕上がりにバラつきがあるように感じた。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p> <p>(PD2)AIの利用方法については講師会の中で研修を行っている。講師・教務ともにこれからも理解を深めていく予定である。今までのデザインワークの中に落とし込むことで、効率化や質の向上を目指していきたい。</p> <p>(PD1)プレゼンテーションに慣れていなかったり、上手にできなかったとしても、一生懸命さや熱意であったりできることはあると考えている。プレゼンテーションをすることの大切さと、人だから表現することができる熱意や想いを伝えられるような指導を行いたい。</p> <p>(AD3)コミュニティデザインの授業では、これからの社会のまちづくりの観点から、対話やコミュニケーションを通して、地域の住民の声に寄り添い課題を解決していく。意見交換は作品制作の過程で大変貴重な時間であり、社会に出てからもデザイナーとして活躍するために大切な学習になっている。</p> <p>(FB3)各学科学年で中間審査を設けて、方向性の確認や質の向上を目指す機会としている。一定の基準を超える質を目指し、よい作品はより高いレベルへのブラッシュアップにつながるようにしたい。</p> <p>(FB2)修了制作の目的の重要性を学生に理解させる基本的な指導が必要だと感じる。仕上がりにバラつきがあるのは力量の差があると思うが、熱意に差が生じないように指導を行っていく必要がある。</p>

	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作、SNSにかかわる授業 2024年度も継続</p>
<p>⑩意見委員(竹越委員) (PD3)発表した学生が話し慣れている印象。プレゼンテーションの機会が多いのは良いと思う。作品ブースの見せ方も工夫があつて良かった。 (PD2)コンセプトがしっかりしており、そこからツールやショップに展開されていることが良い。 (PD1)キャラクターを考えるプロセスなども見られて良かった。各自コンセプトの考え方も少しずつ違い、切り口が面白い。</p> <p>⑪意見委員(丸山委員) (PD2)空店舗対策などいろいろと考えられており良い作品だった。 (AD2)パネルはどの作品も良く出来ていて感心した。 (FB3)秘密基地という発想から色々なことに結び付けられており素晴らしい。 (FB2)自我はコンセプトがしっかりしていて良い作品だった。表と裏を上手く表現していた。 (FB1)色使い一つ一つにコンセプトがあり、感心した。 (FBファッションショー)プロのファッションショーのように見えた。特にウォーキングが素晴らしい。</p>	<p>(PD3)プレゼンテーションが苦手な学生の中にはいるが、やはり場数をこなしていくことで成長につながっていることを実感している。これからも継続していきたい。 (PD2)グラフィックデザイン応用の授業では、コンセプトからキーとなるビジュアルやロゴを制作することからツールに発展させている。統一されたコンセプトでの作品制作につながっている。 (PD1)それぞれが自分の個性や感性を作品制作に生かし、形にまとめることは1年間の集大成という意味でも意義のある課題になっている。そこから得られる達成感ややりがいをもた次の学年につなげていきたい。</p> <p>(PD2)社会的なニーズを捉えた課題に取り組んでいくことも社会に出るにあたっては重要である。世の中の変化をビジネスのチャンスと捉える感性も大事である。 (AD2・FB2)建築設計デザイン学科、ファッションビジネス学科ともにAdobe IllustratorやAdobe Photoshopのグラフィックソフトを学習している。3DCADやoffice系のアプリケーションで補えない表現をすることで、作品の魅力向上に生かしたい。 (FBファッションショー)ウォーキングの美しさや上手さを追究することもできるが、本校の学生にはファッションビジネスの業界で働くために、商品をより良く魅せるといったことや演出力を培うことにつながると良いと考えている。学生も熱心に取り組む姿が見られる。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p>
<p>⑫意見委員(関根委員) (PD2)商店街の活性化をよく考えられている。過疎化が進んでいる常陸大宮駅周辺に本当に参考にしてもらえればと思う。 (PD1)1年生の全作品は個性もあり素晴らしい。1年生なので今後の成長に期待したい。 (AD3)3年生になるとレベルがかなり上がっている。一人一人のコンセプトも良い。3年間の成長を感じられる。 (AD2)行方市との融合をよく考えていて、デザインも面白い。 (AD1)まだ1年経っていないが、どれも頑張っていることが伝わってくる作品だった。 (FB1)1年生の一生懸命さが伝わってくる。発想力をどんどん伸ばして頑張ってもらいたい。</p>	<p>(PD2・PD1)市に向けた最終プレゼンテーションでは、実際に商店街で店舗を営む店主にも参加していただいた。斬新な提案も、ひとつの考えとして前向きに受け止めてくださり、学生だからできることだと感じる。市の関係者や地元の方にも参考になれば嬉しいと思う。 (AD3)3年制をとっている学校なので、3年間だから到達できる成長をしてほしい。各学年の到達目標を明確にしながカリキュラムの見直しを図ってほしい。 (AD1・FB1)1年生の一生懸命さやひたむきは作品にも現れている。学年が上がるにつれ、課題が複雑かつ大きくなっていくが、良さを失わず成長して欲しい。本校では自己発見プログラムを実施し、自分の本当にやりたいことを日々の学習のモチベーションにしている。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p>
<p>⑬意見委員(阿久津委員) (AD3)3DCADのレベルが高い。グループでの提案がどこに出たか分からなかった。グループのまとめた意見があると良かったのではないと思う。 (AD2)3DCADの技術の差がまだあるように感じる。プランニングは面白い作品が多かった。 (AD1)インフルエンサーから町の発展へ繋げることは良いと思うが、その部分に関して具体的にどうしていくのか伝わらなかった。 (FB2)とても楽しそうにプレゼンテーションをしていて、自分をよく表現できている。 (FB1)プレゼンテーションに慣れていない様子だったので、これから頑張ってもらいたい。 (FBファッションショー)地域のイベントに積極的に参加して学校のPRにもなり、学生も自信が付く。</p>	<p>(AD3)グループワークをまとめたポスターを展示し、グループで検討を進めた内容と個人作品の運動を伝える展示計画だったが、口頭プレゼンテーションやパネルで十分伝えられたかは次年度に向けて再検討していきたい。 (AD2)敷地の設定の段階では学生が扱える規模に調整をした。また湖畔の立地を生かし水辺をうまく使うプランもありバリエーション豊かな提案につながったと思う。 (AD1・FB1)プレゼンテーションの部分で個人の差があったのではないと思う。優秀な学生だけに限定せずプレゼンを担当すると色々な意見を聞いて良い部分もある。 (FB2)ファッション系の学生は、自己表現が得意な学生が多い。自己満足せず、見る相手にどんな印象を与えたか、共感を得ることができたのかなど、自分の作品を客観的に捉えることが更なる成長につながる。 (FBファッションショー)クラスや学年を越えて協力し、ひとつのイベントを作り上げることが、自信になることはもちろん、チームの中で役割を理解し働くことや困難な局面にぶつかってもやり抜く人間力も身に付けてほしい。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2024年度も継続</p>
<p>⑬意見委員(飯島委員) (PD3)3年生ともなれば、対象やテーマを固定せずに、学生個々で対象・テーマ・提案内容を探して設定してデザインしても面白いと感じた。 (PD1)ポートフォリオ1年間の学習スキルの変遷を見ることができた。どの学科学年でも共通して制作するようになったら良いのではないかと感じた。 (AD3)三人一組のグループワークで方向性を見出していったこのことだが、街づくりの視点からもデザインについても何らかの統一のコンセプト等があるとさらに良かったと思う。プレゼンテーションの手法が変わってもいいかもしれない。 (AD2)学習のカリキュラムなのかもしれないが、模型制作、パース作成、図面の描き方等、修了制作と切り離してしっかりスキルを上げる教育に重点を置いた方がいいのではないかと感じた。 (AD1)一生懸命考えていて素晴らしいと思ったが、「立地や自然を楽しめる住居」という部分で、もっと立地や自然を楽しんでほしいと思った。 (FB3)プレゼンテーションをする学生のファッションはスーツではない方が個性が分かって良いのではないかと感じた。 (FB2)パネル制作やレーシングの内装は建築設計デザイン学科のインテリアなどと共同制作があると可能性が広がるのではと感じた。 (FBファッションショー)コーナーの一角にただ置いてあるだけ、映像を流しているだけのように見えて勿体ない。空間全体のディスプレイに力を入れても良いのではないかと感じた。</p>	<p>(PD3)3年次ということ意識して大きなテーマのもと、具体的に何をしたらよいかそれぞれが考えている。学生自身が課題を見つけて探求していくこともとても勉強になることだが、講師の指導面や企業側の協力体制を構築することを踏まえて、学校側でテーマ設定をしている。 (PD1)ポートフォリオ各学科でも就職活動に合わせてポートフォリオの制作を行っている。広告プロモーションデザイン学科では、1年次に作り方を学ぶため全員がポートフォリオを作成している。 (AD3)グループワークを行った内容をポスターにまとめて展示していたが、作品そのものやプレゼンテーションで伝えきれなかったかもしれない。グループワークの意味や目的をしっかりと理解させながら指導する必要もある。 (AD2)前期は修了制作に取り組む上でスキルアップにつながる演習を各授業で行っている。各授業を担当する先生方も意見をいただいたことを共有して、今後の学生指導につなげていきたい。 (AD1)リサーチの部分にあたるが、学生自身がその土地の魅力や魅力を自分で楽しむことが良い作品作りの第一歩になる。レクチャーや現地視察、イベント等への参加は学校として全員に実施しているが、学生自身が自ら現地へ足を運び、楽しむことからデザインのヒントを得るような主体性を伸ばす指導を行いたい。 (FB3)TPOをわきまえる事もファッションを学ぶ学生達には大切な指導となってくるので、個性があった方が良いプレゼンにつながるようなケースでは、その場に合った服装で実施する事をより考えていきたい。 (FB2)学科間の連携を図る可能性を探ることは学習内容の質向上を目指す上で検討しても良いかもしれない。授業の運動や領域を超えて指導を行っていく講師の部分などは課題になると感じている。 (FBファッションショー)展示会場の設備の課題はあるが、工夫をすることで展示の印象が変わるため検討していきたい。</p>

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

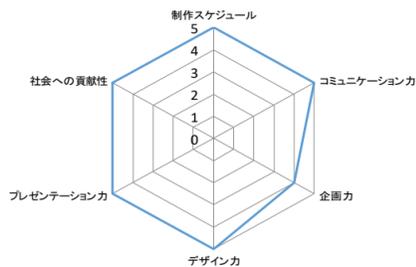
(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

本校は教育方針として、「職業実践主義」「プロセス・表現主義」「デザインマインド教育」の三つを掲げている。特にデザインプロセスの実践的学習として「情報収集」→「分析」→「企画」→「デザイン制作」→「プレゼンテーション」までの流れを体験的に学習することは、上記の教育方針を総合的に理解することができる。そのために、地域においてデザインを必要とする企業・団体・自治体と連携して学生に「現実的テーマ」を与え、担当講師の指導の下、一連のデザインプロセスについて質の高いデザイン力を習得することを目的として実習・演習を行うことを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

広告プロモーションデザイン学科1年 企業・団体等 連携課題 実施報告書 2023年度 修了制作	
課題名	生まれ変わる常陸大宮駅周辺のPRキャラクターの提案
レクチャー	①2023年6月30日(金)10:00～ レクチャー、現地視察
レクチャー対応	連携団体: NPO法人 あきない組 理事長 茅根和史様 医療法人博仁会 志村大宮病院 まちづくり推進室 室長 西村様 提案団体: 常陸大宮市 産業観光部 商工観光課 商工観光G 課長補佐 佐藤 真一様、係長 小堀 弥奈様 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 課長補佐 小泉 暁光様、主査 大森 優様 主査 菊池 雄治様、主幹 小林 正大様、主幹 鈴木 秀俊様
レクチャー・視察参加者	講師: 小池隆夫先生、宮内麻希先生 教務: 荒井校長、川上、田村、渡部 広告プロモーションデザイン学科 1年 全員 57名 (広告プロモーションデザイン学科 2年 44名も参加)
中間審査会実施日	2023年11月24日(金)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム教室
中間審査会参加者	連携団体: NPO法人 あきない組 理事長 茅根和史様 医療法人博仁会 志村大宮病院 まちづくり推進室 室長 西村様 提案団体: 常陸大宮市 産業観光部 商工観光課 商工観光G 課長補佐 佐藤 真一様、係長 小堀 弥奈様 講師: 宮内麻希先生 教務: 荒井校長、川上、田村、渡部
中間審査会発表学生	広告プロモーションデザイン学科1年 全員 57名
授業内評価実施日	2023年1月12日(金)9:00～12:10 本校6F プレゼンテーションルーム
	講師: 宮内麻希先生 教務: 荒井校長、川上、田村、渡部 広告プロモーションデザイン学科 1年 全員 54名 (54名発表した中から最終プレゼンテーション発表学生4名の選抜)
最終プレゼンテーション実施日	2024年2月15日(木)15:00～17:00 おおみやコミュニティセンター
最終プレゼンテーション参加者	提案団体: 常陸大宮市長 鈴木 定幸様、常陸大宮市 産業観光部長 宇留野 努様 常陸大宮市 産業観光部 商工観光課 課長 掛札 拓也様 商工観光G 課長補佐 佐藤 真一様、係長 小堀 弥奈様 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 課長 木村 光男様 駅周辺整備推進G 主幹 大森 優様 連携団体: NPO法人 あきない組 理事長 茅根和史様 医療法人博仁会 志村大宮病院 理事長・院長 鈴木 邦彦様、まちづくり推進室 室長 西村様 関係者: 常陸大宮市観光協会 副会長 木村 昌信様 ワタヒキ写真館 総引 邦雄様、ノガミ美容室 野上 魁洋様、株式会社杉山商店 石橋 順子様 株式会社富山塗装 代表取締役 富山 達也様、有限会社茅根電設工業 代表取締役 茅根 太造様 株式会社大宮自動車教習所 営業部長 後藤 幸雄様、茨城県立那珂珂湊高校 教諭 横山 治輝様 講師: 小池隆夫先生、宮内麻希先生、茂垣直樹先生、飯村信子先生、雨川充宏先生、一色信宏先生 宇佐美理絵先生、羽持舞先生 教務: 渡邊本部長、荒井校長、川上、曾根、田村、渡部、中村
最終プレゼンテーション発表学生	太田 心来、関谷 友那、田山 遥夏、中原 優乃 選抜 4名(54名中)
受賞者	常陸大宮市長賞: 太田 心来(おおた みくる)
審査会実施日	2024年2月3日(土)13:30～15:30 本校舎7F L701教室
審査会参加者	審査協力団体: 茨城県におけるデザイン団体の代表者 茨城デザイン振興協議会 会長 船橋 範行 様 本校講師: 広告プロモーションデザイン学科担当 14名参加 教育課程編成委員: スタジオサカ坂 大樹様、Design Farmマゴコロ 西條 友弥子様 学校関係者評価委員: 光和印刷 岡田 寛和様、アセビデザイン 竹越 萌野様 卒業生代表: デザイン系企業で働く卒業生 3名参加
受賞者	1年次修了制作部門 最優秀作品賞: 北川 茉和(きたがわ まな)「大宮行久文(おおみや いくもん)」
作品展示期間・場所	修了制作展(2024年2月3日～11日)本校舎7F L701教室
成果の評価	<p>・レクチャーにおいては、現地の視察と団体担当者よりあきない組や志村大宮病院の活動、常陸大宮駅周辺の整備事業の概要や常陸大宮市の商工観光の現状と課題を説明する機会を設けていただき詳しく知ることができた。また、8/11(金)にイベントに参加しアンケート調査を行い、地域住民の声を収集することができた。実際に現地を見ることが体験することで、作品制作のためのリサーチを行うことができた。</p> <p>・中間審査会・プレゼンテーションへの出席や準備も早くご対応いただき、学内だけでは補いきれない内容もご指導いただけた。(現状分析・問題発見)</p> <p>・キャラクターの研究や制作過程、ラフ画を製本し1冊にまとめることで、様々な角度から課題を捉えアイデアを出していくこと、たくさんのアイデアを比較検討しブラッシュアップすることを身に付けた。大判出力するポスターの内容を見直し、キャラクターの設定図を追加し、制作プロセスがより具体的に見えるようなフォーマットに変更した。あわせて印刷データの制作知識も習得できた。(作品制作)</p> <p>・地方都市における駅周辺整備事業では、整備後の住民への浸透が問題となる中で、周辺地域を盛り上げるための制作した駅周辺のPRキャラクターをポスター・ステッカー・キーホルダー・等身パネルに展開し、実用化した際のイメージを伝えた。キャラクターの活用を考えた提案を行い実践的な学修につながった。(問題解決)</p> <p>・中間審査会では、団体担当者に向けプレゼンテーションを行い、現在までの考えを発表・具体的な助言を頂く事で方向性の確認や不足している部分について補うことができた。(プレゼンテーション)</p> <p>・連携団体からの評価に「親しみやすいキャラクターを目指して工夫されている」「オリジナリティがある」「キャラクターのストーリー設定が面白い」とのコメントを頂き、今回の課題設定が上手く学生の学修効果へと繋がる結果になった。(外部評価)</p>
反省点	<p>・それぞれの学生が地域の魅力や特性を捉え、自分なりの視点や考えでよりクライアントの求めるデザインを導き出せると良い。</p> <p>・作品印刷のデータ作成指導や回収など多数の学生にも対応できる計画性と効率性を検討していく必要がある。</p>
教務対応担当	荒井校長・川上・田村・渡部

学修成果の評価



企業・団体等 連携課題 実施報告書

2023年度 修了制作

課題名	生まれ変わる常陸大宮駅前商店街の空間活用プロジェクト	
レクチャー	①2023年6月30日(金)10:00～ レクチャー、現地視察	
レクチャー対応	連携団体:NPO法人 あきない組 理事長 茅根和史様 医療法人博仁会 志村大宮病院 まちづくり推進室 室長 西村様 提案団体:常陸大宮市 産業観光部 商工観光課 商工観光G 課長補佐 佐藤 真一様、係長 小堀 弥奈様 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 課長補佐 小泉 暁光様、主査 大森 優様 主査 菊池 雄治様、主幹 小林 正大様、主幹 鈴木 秀俊様	
レクチャー・視察参加者	講師:小池隆夫先生、宮内麻希先生 教務:荒井校長、川上、田村、渡部 広告プロモーションデザイン学科2年 全員 44名 (広告プロモーションデザイン学科1年 57名も参加)	
中間審査会実施日	2023年11月17日(金)9:00～12:10 本校6F プレゼンテーションルーム教室	
中間審査会参加者	連携団体:NPO法人 あきない組 理事長 茅根和史様 医療法人博仁会 志村大宮病院 まちづくり推進室 室長 西村様 提案団体:常陸大宮市 産業観光部 商工観光課 商工観光G 課長補佐 佐藤 真一様、係長 小堀 弥奈様 講師:小池隆夫先生、羽持舞先生 教務:荒井校長、川上、田村、渡部	
中間審査会発表学生	広告プロモーションデザイン学科2年 全員 44名	
授業内評価実施日	2022年1月10日(水)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム	
	講師:小池隆夫先生、羽持舞先生 広告プロモーションデザイン学科2年 全員 44名(44名発表した中から最終プレゼンテーション発表学生4名の選抜)	
最終プレゼンテーション実施日	2024年2月15日(木)15:00～17:00 おおみやコミュニティセンター	
最終プレゼンテーション参加者	提案団体:常陸大宮市長 鈴木 定幸様、常陸大宮市 産業観光部長 宇留野 努様 常陸大宮市 産業観光部 商工観光課 課長 掛札 拓也様 商工観光G 課長補佐 佐藤 真一様、係長 小堀 弥奈様 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 課長 木村 光男様 駅周辺整備推進G 主幹 大森 優様 連携団体:NPO法人 あきない組 理事長 茅根和史様 医療法人博仁会 志村大宮病院 理事長・院長 鈴木 邦彦様、まちづくり推進室 室長 西村様 関係者:常陸大宮市観光協会 副会長 木村 昌信様 ワタヒキ写真館 綿引 邦雄様、ノガミ美容室 野上 尅洋様、株式会社杉山商店 石橋 順子様 株式会社富山塗装 代表取締役 富山 達也様、有限会社茅根電設工業 代表取締役 茅根 太造様 株式会社大宮自動車教習所 営業部長 後藤 幸雄様、茨城県立那珂湊高校 教諭 横山 治輝様 講師:小池隆夫先生、宮内麻希先生、茂垣直樹先生、飯村信子先生、雨川充宏先生、一色信宏先生 宇佐美理絵先生、羽持舞先生 教務:渡邊本部長、荒井校長、川上、曾根、田村、渡部、中村 佐藤 ひなた、高橋 菜摘、東矢 ゆりか、豊原 袖月 選抜 4名(44名中)	
受賞者	常陸大宮市長賞:豊原 袖月(とよはら ゆづき)	
審査会実施日	2024年2月3日(土)13:30～15:30 本校舎1F ギャラリー	
審査会参加者	審査協力団体:茨城県におけるデザイン団体の代表者 茨城デザイン振興協議会 会長 船橋 範行 様 本校講師:広告プロモーションデザイン学科担当 14名参加 教育課程編成委員:スタジオサカ坂 大樹様、Design Farmマゴコロ 西條 友弥子様 学校関係者評価委員:光和印刷 岡田 寛和様、アセビデザイン 竹越 萌野様 卒業生代表:デザイン系企業で働く卒業生 3名参加	
受賞者	2年次修了制作部門 最優秀作品賞:佐藤ひなた(さとう ひなた)	
作品展示期間・場所	修了制作展(2024年2月3日～11日)本校舎1F ギャラリー	
成果の評価	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャーにおいては、現地の視察と団体担当者よりあきない組や志村大宮病院の活動、常陸大宮駅周辺の整備事業の概要や常陸大宮市の商工観光の現状と課題を説明する機会を設けていただき詳しく知ることができた。また、8/11(金)にイベントに参加しアンケート調査を行い、地域住民の声を収集することができた。実際に現地を見ることや体験することで、作品制作のためのリサーチを行うことができた。 ・中間審査会・プレゼンテーションへの出席や準備も快くご対応いただき、学内だけでは補いきれない内容もご指導いただいた。(現状分析・問題発見) ・グラフィックデザインⅡでは常陸大宮市の魅力を伝えるためのコンセプトを試行錯誤しながら考えることを繰り返した。2年次に修得すべき写真やイラスト、文字原稿を使ったレイアウト技術や表現技術をパンフレット、ポスターの制作を通して学ぶことができた。(問題解決・作品制作) ・グラフィックデザイン応用では、地方都市における街中の活性化の問題にも着手したグラフィックによる店舗空間のデザインと店舗ツールなどをデザインした。目的や内容に合わせたグラフィックやグッズを提案した。グラフィック表現の幅を広げ、様々な提案ができる企画力を養った。(問題解決・作品制作) ・中間審査会では、団体担当者に向けプレゼンテーションを行い、現在までの考えを発表・具体的な助言を頂く事で方向性の確認や不足している部分について補うことができた。(プレゼンテーション) ・連携団体からの評価に「説明が丁寧で次の行動に移る期待感を持たせる」、「発想やコンセプトが素晴らしい」、「広く社会に提案している」とのコメントを頂き、今回の課題設定が上手く学生の学修効果へと繋がる結果になった。(外部評価) 	学修成果の評価
反省点	<ul style="list-style-type: none"> ・街や駅前商店街の魅力を捉え、志村大宮病院や駅前整備事業と連動し、地域の発展や交流の場となる店舗を考えることに学生は苦勞する部分が多かった。ターゲットの理解を深め、課題解決力を磨いていく指導が求められる。 ・ポスターやリーフレットなどの外注発注物のデータ作成指導やスケジュールの管理の部分で業務負担を考慮したスケジュールや方法を検討できると良い。 	
教務対応担当	荒井校長・川上・田村・渡部	

広告プロモーションデザイン学科3年		企業・団体等 連携課題 実施報告書		2023年度 修了制作
課題名	天王崎エリアを中心とした行方市プロモーション企画			
レクチャー・視察日	2023年8月9日(水)10:00～ レクチャー 行方市白帆の湯			
レクチャー対応	行方市 経済部 商工観光課 課長 根本 誠様、商工観光G 係長 今泉 正浩様、主事 藤野 匠様			
レクチャー・視察参加者	講師:坂本裕二先生、栃尾正俊先生、江ヶ崎雅代先生、飯村信子先生、矢口博幸先生、一色信宏先生 藤田直樹先生、雨川充宏先生、中村聖先生 教務:荒井校長、田村、渡部 広告プロモーションデザイン学科3年 全員28名(建築設計デザイン学科1年9名、建築設計デザイン学科2年14名も参加)			
特別講義	2023年11月6日(月)14:00～ 行方市麻生庁舎 情報交流センター 講師:行方市政策特別アドバイザー 蓮見 孝先生 広告プロモーションデザイン学科3年 全員28名(建築設計デザイン学科1年9名、建築設計デザイン学科2年14名も参加)			
中間審査会実施日	2023年11月7日(火)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム			
中間審査会参加者	行方市 経済部 商工観光課 課長 根本 誠様、商工観光G 係長 今泉 正浩様、主事 藤野 匠様 講師:栃尾正俊先生、坂本裕二先生 教務:荒井校長、川上、田村、渡部			
中間審査会発表学生	広告プロモーションデザイン学科 3年 全員 28名			
授業内評価実施日	(地域デザインゼミ) 2024年1月11日(木)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム 講師:坂本裕二先生 広告プロモーションデザイン学科 3年 ゼミ専攻全員8名(2名×1チーム、6名×1チームうち1チームが代表プレゼンテーションで発表) (グラフィックデザイン実践ゼミ) 2024年1月11日(木)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム 講師:岩間琢哉先生 広告プロモーションデザイン学科 3年 ゼミ専攻全員 5名(5名発表した中から代表プレゼンテーション発表学生1名の選抜) (映像・アニメーションゼミ) 2024年1月11日(木)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム 講師:栃尾正俊先生 広告プロモーションデザイン学科 3年 ゼミ専攻全員 15名(15名発表した中から代表プレゼンテーション発表学生2名の選抜)			
代表プレゼンテーション実施日	2024年2月20日(火)14:00～16:00 行方市麻生公民館			
代表プレゼンテーション参加者	連携団体:行方市長 鈴木 周也様、行方市政策特別アドバイザー 蓮見 孝様 行方市 副市長 永峰 英明様、行方市 企画部長 久保田 博様、行方市 経済部長 高須 敏美様 行方市 経済部 商工観光課 課長 根本 誠様、行方市 経済部 商工観光課 商工観光G 係長 今泉 正浩様 行方市 経済部 商工観光課 商工観光G 主事 藤野 匠様 講師:岩間琢哉先生、坂本裕二先生、栃尾正俊先生、江ヶ崎雅代先生、飯村信子先生、藤田直樹先生、中村聖先生 教務:渡邊本部長、荒井校長、川上、曾根、田村、渡部、中村			
代表プレゼンテーション発表学生	地域デザインゼミ:木浪 結愛、本田 琴葉 グラフィックデザイン実践ゼミ:花井 大樹 映像・アニメーションゼミ:鈴木 翔、武井 梨紗 選抜 3名+1チーム(28名中)			
受賞者	優秀賞:映像・アニメーションゼミ 鈴木 翔(すずき しょう) 行方市長賞:地域デザインゼミ 木浪 結愛、本田 琴葉			
審査会実施日	2024年2月3日(土)13:30～15:30 本校舎1F ギャラリー			
審査会参加者	審査協力団体:茨城県におけるデザイン団体の代表者 茨城デザイン振興協議会 会長 船橋 範行 様 本校講師:広告プロモーションデザイン学科担当 14名参加 教育課程編成委員:スタジオサカ坂 大樹様、Design Farmマゴコロ 西條 友弥子様 学校関係者評価委員:光和印刷 岡田 寛和様、アセビデザイン 竹越 萌野様 卒業生代表:デザイン系企業で働く卒業生 3名参加			
受賞者	3年次修了制作部門 最優秀作品賞:映像・アニメーションゼミ 武井梨紗(たけい りさ) 茨城デザイン振興協議会会長賞:グラフィックデザイン実践ゼミ 花井 大樹(はない だいき)			
作品展示期間・場所	修了制作展(2024年2月3日～11日)本校舎1F ギャラリー			
成果の評価	<ul style="list-style-type: none"> ・団体担当者より行方市についてのレクチャーを受け、現状について詳しく知ることができた。また、11/19(日)にはながた秋まつりに参加しワークショップを行い、地元住民へアンケート調査を実施した。様々な意見を収集することができクライアントの理解が深まった。(現状分析・問題発見) ・中間審査会では行方市の魅力や解決すべき課題をどのように捉えたか団体担当者に向け現在までの考えを報告し、クライアントのリアルな意見をもらえたことで、方向性の確認と共に、実際の仕事で求められる問題解決力を養うことができた。また、中間審査会や代表者プレゼンテーションへの出席や準備も快くご対応いただき、学内だけでは補いきれない内容もご指導いただけた。(問題解決) ・行方市役所職員とともに元筑波大学教授/元札幌市立大学学長の蓮見先生から地域のデザインに関する特別講義をいただき、作品制作にいかすことができた。 ・各ゼミナール授業での制作とし、就職先に合わせた技術の修得につながった。企画立案から作品制作、作品展示までトータルに仕上げることができた。(作品制作) ・学生らしい発想で生み出したアイデアを各ゼミナール毎に作品制作しクライアントの求める課題に対し提案ができた。また、企業課題をデザインで解決するアイデアを提案としてまとめるまでの過程を学べた。そして、作品をプレゼンテーションで第三者に伝えることができ、最終学年にふさわしい実践的な学修につながった。(プレゼンテーション) ・連携団体からの評価に「ストーリーからプロダクトまで提案内容がとても良い」、「社会課題を捉えデザインした点が良い」、「目指す世界観とプレゼンテーションの内容や流れが良かった」などのコメントを頂き、デザイナーへの第一歩を踏み出す最終学年として、今回の連携課題から学ぶことが多くあり、学修効果へと繋がる結果になった。(外部評価) 	<p>学修成果の評価</p> <p>制作スケジュール: 5 社会への貢献性: 4 コミュニケーション力: 4 企画力: 4 デザイン力: 5 プレゼンテーション力: 4</p>		
反省点	<ul style="list-style-type: none"> ・課題制作のモチベーションが学生のプレゼンテーションや作品の質につながった。それぞれの学生がもっと意欲的に取り組めるような指導をしていきたい。 ・グラフィックデザイン実践ゼミでは企画だけでなく、制作物をより充実させると良かった。 ・映像・アニメーションゼミでは動画の特性を理解した上で見ただけでも伝わる作品制作を行う必要がある。また、撮影が必要な場合はスケジュール調整に注意する必要がある。 ・地域デザインゼミでは制作成果をより具体的に展示に表現できると良かった。 			
教務対応担当	荒井校長・川上・田村・渡部			

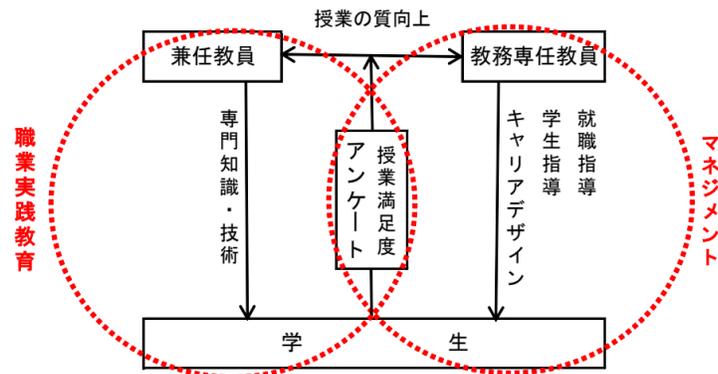
(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
ビジュアルデザイン	感性をトレーニングし、物事の構造を分析理解することで創作を導く考え方を学び、表現する技術へと繋げる。	医療法人博仁会 志村大宮病院 NPO法人 あきない組
グラフィックデザインⅡ	写真やコピーなど様々な素材を融合させたイメージを、コンセプトに基づいてグラフィックデザインとして完成させる。	医療法人博仁会 志村大宮病院 NPO法人 あきない組
グラフィックデザイン実践	デザインのプロセスを踏み、企画と表現が訴求力を持つグラフィックデザインの研究と、得意とする表現方法を研究する。	行方市
映像・アニメーション	映像・アニメーションの原理・技術を学び、Webに応用できるコンテンツ制作技術を身に付ける。編集についてはCM制作に基づいて学ぶ。	
地域デザイン	資源を活かした魅力の創出や発信を意識した企画、販売等を促進させる具体物としてのデザインを考える。地域の問題を広い視点で捉え、地域を豊かにする課題解決のプロセスを学ぶ。	

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

本校は、下記図のように、実務に関する知識、技術、技能に関しては「プロの兼任教員」が教授し、学生に対する様々な指導、マネジメントに関しては教務専任教員が担当している。



デザインは、教科書的にまとめられる領域は少なく、実務実習型の授業がほとんどである。従って、授業を受け持つには、例えば、広告デザインの分野では、デザイン構成やDTP技術はグラフィックデザイナーが教え、カラーコーディネートはその有資格者が教え、Webデザイナーが教えている。インテリアデザインの分野では、設計製図は一級建築士が教え、インテリアコーディネートはインテリアコーディネーターの有資格者が教え、3DCAD(3次元パース)は建築士の中でも、その技術を得た者が教える。エクステリアデザインに関しては、造園業にも精通したプロが教えるという具合である。また、本校のファッションコーディネートは流通小売業の分野を学ぶもので、商品知識、接客、仕入れ、ディスプレイ、経理、はもとより、ネイルアート、フラワーコーディネート、ラッピング、雑貨・ファッション小物制作等、それぞれの専門的授業に対して、その分野のプロが授業を受け持つことが必要になる。専任教員が教えられる領域を、はるかに超える授業内容である。この様な観点から、本校は、ほとんどの授業においてその分野で活躍するプロの兼任教員が授業を担当し、学生の職業実践的能力を高めている。

また、教務専任教員は、学生指導・就職指導能力を高めるため、企業人事担当者を訪問し人材ニーズを把握するとともに、企画立案及び打合せを通して実践的な指導力を高めている。さらに、キャリアデザインを通してマインド教育や職業人育成に努めている。プロの兼任教員と教務専任教員が相乗的に教育指導に当たることにより、知識・技術・人材教育をトータルに行う職業教育が可能になっている。

上記の指導体制を基に、「職業に関連した実務に関する知識、技術及び技能についての研修等」は、本校が重要視しているデザインのプロセスを教育するために、企業や行政にご協力を頂き教員が一堂に集まる教員会等で意思の疎通を図りながら組織的及び計画的に取り組み実施している。それぞれの担当する科目の視点よりレクチャーを受けられる機会になっている。

「授業及び生徒に対する指導力等の修得・向上のための研修等」は、企業・外部講師・ハローワークにご協力頂き、組織的及び計画的に受講させるため、年間研修計画のスケジュールに基づき実施している。

また、諸規定等では、年間研修計画により「職業に関連した実務に関する知識、技術及び技能についての研修等」並びに、「授業及び生徒に対する指導力等の修得・向上のための研修等」が、教員に対し必ず受けなければならない研修となっている。

(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

組織的に位置付けられた研修等の対象、内容、期間について、実務に関する研修等については、企業や行政等との連携を行う授業がメインとなる。内容は、広告デザインの分野においても、デザインのプロセスの部分が重要となる。昨年度の研修では先ず初めに、デザインを考える際には、単なる決められた制作物を作るのではなく、その場所や施設、環境に合った制作物が求められるため、ターゲット層の分析やその施設がどの様に使われているかなどの内容を説明頂いた。次に、デザインはきれいに作るだけではなく、いかに効果的な制作物を作る事が出来るのかが重要であるため完成を見せる前に需要に沿った内容になっているのかを中間的なレクチャーを頂いた。最終的には制作物をアウトプットさせ販促グッズ等はモックアップまで制作し、必要な場合には企画書を用意してプレゼンテーションを実施し、その後のアドバイスを頂いた。期間については、半年間にわたり実施した。

「地域デザインについての研修」

・令和5年6月30日 10:00～

講師： NPO法人 あきない組 理事長 茅根和史
医療法人博仁会 志村大宮病院 まちづくり推進室 室長 西村和也
常陸大宮市 産業観光部 商工観光課 商工観光G 課長補佐 佐藤 真一、係長 小堀 弥奈
常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 課長補佐 小泉 暁光、主査 大森 優
主査 菊池 雄治、主幹 小林 正大、主幹 鈴木 秀俊

・令和5年8月9日 10:00～

講師： 行方市 経済部 商工観光課 課長 根本 誠、商工観光G 係長 今泉 正浩、主事 藤野 匠

特別講義

・令和5年11月6日(月)14:00～

講師： 行方市政策特別アドバイザー 蓮見 孝

②指導力の修得・向上のための研修等

生徒に対する指導力等については、キャリアデザインに関連する授業が該当する。就職の指導を行うためには企業の事・マナー・履歴書等の描き方・ポートフォリオ(作品集)の制作など多岐にわたる。昨年度の研修では、6月にマナー講座・業界を代表する方をお呼びして業界について講話・8月にハローワークから今の求人情報や施設の利用方法などのレクチャーを実施している。

「企業が求める人材像・企業の就職状況の研修」

・令和4年7月27日 10:00～12:00

講師:株式会社 メディアクロス水戸 取締役兼事業開発担当 高橋 司

「実践的な就職活動方法」

・令和5年6月21日 10:40～12:10

講師:学校法人リリー文化学園 秘書室 求人担当 長谷川 なおみ

「今般の求人状況と就職活動方法の研修」

・令和5年8月17日 10:00～11:30

講師:水戸公共職業安定所 学生ジョブサポーター 田端夏絵/桐原勝律

文化デザイナー学院 講師会

・令和5年9月14日 14:00～16:00

講師:株式会社リクルート北関東マーケティング 進学事業部営業 営業第2グループ

野原 大五

「自己発見プログラム実施後の評価」

茨城デザインセンター デザイントークセッション

・令和6年2月18日 17:00～19:00

「地域」と「ブランディングデザイン」

講演会モデレーター: ビジュアルアーティスト ミック・イタヤ

Think Sync inc,CEO クリエイティブ・プロデューサー 川又俊明

文化デザイナー学院 講師会

・令和6年3月17日 14:00～16:00

講師:デジタルハリウッド大学 教授、データセクション株式会社 顧問

橋本大也

発表「生成AIの利用についての基本方針」 講義「AIがもたらした現状と未来の教育」

(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

学校が年度当初に教務会議にて年間研修計画を立案し、その後に企業及び行政とデザインとの関連性について協議を重ね、研修等についての時期と内容を講師の授業計画に合わせ調整し決定する。

「地域デザインについての研修」

・令和5年6月30日 10:00～

講師: NPO法人 あきない組 理事長 茅根和史

医療法人博仁会 志村大宮病院 まちづくり推進室 室長 西村和也

常陸大宮市 産業観光部 商工観光課 商工観光G 課長補佐 佐藤 真一、係長 小堀 弥奈

常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 課長補佐 小泉 暁光、主査 大森 優

主査 菊池 雄治、主幹 小林 正大、主幹 鈴木 秀俊

・令和5年8月9日 10:00～

講師: 行方市 経済部 商工観光課 課長 根本 誠、商工観光G 係長 今泉 正浩、主事 藤野 匠

特別講義

・令和5年11月6日(月)14:00～

講師: 行方市政策特別アドバイザー 蓮見 孝

②指導力の修得・向上のための研修等

学校で決められた年間研修計画に合わせて、担当がキャリアデザインとの関連性について各施設や企業と調整を行う。それぞれの研修等には企画書を作成し目的を明確にさせ実施している。学校ではその様な研修等を行う際には、必ず企画書の読み合せを行い、関係するすべての職員が内容を把握している。

「企業が求める人材像・企業の就職状況の研修」

・令和4年7月27日 10:00～12:00

講師:株式会社 メディアクロス水戸 取締役兼事業開発担当 高橋 司

「実践的な就職活動方法」

・令和5年6月21日 13:00～14:30

講師:学校法人リリー文化学園 秘書室 求人担当 長谷川 なおみ

「今般の求人状況と就職活動方法の研修」

・令和5年8月17日 10:00～11:30

講師:水戸公共職業安定所 学生ジョブサポーター 田端夏絵/桐原勝律

文化デザイナー学院 講師会

・令和5年9月14日 14:00～16:00

講師:株式会社リクルート北関東マーケティング 進学事業部営業 営業第2グループ

野原 大五

「自己発見プログラム実施後の評価」

茨城デザインセンター デザイントークセッション

・令和6年2月18日 17:00～19:00

「地域」と「ブランディングデザイン」

講演会モデレーター: ビジュアルアーティスト ミック・イタヤ

Think Sync inc,CEO クリエイティブ・プロデューサー 川又俊明

文化デザイナー学院 講師会
 ・令和6年3月17日 14:00～16:00
 講師: デジタルハリウッド大学 教授、データセクション株式会社 顧問
 橋本大也
 発表「生成AIの利用についての基本方針」 講義「AIがもたらした現状と未来の教育」

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

本校は、「専門学校における学校評価ガイドライン（平成25年度文部科学省策定）」を踏まえ、学校教育活動や学校運営の状況について企業や業界の役員又は職員並びに卒業生の方に参画頂き、自己評価の結果を評価することを基本として、学校関係者評価の実施及び公表を行い、教育活動や学校運営の改善に取り組むことを基本方針とする。

(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	I 教育理念 II 教育目標 III 教育方針 IV 年度目標
(2) 学校運営	I 学校運営の方針 II 授業計画 III 学校組織のありかた IV 意志決定のプロセス V 業務の効率化
(3) 教育活動	I 学科編成における全学科を通しての共通な特徴 II 各学科の概要 III カリキュラム IV 単位認定・成績評価の考え方 V 資格取得・国家資格に向けた授業 VI 業界との協力体制 VII 企業・団体等連携授業 VIII 業界からの授業成果に関する協力 IX 修了制作展 作品の展示 X 実践的な職業教育（インターンシップ）
(4) 学修成果	I 就職指導の全体方針 II 就職目標設定と2023年度報告 III 就職に対する本校の特徴 IV 就職指導体制
(5) 学生支援	I 学生支援体制
(6) 教育環境	I 施設・設備状況 II 防災・災害に対する対応 III 保険の加入
(7) 学生の受入れ募集	I 募集の動き II 広報媒体 III 募集体制 IV 学費
(8) 財務	I 財務
(9) 法令等の遵守	I 個人情報の保護 II 学校自己点検・自己評価 III 学生作品と著作権の問題
(10) 社会貢献・地域貢献	I 企業・団体等連携の成果 II 企業・団体等連携の一覧
(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

2023年度 学校関係者評価委員会(6月12日)の活用状況

学校関係者評価委員会等の意見	活用状況
授業見学後の委員意見	◆随時対応 対象: 全学科全学年 授業:
①(岡田委員) 広告プロモーションデザイン学科1年生の教室で、学生が入りきらずに別の教室で制作を行っていた。学生が多いのはいい事だが全員一緒の教室で学べた方がよい。ファッションビジネス学科1年生は男子が1名だけのときに退学に繋がってしまうという事があったので、男子が増えてよかったと思う。	① 教室は人数の多いクラスも一度に講義を受けることができるように整備している。グループ制作や実習を行う場合は一時的に使用教室を分けて授業を行うこともある。基本的には1教室で授業を実施している。男女比に関しては、毎年度の入学生の状況によって変わるものだが、男子が1名でも問題なく卒業していく学生もいる。傾向としては女子の比率が多い分野であり、男女のバランスをとることも大切だが、クラス全体のモチベーションを上げることやコミュニケーションがとれるよう運営に気を付けていきたい。
②(近藤委員) コロナのときは全員がマスクをしていて表情がよく見えなかったが、今回はマスクを外している学生もいて、明るい表情を見ることができ、楽しそうに授業を受けている事が分かり良かった。	② マスクの着用については、5類移行後はコミュニケーションの面から外すことが大切だと考えている。デザインの学習にコミュニケーションは重要であり、マスクは円滑なコミュニケーションを妨げるものであると考える。コロナ禍で高校生活をマスクをつけて過ごしてきた学生も入学しており、マスクを外すことに躊躇うこともあるが、感染症対策は引き続き継続しながら対応をとってきたい。
③(棚井委員) デザインはコミュニケーション力だと言っていたが、広告プロモーションデザイン学科のカルタ制作のグループワークは意図的にコミュニケーションを取らせていて良い内容だと感じた。まずは好きにならせるという事が大事で、建築設計デザイン学科の模型の授業はスタイロフォームでまず形を考え、次にその中の建築を考えるというプロセスが良い。学生も楽しいと言っていた。	③ チームで活動しアイデアをまとめ、デザインとして形にすることは重要な学習である。相手の意見を受け入れたり、考えていることを理解することは、デザイナーに必要なコミュニケーション力であるため、クラス内でトレーニングを行い、将来的にはクライアントとの円滑なコミュニケーションにつなげていきたい。1年生の授業では自己表現を伸ばす課題が多い。自分の好きなことや感性をいかし、楽しみながらデザインの学習につなげていくことがモチベーションにつながっていると感じる。
授業見学後の委員意見	
④(関根委員) まずは興味を持たせるという事が重要である。最初が楽しくない次のステップに進めない。今の学生は飽きっぽいので、楽しくないと学校に来なくなり退学に繋がってしまう。最初の半年は、どう楽しませるかという事に重点を置き、授業内容を考えてもいいのかもしれない。プレゼンテーションを行っている授業があったが、やはりマスクをしていると声も聞こえにくい。コミュニケーションを取る事を考えるとマスクを取って、笑顔で1年生から過ごせると良いと思う。	④ 1年生は入学後で環境が大きく変わりやすきやすい時期であり、ひとつひとつの小さな壁を乗り越えていけるように注意を払う必要がある。困難を乗り越える力になるのは、専門分野の学習に興味を持たせ、楽しい・面白いという気持ちを持たせることだと思う。講師会では授業へのモチベーションを高める成功例を共有したり、講師同士で意見交換を実施している。コロナ5類移行により、生活様式が以前に戻りつつあるが、プレゼンテーションの場では自分の考えを伝えるよりよい方法として、マスクを外して発表に臨むなどマスクのTPOも身に付けられると良いと思う。
⑤(阿久津委員) 建築設計デザイン学科の授業では、マスクをしていない学生もいて、楽しみながらクラスの友人と笑い合っ制作していたのが印象的だった。まずスタイロフォームで試作して、次に段ボールでの制作に進んだ段階で、全然違うものになっていると学生が言っていた。自分たちもデザインをしていく上でどんどん形が変わっていく事はよくある。考えが広がっていく過程を踏んでいて、学びとしてとても良いと思った。	⑤ 楽しみながら学ぶことは大切である。デザインを考えることも楽しめることで、よりよいアイデアを生むことにつながる。そして、1年生ではデザインを考えるプロセスをしっかり身に付けることが大切である。コミュニケーションの部分でもマスクを外すことで表情が見えとれ、円滑な人間関係の構築につながると思う。

<p>◆意見項目 評価基準1 教育理念・目的</p> <p>⑥ (近藤委員) 社会経済環境の変化を捉えた将来構想を抱いており評価できる。</p> <p>⑦ (関根委員) ニーズの把握が的確に出来ているかは色々な分野の方の意見を参考に進めていくのも良いのではないかと。</p>	<p>◆随時対応 対象: 全学科全学年 授業:</p> <p>⑥ chatGPTといったAIの進歩が始まり社会が目まぐるしく変化しはじめていることを実感している。それに伴って、社会で活躍できる人材に求められる資質も変わってくるので、変化に対してどのような学校運営を行っていくかを考えていかなくてはならない。デザインの分野では、AIがデザインを生成できる。クライアントの課題を解決する力を持ったデザイナー、AIを使ってデザインを提案できるような人材が求められる。</p> <p>⑦ 本校の持つどの分野に関しても、複合的な技術や考え方が必要になってきている。広告プロモーションデザイン学科では、映像の授業を必修科目にし、ファッションビジネス学科では、SNSの授業を取り入れた。建築設計デザイン学科ではコミュニティデザインの授業でワークショップを行いながら課題を進めるなど各領域が広がってきている。今後のカリキュラムを構成する上でも、色々な分野の方の意見をいただくことも良いと思う。その上で、地方都市にあるデザイン学校として、どういった人材が相応しいのか学校側も適切に判断する力が必要であり、教育目標と教育方針を決めている。それを軸として、大きく変動している最新の技術を注視しながら、情報に惑わされないよう整理し、授業に取り入れていきたい。</p>
<p>◆意見項目 評価基準2 学校運営</p> <p>⑧ (近藤委員) 情報システム化推進により業務の効率化が図られている。</p> <p>⑨ (関根委員) コンプライアンスは日々意識しながら学生にも教えてほしい。</p>	<p>◆引き続き対応 対象: 学校運営・全学科全学年 授業:</p> <p>⑧ AIの発達が目まぐるしい速度で進んでいる。積極的に導入を進めていきたいが、様々な業務の中で、人が担う部分とAIを活用できる部分を見極めることが大切だと考える。それに伴い、人が担う役割も変化することが予想される。自社の業務を理解し、AI技術を効果的に導入していくためのDX人材の育成も求められる。2023年度は出欠管理システムの導入に取り組んでいく計画である。クラウドで出欠を管理することで、学生も自由にいつでも見ることができ、業務の効率化になる。</p> <p>⑨ デザイナーとしての技術だけでなく、社会人としての良識を持つ人材を育てることも大切である。SNSが普及し情報の拡散スピードが著しい社会では、情報の取り扱い方やモラルのない行動が企業にとって社会的な問題につながるケースもある。また、近年コロナの影響でコミュニケーションに苦手意識を持つ学生もいる。前向きな気持ちを持ち、社会に貢献性の高い人材も目指したい。</p>
<p>◆意見項目 評価基準3 教育活動</p> <p>⑩ (近藤委員) キャリア教育、職業教育の重要性を考慮し、カリキュラムの強化が必要。</p> <p>⑪ (岡田委員) ファッションビジネス学科にSNSの授業が追加され、時代のニーズに合わせたカリキュラムを常に検討している。広告プロモーションデザイン学科でもSNSの学習を取り入れてもいいかもしれない。AIの発達によりソフトの機能も急激に変化している。最新の機能を学生に教えるために教員のレベルアップも課題になる。</p> <p>⑫ (関根委員) AIやChatGPTの普及により、学生の調べる力が加速するだろう。指導する立場としては、学校関係者自身も自己研鑽が必要。</p> <p>⑬ (棚井委員) 学生が目標を見失わないように、手順を追ってきめ細かなプログラムを組んでおり、また、見直しを図られている事が評価できる。</p> <p>⑭ (阿久津委員) 授業見学の際、「役割を決めない」というルールでグループワークを行っており、これからのデザイナーはフリーランスが活躍の場を広げていくと思うので、横との連携を学べる良い授業だと感じた。</p>	<p>◆即対応 対象: 学校運営・講師 授業:</p> <p>⑩ 将来を見据えること、職業人としての社会性を磨くことは専門学校の社会的役割である。近年は高校生の学び方も多様化しており、通信制高校出身の学生も多くなってきている。昨年から自己発見プログラムを実施し、キャリア教育にも新しい試みを行った。</p> <p>⑪ 販売促進にSNSは欠かせないツールになっている。広告プロモーションデザイン学科でもSNSの提案を行っているが、もっと踏み込んだ提案が求められてきている。また、プロのデザイナーもAIを仕事に活用していると聞く。講師や教務職員については、講師会や各講演会などで研修を行っている。指導できる人材も確保していかななくてはならないので、つながりや情報収集に努めたい。</p> <p>⑫ AIのメリットやデメリット、強みや弱みを理解し、使いこなせる人材になることが大切である。情報収集の上でAIの恩恵は大きいだが、現段階のAIは誤った情報も多く真偽を判断するリテラシーが求められる。一方で、デザイナーとしてもAIの情報だけでクライアントを理解できるとは思っていない。本質的な課題を発見し解決していくためには、クライアントとのコミュニケーションや現場を見る・体験することが欠かせないということも理解する必要がある。この先の未来においては、誰もが必要な知識となってくるであろう。</p> <p>⑬ 学生はコロナの影響や社会情勢が不安な中で、将来にポジティブな目標や夢を描きにくくなっているかもしれない。また、自己肯定感が低いということも言われているため、つまずきそうなポイントに注意し、ひとつひとつ壁を乗り越えていけるような道筋を作ることが指導のポイントと感じる。資格対策をはじめ、様々なプロジェクトの実施にあたっては、講師の打合せを行いながらプロセスを構築している。</p> <p>⑭ 自分の役割を見つけて行動することは大切で、グループワークを中心に進める授業も行っている。予測ができない時代や多様化する社会の中でプロジェクトを進めていくには、1人の力だけで新しい発想を生みだしたり、変化に対応することは難しい。また、デザイン分野の人はもちろん、専門分野や国籍、価値観の異なるメンバーと協働し、成果を上げる力が求められる。</p>
<p>◆意見項目 評価基準4 修学成果</p> <p>⑮ (近藤委員) 退学者を更に低減するため、これまで以上にきめ細かい体制整備、対策等を講ずるべき。</p> <p>⑯ (関根委員) 資格取得によって社会に出た際に強みになることを学生にしっかり伝えてほしい。退学率が低い事はとても良い環境だと思う。</p> <p>⑰ (棚井委員) 資格取得に関して、合格率が上がっている事は評価できる。</p> <p>⑱ (阿久津委員) 資格取得は本人のやる気も必要なので、取得率を上げる事は大変だと思うが、引き続きやる気の継続と向上を図ってほしい。</p>	<p>◆引き続き対応 対象: 学校運営・全学科全学年 授業: 就職活動に関わる授業</p> <p>⑮ 退学の理由には、精神的な病気、方向性、学習意欲などがあげられるが、年間を通した個人面談をはじめ、学校全体の取り組みとして、自己発見プログラムを実施している。能力は高くてもなかなか自分に自信が持てない学生も増えてきているように感じている。モチベーションを上げて、自己肯定感を高める指導方法についても教務・講師が講師会などを通して話し合っているテーマでもある。学生には目標を持って学校生活を送ることを常に意識づけている。</p> <p>⑯ 資格の大切さはキャリアデザインの授業をはじめ様々な場面で学生に意識づけている。資格が取得できることはもちろん大切で、自信やさらに高い目標を持つことにつながる。また、合格につながらなくても、合格を目指して勉強に取り組んだ経験は、やり抜く力や主体性が生まれ、その他の学校生活にも繋がると思う。クラス全体で合格を目指そうとする雰囲気づくりはクラス運営面でも効果がある。</p> <p>⑰ 資格合格率は毎年集計し、講師を交えて振り返りを行っている。資格対策講座を設け授業を行っているが、キャリアデザインの授業内や授業外の時間も利用し過去問題の演習など資格取得に向けて取り組んでいる。また、インテリアコーディネーター資格に関しては、特に対策に力を入れており、夏休み期間にも講習を実施している。</p> <p>⑱ やる気はとても大事で、学生の吸収力は気持ちひとつで大きな成長につながる。学校の指導としては、自己発見プログラムをはじめとして、学生のモチベーションを高める取り組みを行っている。授業の進め方としても、見学会を設けるなど工夫をし、意欲の継続と向上を図っている。</p>

<p>◆意見項目 評価基準5 学生支援</p> <p>⑱(近藤委員)保護者とどのように連携しているのか具体的な内容を知りたい。</p> <p>⑳(関根委員)生活支援は出来る限り、続けてほしい。</p>	<p>◆継続的に対応 対象:学校運営全学科全学年 授業:</p> <p>⑱ 全体に向けては入学時に保護者説明会を開催し、教育方針や履修規則など本校で学校生活を送るための理解を図っている。年間の行事の中でも、修了制作展の開催時には、各家庭に案内を出しており、毎年多くの保護者が来校され、教育内容の理解につながっている。また、日々の学校生活の中でも、出欠や課題等に関する問題がある学生については保護者への電話連絡を日常的に行っており、内容によっては面談を設けるなど、保護者とのコミュニケーションを積極的に行っている。</p> <p>⑳ 日本学生支援機構の新型コロナウイルス感染症に対する補助金を申請し、衛生設備の整備やイベントでの食事提供、教材費などの支援を行うことができた。今後も積極的に取り組んでいきたい。</p>
<p>◆意見項目 評価基準6 教育環境</p> <p>㉑(近藤委員)施設・設備の改善・整備が進められている。</p> <p>㉒(岡田委員)学外活動のため保険を準備するなど安全対策が講じられている。コンプライアンス的な指導も行われていると思うが、思いがけない事故が発生する場合もある。管理、対応や準備が年々大変だと思うが学校も企業も力を入れていかなければならない。</p> <p>㉓(関根委員)学生を守るためにも防災面の整備は継続してほしい。</p>	<p>◆継続的に対応 対象:学校 授業:</p> <p>㉑ 学生数の増加に伴い、中長期的に教室環境の整備を計画している。2022年度からは2024年度の運営を想定した打合せを進めている。防災対策としても、2023年度に6F/7Fの整備に取り掛かる予定である。</p> <p>㉒ 学生保険には毎年加入しており、通常授業や課外活動、通学時の怪我や事故に対してのフォロー体制を整えている。また、県の指導に従い各安全対策を講じている。具体的には、教室環境の安全、自転車・自動車の交通安全、熱中症などの健康面などが挙げられる。近年のSNS動画の訴訟問題は記憶に新しく、情報が誰でも気軽に発信できる社会になりインターネットのモラルも求められる。</p> <p>㉓ ソフト面としては、防災・防犯マニュアルを策定し職員間で共有している。学校全体で避難訓練も毎年実施し、防災対策を行っている。見直しを行いながら時代に即した対応が社会的にも求められる。ハード面としては、2F/3F/5Fの防災工事が完了し、引き続き整備を実施していく。</p>
<p>意見項目 評価基準7 学生の受け入れ募集</p> <p>㉔(関根委員)学校PR活動の方法も時代のニーズに沿って進めていく事が重要になってくる。</p> <p>㉕(阿久津委員)広報としてインスタを取り入れた事は高校生により学校を身近に感じてもらい、気軽に学校と連絡ができる事が入学に繋がったと思う。</p>	<p>◆継続的に対応 対象:学校 授業:</p> <p>㉔ オンライン、オフライン上で様々な情報が溢れる時代では、情報を一様に流すだけでは届きにくくなっている。近年は位置情報を利用したSNS広告配信を実施している。コロナ5類移行後、高校説明会など対面での広報はほぼコロナ前の水準に戻ってきているが、今後も継続して実施していきたい。</p> <p>㉕ インスタグラム運営は学校としても2022年の大きな目標であった。初年度は、投稿頻度や内容、制作の仕組み化ができて運用を軌道に乗せることができた。次年度以降はさらに運営を続けることで、広告効果も期待できるものにしていきたい。</p>
<p>◆意見項目 評価基準8 財務</p> <p>㉖(近藤委員)少子化に対応できるよう、これまで以上に中長期的視点で財政基盤を強固にするための対策が必要である。</p> <p>㉗(関根委員)財政基盤が中長期的に安定していることは健全経営に繋がっていると判断できる。</p>	<p>◆継続的に対応 対象:全学科全学年 授業:</p> <p>㉖ 少子化の影響は、平均的に各学校の募集が減少するのではなく、二極化すると言われている。選ばれる学校になることで、少子化の中でも募集を増やせる可能性もあると言える。そのような中で、積極的なチャレンジが求められる。</p> <p>㉗ 近年の入学生の増加は在学期間の財政安定に繋がっている。一方で、電気・水道・ガス代等の光熱水費の高騰は著しく、各授業で必要な教材費に関しても同様に物価が上がっている。社会情勢を鑑みて、施設設備費に関しては2024年度入学生より値上げを行う。今後も節電節約の意識を持って学校運営を行っていきたい。</p>
<p>◆意見項目 評価基準9 法令等の遵守</p> <p>㉘(関根委員)著作権、個人情報保護など、社会に出る前に教育してほしい。毎年度、個人情報と著作権についての評価が出てくるが、実施しているのか。平成29年度で講話等の実施が止まっているように見える。</p>	<p>◆継続的に対応 対象:全学科全学年 授業:</p> <p>㉘ 講話以外にも、教務職員に関しては、著作権法が改正され「授業目的公衆送信補償金制度」が創設されたことから内容の理解を図っている。学生に関しては、PCリテラシーの授業などで情報モラルや情報漏洩に関する理解を深める学習や、個人情報保護の重要性、映像や音楽、画像を使用する場合の著作権に関するリテラシーや引用のルールを学んでいる。全クラスキャリアデザインの授業でも情報モラルの指導を行っており、ソーシャルメディアやインターネットの利用にあたっての個人情報や著作権の理解を深めている。講話の実施は2020年に計画をしていたところだったが、コロナの影響もあり開催ができていなかった。2023年6月には、オンライン視聴の講義を利用して学生に学習の機会を設けた。</p>
<p>◆意見項目 評価基準10 社会貢献・地域貢献</p> <p>㉙(近藤委員)企業・団体・自治体等の連携をさらに強化し、実践的な学びを身に付けてほしい。</p> <p>㉚(岡田委員)学外活動のテーマや課題が年々レベルアップしている。</p> <p>㉛(関根委員)学生による地域社会との関わりにより、社会貢献・地域貢献は大変良く出来ている。</p> <p>㉜(棚井委員)地域と連携しての取り組みは企業も学生も学校においても良い試みになっている。</p>	<p>◆継続的に対応 対象:学校 授業:</p> <p>㉙ ㉚ 地域で活躍できる人材を育成するためには、この地域に合ったデザインを提案することが求められる。そのためには、企業等と連携しリアルな社会課題の解決に取り組むことが学習題材として最適であると考えている。授業での取り組み方や単年～複数年の連携の可能性など、企業等との連携を通じた学習をさらに深めることも意識していきたい。また、このような取り組みを対外的にも学内にも周知することも大切であり、学校の魅力の見える化につながる。</p> <p>㉚ 2023年度の学校運営では連携課題の進化を目標のひとつに掲げている。近年の修了制作展では、クライアントやユーザーとコミュニケーションの機会を増やしている。意見交換ワークショップの実施やイベントでアンケート調査を行うなど、顧客理解や課題制作のヒントにつながっている。また、学生自身も直接話を聞くことや地域に足を運んでさまざまな体験をすることで、課題への取り組み方に主体性やモチベーションが高まると感じている。さらに深い学</p>

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
近藤 哲生	茨城県中小企業団体中央会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	業界団体
岡田 寛和	株式会社光和印刷	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
竹越 萌野	アセビデザイン	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
丸山 久	水戸ステーション開発株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
住谷 強生	株式会社ジェイディーアールスマヤ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
高松 啓士	有限会社メイクス	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
棚井 政江	茨城インテリアコーディネーター協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	業界団体
関根 貴雄	株式会社関根工務店	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
阿久津 裕司	株式会社根本建築設計事務所	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
飯島 洋省	株式会社andHAND建築設計事務所	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	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。

(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()) ・ 令和6年7月31日

URL: www.bunka-gakuen.ac.jp

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

本校は、基礎的情報をはじめ、本校の特色、教育活動の状況やその成果・実績、また学校運営の状況に関する情報を積極的に企業等関係者に提供することを通し、本校教育の意義・役割等に対する理解を深め、学校内外の実習、就職指導など企業等との連携による活動の充実や、業界のニーズを踏まえた人材育成に向けての教育内容のさらなる充実に取り組む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	I 学校の教育・人材の育成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 II 校長名、所在地、連絡先等 III 学校沿革、歴史 IV その他諸活動に関する計画
(2) 各学科等の教育	I 広告プロモーションデザイン学科 II ファッションビジネス学科 III 建築設計デザイン学科
(3) 教職員	I 教職員数 II 教職員の組織 III 教員の専門性 兼任講師一覧
(4) キャリア教育・実践的職業教育	I キャリア教育・就職支援への取組状況 II 実践的職業教育 実習・実技等の取組状況
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況と課外活動 II 教育環境について
(6) 学生の生活支援	I 学生支援の取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	I 学生納付金 II 奨学金について
(8) 学校の財務	I 監査報告書 II 貸借対照表 III 収支計画書
(9) 学校評価	I 自己評価・学校関係者評価の結果 II 評価結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	I 国際交流 II 留学生の受入れ(出願資格・出願書類)
(11) その他	I 学則 II リリールアカデミーグループに関する情報

※(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) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: www.bunka-gakuen.ac.jp

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程 広告プロモーションデザイン学科) 2023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			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		
○			デジタルイラストレーション	Adobe Photoshopの基本操作を習得し、ビットマップ画像の概念や画像加工技術の基礎を学ぶ。	1通	120	4	○			○					
○			デッサンⅠ	デッサンの基礎技術を身につけるとともに、物を見てその形態を認識する力を養う。	1通	120	4	○			○					
○			平面構成	グラフィックデザインの基礎となる2次元的な形態認識とレイアウト(配置)感覚、平面表現技法のトレーニング。	1前	60	2	○			○					
○			デザインコンセプトⅠ	デザインに必要な「考える」ことの手順や方法をトレーニングし、コンセプトの重要性を理解する。	1通	60	4	○			○				○	
○			デザイン発想	デザインの基礎となるものづくりに対する意識を高め、発想力を身に付ける。	1通	120	4	○			○					
○			ビジュアルデザイン	感性をトレーニングし、物事の構造を分析理解することで創作を導く考え方を学び、表現する技術へと繋げる。	1通	120	4	○	△		○	○			○	○
○			色彩理論	色彩心理に基づく科学的な配色計画の基礎知識、「A・F・T色彩検定試験3級」対応授業	1前	30	2	○			○				○	
○			レタリング	書体(デザインのための文字)の形態認識とレイアウト感覚のトレーニング・「レタリング技能検定」対応授業	1通	60	2	○			○				○	
○			PCリテラシー	基本的なPCの操作や知識と共に、一般文書作成(Word・Excelなど)の基礎について学ぶ	1前	30	1	○			○				○	
合計				科目	単位時間(単位)											

卒業要件及び履修方法	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 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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程 広告プロモーションデザイン学科) 2023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			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	
○			DTP演習	Adobe Illustratorの基本操作を習得し、印刷のプロセスを踏まえた紙媒体・印刷データの基礎知識を学ぶ。	1通	120	4	○			○			○	
○			立体構成	平面表現技法を発展させ、3次元的な形態認識と立体表現まで幅を広げた表現技法を学ぶ。	1後	60	2	○			○				
○			色彩理論特講	A・F・T色彩検定3級合格に向けた特別講義	1後	30	2	○			○				○
○			デザインの配色計画	色彩理論や目的に基づく配色計画を様々なデザインに応用することを実践的に学ぶ。	1後	30	2	○			○				○
○			WEBリテラシー	Webページ制作をするために必要なHTML・CSSの基礎やインターネットのしくみについて学ぶ。	1後	30	1	○			○				○
○			ポートフォリオ	クオリティーの高い作品制作を目指し、作品集を整備する事で就職を勝ちとる。	1後			○			○				○
○			キャリアデザインI	自己のアイデンティティを再確認し、将来の専門分野での適性を考える特別年間プログラム。	1通	60	4	○			○				○
合計															
					科目	単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	1 5 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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程 広告プロモーションデザイン学科) 2023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			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		
○			文章構成	自分の考えを論理的にまとめ、説得力のあるプレゼンテーションなどができる文章力を身につける。	2前	30	2	○			○			○		
○			デザインコンセプトⅡ	デザイン表現全体の基本となるコンセプト(考え方)と発想を学び、プレゼンテーションまで実践的に学ぶ。	2通	120	8	○			○				○	
○			写真・雑誌構成	グループ制作による雑誌媒体のコンセプトワークや制作のプロセスを通して、雑誌の運営全体を捉える。	2後	60	2		○		○				○	
○			写真構成	グラフィックデザインで重要な要素となる写真についての基本をマスターし、撮影から加工技術まで習得する。	2通	60	2		○		○				○	
○			デッサンⅡ	より高いデッサン力を身につけると共に、構図やレイアウトなどデザインを意識した応用デッサンを学ぶ。	2通	120	4		○		○				○	
○			グラフィックデザインⅡ	写真やコピーなど様々な素材を融合させたイメージを、コンセプトに基づいてグラフィックデザインとして完成させる。	2通	120	4		○	△	○	○			○	○
○			グラフィックデザイン応用	考えてデザインを構築する力とグラフィックデザインを重複させ一つのデザインにまとめる事を学ぶ。	2通	120	4		○	△	○	○			○	○
○			WEBレイアウト	Webページ制作に必要なHTMLレイアウトや基礎知識と、効果的な表現方法を学ぶ。	2通	120	4		○		○				○	
○			コピーライティング	デザインのプロセスを考えながらものごとの本質を捉え、訴求力のあるコピーを導き出す手法を学ぶ。	2後	30	2	○			○				○	
合計																
					科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	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 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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程 広告プロモーションデザイン学科) 2023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			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	
○			映像・アニメーション	映像・アニメーションの原理・基本的な技術を身につけ、人を惹きつけ共感できるストーリーの作り方を学ぶ。	2通	120	4	○			○			○	
○			キャリアデザインⅡ	社会の中でのアイデンティティを再発見し、将来の専門分野での進路への手がかりを得る。	2通	60	4	○			○		○		
合計				科目							単位時間(単位)		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	1 5 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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程 広告プロモーションデザイン学科) 2023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			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	
	○		地域デザイン(ゼミ)	資源を活かした魅力の創出や発信を意識した企画、販売等を促進させる具体物としてのデザインを考える。地域の問題を広い視点で捉え、地域を豊かにする課題解決のプロセスを学ぶ。	3通	120	4	○	△	○	○			○	○
	○		映像・アニメーション(ゼミ)	映像・アニメーションの原理・技術を学び、Webに応用できるコンテンツ制作技術を身に付ける。編集についてはCM制作に基づいて学ぶ。	3通	120	4	○	△	○	○			○	○
○			広告イラストレーション	表現力の応用として、クライアントを意識し訴求力のある広報を可能にするイラストレーションを考える。	3通	120	4	○		○				○	
○			DTP演習応用	Adobe Indesignの基本操作を習得し、雑誌などページ物全般の基礎知識と制作のプロセスを学ぶ。	3通	60	2	○		○				○	
○			デザインコンセプトⅢ	メディアの特性を理解し、ユニット形式で調査・分析・提案というプロセスを実践することで、企画力と人間力を高める。	3通	120	8	○		○				○	
	○		グラフィックデザイン実践(ゼミ)	デザインのプロセスを踏み、企画と表現が訴求力を持つグラフィックデザインの研究と、得意とする表現方法を研究する。	3通	120	4	○	△	○	○			○	○
○			WEBデザイン	Adobe Dreamweaverの基本操作を習得し、基本的なページ構成の知識とWebの特性を理解したうえで、ビジュアル化された企画書作成・提案ができる力をつける。	3通	120	4	○		○				○	
○			ウェブデザイン検定対策	「ウェブデザイン技能検定試験3級」対応授業。	3前	60	2	○		○				○	
○			ウェブデザイン検定対策(WEBコンテンツ)	Webで使用されるWordpressやjavascriptについて学ぶ。またweb用ポートフォリオや架空店舗のサイトを制作することで構成力を身に付ける。	3後	60	2	○		○				○	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
選択必修授業は学年で1つ以上履修する事	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	1 5 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。

