

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																								
創造社デザイン専門学校	昭和55年3月31日	明上 友幸	〒550-0002 大阪市大阪市西区江戸堀1-25-15 (電話) 06-6459-6221																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人創造社学園	昭和56年7月2日	明上 友幸	〒550-0002 大阪市大阪市西区江戸堀1-25-15 (電話) 06-6459-6221																								
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																							
文化・教養	デザイン専門課程	コトづくり学科	平成6年文部科学大臣公示 第84号	-																							
学科の目的	『ソーシャルインパクト(社会にインパクトを与えるデザイン)によって社会と関わる新しいタイプのビジュアルクリエイター』の育成を目標とします。既存のメディア・インターフェースデザインを超えて『ヒトとヒト(例えば企業と消費者)を媒介する存在』としてクリエイティブな方法と新しい発想をベースに、地域や分野の境界を超えて多様な視点からデザインを思考し実践できるスキルを習得し、産業のみならず地域など社会の様々な場面で、問題解決のための新しい価値創造ができるクリエイターを育成を目的とします。																										
認定年月日	平成26年4月1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																				
2年	夜間	1700	180	750	840	0	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																					
40人		3人	0人	7人	159人	166人																					
学期制度	■前期:4月1日～8月4日 ■後期:8月5日～12月8日 ■進卒期:12月9日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 各科目に設定されている能力評価項目基準表に基づき評価を行いその評価点数により「優秀良可」「不可」の評価がさ																						
長期休み	■学年始: ■夏季:8月12日～8月16日 ■冬季:12月29日～1月3日 ■学年末:3月20日～3月31日			卒業・進級条件	所定の方法で70単位以上(1700時間以上の学修)の単位を取得した者とする。																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 長期欠席者への指導等の対応 電話連絡・面談(履修相談・休学相談) カウンセリング			課外活動	■課外活動の種類 コンペディション、地域連携イベント、学外作品展等 ■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) 広告制作事務所、グラフィックデザイン事務所、WEB制作会社、印刷・出版、商品開発メーカー等 ■就職指導内容 キャリアプログラム(学生個々の目指している企業への就職や、希望する業界・職種・仕事に就くためにナビゲートする就業支援の総合講座科目)を講師担任制の授業で実施。1年次は次年度の就職活動の準備段階(業界を知る・自分を知る)として、2年次は本格的な就職活動を実践していくための授業で構成しています。 ■卒業生数 6 人 ■就職希望者数 6 人 ■就職者数 6 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 % ■その他 ・進学者数: 0人 (令和 元 年度卒業者に関する 令和2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 (令和元年度卒業者に関する令和2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> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </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 毎日DAS学生デザイン入選			資格・検定名	種	受験者数	合格者数																
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																								
中途退学の現状	■中途退学者 0名 平成31年4月1日時点において、在学者2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2名(令和2年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 専任スタッフ・講師・キャリアカウンセラーによるカンファレンス組織により個々の問題解決策を図り、その処方でも個別カウンセリングにあたる。また専属のカウンセラーによる個別相談日を毎週設定し、学生がいつでも利用できるようにしています。			■中退率 0%																							

経済的支援制度	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 奨学給付金制度(学費に充当できる給付金を選者により次の3区分で支給。 「給付金額:不支給・3万円・6万円)</p> <p>■専門実践教育訓練給付： 給付対象 2019年度給付実績数 2名</p>
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価： 有 評価事項:ISO29993認証取得(認証登録番号JMT-LS140002A) 評価団体:JAMOTE認証サービス株式会社 有効期間:2020年6月1日～2023年5月31日 URL:https://www.jamote.co.jp/cert/CertificatedLSP.html</p>
当該学科のホームページURL	URL: https://www.sozosha.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者の「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」などを希望する者は含みません。

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、全卒業者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

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

本学科の目的及び教育改革戦略会議(本学園設置)の目標を踏まえ、企業等連携組織「教科課程編成委員会」での多角的な学識・知見より、必要となる専門能力や新たな課題等を抽出し、それらを学則・教科課程に落とし込み、その実践や学生の成果物から得る客観的な評価をフィードバックし活用する好循環型のシステムで教科課程の改定・変更・改善を行うものとする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教科課程編成は、本校の教育課程編成方針規定に基づき、教育課程編成委員会を開催し、①企業、社会が必要とする人材像の明確化 ②実務ニーズに適合した知識や技術、技能に有用な内容③客観評価・ニーズ・シーズ調査結果から分析した改善事項等について委員の意見を伺う。その意見を参考に分野別の委員で構成される分科会で精査され、その内容を踏まえ学校内部教務シラバス設計委員会(作業部会)にて教育課程方針を策定し、最終成果として教科課程表「設置科目・シラバス設計要求書」に落とし込まれ、その教科課程表を基に学校が運用することとしています。

(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
明上 友幸	創造社デザイン専門学校 学校長		
松村 眞吾	創造社デザイン専門学校 学校本部 部長		
宮後 浩	一般社団法人 日本パーステック協会 理事長	R2.4.1～R3.3.31(1年)	①
有馬 徹	公益社団法人 グラフィックデザイナー協会 運営委員	R2.4.1～R3.3.31(1年)	①
中前 寛文	UGUmetadesigh 代表	R2.4.1～R3.3.31(1年)	③
岡 哲也	株式会社エスピーアイティ 代表取締役	R2.4.1～R3.3.31(1年)	③
西 正雄	学校法人創造社学園 学校本部 参事		

※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4回 4月・8月・12月・3月

(開催日時(実績))

第1回 令和2年4月17日 18:00～20:00

第2回 令和2年8月21日 18:00～20:00

第3回 令和2年12月18日 (予定)

第4回 令和3年3月20日 (予定)

(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。

教科課程編成委員会において、現在、特にビジュアルデザインでの広告制作業界等ではWEB制作技術が必要が高くなってきており、当学科に設置される専攻分野に関係なく職能として身につけさせる必要であるという意見を踏まえ、当年度より、当学科におけるITリテラシー(WEBページ制作付きる)科目の設置し必修化とした。又、今後、受注型デザインではなく、デザイナー自身が、課題を発見し、企業にデザイン提案し創りあげていく時代になり、特にデザイナーのプレゼンテーション能力とビジネス感覚が必要な状況になっていく意見があり、それらを踏まえ、当学科の2年前後期演習科目のシラバス設計要求にビジネス視点及びプレゼンテーションの課題設定の要求事項に取り入れた。

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

業界を理解し、その業界に必要な「知識・技術力」への対応能力(学習の目的視点)の強化の為、その目的に適正な専門デザインの企業・事務所から講師を迎え(企業承諾・講師契約締結)デザイン現場の最新動向を踏まえた実践的な分野職域の専門性を理解させるワークショップを各学科別に実施する。

① 産学連携・校内型「ビジネスリテラシー」1年学科別設置科目との企業等の連携

ア) デザイン事業所によってデザイン領域の特性が多岐に渡る為、担当企業講師がその代表的な特性を持つデザイン従事者・技術者等の選定し、必要に応じて担当講師と特別講師による指導を行う。

イ) 当科目で学習した専門性、必要能力向上の為に、学生の学習目的に応じて本校が開講する講師・外部企業等によるデザイン専門別スキル講座(毎日開講)との連動(補完)でデザインスキル向上を図る。

② 産学連携・校外型「企業実習A・B」1・2年学科別設置科目との企業等の連携

ア) 専門分野での現場(企業)の実務を通して、実践的な授業を行う為、学生の所属学科(1年学科別、2年専攻デザイン分野)の目的に対応した専門のデザイン分野企業を選定し、その企業と委託契約書(職業教育)を締結し企業実習を実施する。また、学生一人(最大3名)に対して一人の企業のデザイン従事者が指導者として担当する体制が可能な企業実習先を選定する。

イ) 学生から企業実習の事前準備講座、報告・相談、指示を含む企業実習をサポートする専属の担任教員(企業実習実績企業の講師を迎え)を置く。又、いつでも相談が可能なようにWEBによるオンデマンド型の相談窓口を設置する。

(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

○ 科目「ビジネスリテラシー」… 連携内容

- ① 企業又は企業派遣講師と学校による科目打ち合わせ(カリキュラム会議)
デザイン業界のニーズに沿った目標、課題内容、評価方法等の確認
- ② 企業の承諾、派遣講師との講師委嘱契約締結
- ③ 企業担当講師によるカリキュラム設計(業界の最新動向を踏まえた実践的な演習)
- ④ 企業担当講師による学生への科目オリエンテーション(授業内容、到達目標、評価方法)
- ⑤ 企業担当講師による演習授業の実施(カリキュラム計画書に基づく実施)
- ⑥ 企業担当講師による学習ポイントごとの特別講師の招聘(業界の専門エキスパート)
- ⑦ 企業担当講師による成績評価に基づき学校長又は、学校長が指定する者が単位認定を行う

○ 科目「企業実習A・B」… 連携内容

- ① 実習先企業と学校によるヒヤリング・実習内容打ち合わせ
実習内容と評価項目の策定、実習指導担当者の決定
- ② 実習先企業との委託契約締結
- ③ 企業実習プログラム担任(企業実習受入実績企業から派遣)による学生への事前オリエンテーション
- ④ 実習先企業の指導担当者の指導のもとで現場での実習を行う
- ⑤ 学生による実習日誌(WEB)をもとに企業実習の担任が教育指導
- ⑥ 実習先企業の指導担当者評価・学生自己評価に基づき企業実習プログラム担任を含む第三者評価委員が成績評価をし、学校長又は、学校長が指定する者が単位認定を行う

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
ビジネスリテラシー	この科目では、専門分野のデザイン業界における分野の各職域や専門性の理解、職域によるエキスパート招聘によるセミナー等の知識を踏まえ、業界における必要能力の理解の為にビジュアルシンキング、ワークショップ、ブレインストーミングによる考察とディスカッションを通して学びます。(学生テーマ選択制)	エイフレッシュシー&イー Tees design、スタジオミーツ、福村環境デザイン研究所
企業実習A	社会を経験することで業界が求める人材像を理解し、コミュニケーションやビジネスマナーなど職業人としての必要能力を身につけるとともに、専門分野での実習を通して、作業処理能力、問題解決力などの総合力を身につける。特に1年、2年両学年に跨いで、異なった学習目的の企業実習(2回)を行うことが特徴である 【1年】 デザイン作業型(※)の実務、補助業務(入出力オペレーション、図表・原稿、ラフスケッチ等)やデザイン工程が分かる一連のアシスタント業務を行い制約条件下での作業スピード、作業効率化を学ぶ。また、実務において、他のスタッフとの共通言語を持ち、仕事上でのコミュニケーション能力を育成する	株式会社 阪急デザインシステムズ 有限会社 FORMO、グランツコーポレーション、合同会社インセクト、株式会社ネームス、株式会社 グラフィティー、有限会社セメントプロデュース
企業実習B	社会を経験することで業界が求める人材像を理解し、コミュニケーションやビジネスマナーなど職業人としての必要能力を身につけるとともに、専門分野での実習を通して、作業処理能力、問題解決力などの総合力を身につける。特に1年、2年両学年に跨いで、異なった学習目的の企業実習(2回)を行うことが特徴である 【2年】 具体的な実務「デザイン業務(専攻分野毎)」を通じて仕事に必要な知識・技術・技能などを修得させると共に、現場での“デザインによる問題解決”を行うことによって必要となるデザイン提案力を育成する。また、与えられた職務に対する責任感を持たせ、就業を現実的なものと捉え学校の授業とリンクさせ、相乗的学習効果を目指す	有限会社モル、株式会社登プリント、株式会社ユナイテッドドック、株式会社インセクト、エムタブ株式会社、モスリングラフィック、株式会社アメージング

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

(目的)

教員研修を実施するにあたり、教員の経験や既修能力に応じた研修を実施し、組織の一員として求められる力を育成するとともに、教科等や教育課題への対応など、教員としての専門性を高める研修を充実させます。また、人材育成の3つの手段(Off-JT・OJT・自己啓発)の関連を図った以下の研修運営を推進します。

(学園の責務等)

1. 本学園は、教員に対する研修の必要性を理解するとともに、研修計画を策定し、その研修計画に基づく研修を実施することにより、教員に研修を受ける機会を与えなければならない。

(1)本学園は、前項の研修計画を策定し、研修を実施するに当たって、教員の自己啓発に向けた意欲を高めるよう努めるものとする。

(2)本学園は、必要と認めるときは、他の機関と共同して又は外部の機関に委託して研修を行うことができるものとする。

(教員の責務)

2. 研修受講の原則

(1) 新任教員は、「基本リテラシー研修」「カリキュラム・指導方法研修」「ティーチング・コーチングスキル研修」全ての研修を受講する。

(2) 継続で科目担当の教員は、毎年「カリキュラム・指導方法研修」受講する。

(3) 継続の教員であっても、研修結果が不十分な場合は指定する場合がある。

(4)「OJTや自己啓発及び研修・研究」、「技術・スキル講習」は希望者対象教員とする。

(研修運営事務)

3. 教員研修は、学校本部が主催し、次の運営事務を統括する

(1) 年度毎の研修実施計画(予算編成も含む)を策定する。

(2) 研修講師の選定、手配、研修案内。

(3) 実施運営管理 …… 実務担当者を含め、実施計画の運用を指揮する。

(4) 研修結果(講師評価)を受講者へフィードバック(改善・指導・研修指定)を行う。

(5) 研修実施報告書の作成。

(研修方針)

4. 研修方針(区分別)

① 教員の経験や実績に応じた研修の充実経験や実績に応じて身に付けるべき力を育成する研修。

② 授業力・指導力向上等を図る研修の実施教員の授業力や指導力等の向上を図るための研修。

③ シラバス設計要領の改訂に対応した研修 新シラバス設計要領の内容理解や、改訂の理念を実現するための教育実践に役立つ研修。

④ OJTや自己啓発及び研修・研究への支援校内研修などのOJT、教員の自己啓発や研究などに様々な支援。

⑤ 企業等との連携・協力による研修やOFF -JT支援 産業関係団体や関連施設との協力・連携による最新の技術研修・研究への支援。

(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「基本リテラシー研修 (新人研修)」

期間: 令和2年3月17日(金) 対象: 新人4名

内容: 教員の経験や実績に応じた研修

研修名「技術・スキル向上講習(smile工房講座)」

期間: 令和2年8月19日(水) 対象: 6名

内容: OJTや自己啓発及び研修・研究への支援

研修名「技術・スキル講習」(Zoomによるリモート授業スキル)

期間: 令和2年5月11日(月) 対象: 15名

令和2年6月20日(土) 対象: 8名

令和2年8月1日(土) 対象: 3名

内容: 企業等との連携・協力による研修やOFF -JT支援

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「カリキュラム・指導方法研修」

期間: 令和2年3月17日～21日 対象: 36名

期間: 令和2年8月20日～22日 対象: 24名

内容: 教員の経験や実績に応じた研修

研修名「ティーチング・コーチングスキル研修」

期間:令和2年8月20日(木) 対象:2名
内容:教員の経験や実績に応じた研修

(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「基本リテラシー研修（新人研修）」

期間：3月・7月 対象：新規採用教員

内容：教員の経験や実績に応じた研修 「教員資質・姿勢」「学則・運用システム」「教育基本法等基礎知識」

研修名「技術・スキル向上講習（smile工房講座）」

期間：smile工房講座時間割に基づく各学期の間、3月、8月、12月 対象：希望者又は指定

内容：OJTや自己啓発及び研修・研究への支援 最新技術・スキル講習（指導領域の拡大、専門技術・知識の習得） 先端素材加工、3Dプリンター活用、特殊素材活用技術等

研修名「技術・スキル講習」（連携企業等：所属協会：総合デザイナー協会、日本グラフィックデザイナー協会、日本インダストリアルデザイナー協会、日本空間デザイン協会、日本インテリアデザイナー協会、その他、関連企業）

期間：セミナー等開催時（デザイン先端技術系） 対象：希望者又は指定

内容：企業等との連携・協力による研修やOFF-JT支援 本学園の会員所属しているデザイン協会・団体主催セミナー・研修

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「カリキュラム・指導方法研修」

期間：学期のカリキュラム設計会議時 3月・7月 対象：新規採用教員、継続教員

内容：教員の経験や実績に応じた研修 課題設定の在り方、指導手法、適切な教材選定、指導のポイント

研修名「ティーチング・コーチングスキル研修」

期間：各学期の講師の指定科目授業時間 対象：新規採用教員

内容：教員の経験や実績に応じた研修 優良教員の授業見学・教育実習

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

複雑化しつづける世の中の変化に合わせて、学校に求められることは変化してきます。この変化に対応していく為に、即時性を高めるオンデマンドでシームレスな取り組みで実施すること又、ニーズ・シーズ把握のみならず、学識・知見の有識者により先見的なテーマを先取りし、それらを学校運営や教科課程に落とし込み、その実践によって得る客観的な評価をフィードバックする好循環型のシステムを確立することが重要です。

この様なサイクルを好循環させ、事務・業務の効率的な標準化による教育サービスの品質向上、及び均質性を担保すること、並びに継続的な教育サービスの開発に資することを目的として学校関係者評価を実施する。又、第三者評価の機能としてISO29993を導入するほか、以下の通りとする。

① 自己評価について

自己評価は、本校の理念・目標に照らし、自らの教育活動等の学校運営の状況「学校設定の評価項目」及び外部アンケート結果(※)を踏まえ、学校長及び学校長指定教員、関連部署の役職員によって年1回の評価を実施し、学校長がまとめる。

(※)外部アンケート

- 1) 学生対象に学期別の「授業・教員指導・学習環境」について実施するアンケート
- 2) 企業実習(インターンシップ)・産学コラボレーション授業における企業担当者評価
- 3) 卒業生の就職先における、既習知識・技術等の効果調査
- 4) 学生成果物(作品展、公開プレゼンテーション会)に対する第三者評価
- 5) その他、企業等へのヒヤリング情報

○ 成果物【学校自己評価報告書】

② 学校関係者評価について

学校関係者評価は、以下の委員で構成される「学校関係者評価委員会」において、「自己評価」結果についての評価を年1回実施し、学校関係者評価委員会事務局が集約しまとめる。

○ 成果物【学校関係者評価委員・意見集約結果報告書】

(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	1、理念・目的・育成人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか) 2、学校における職業教育の特色は何か 3、社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱えているか 4、学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者などに周知されているか 5、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づけているか
(2) 学校運営	1、目的等に沿った運営方針が策定されているか 2、運営方針に沿った事業計画が策定されているか 3、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 4、人事、給与に関する規程等は整備されているか 5、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 6、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 7、教育活動等に関する情報公開が適切になされているか 8、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	<p>1、教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか 2、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されているか 3、学科のカリキュラムは体系的に編成されているか 4、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 5、関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか 6、関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか 7、授業評価の実施・評価体制はあるか 8、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 9、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 10、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 11、関連分野における業界などとの連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか 12、関連分野における先端的な知識・技能などを修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか 13、職員の能力開発のための研修等が行われているか</p>
(4) 学修成果	<p>1、就職率の向上が図られているか 2、退学率の低減が図られているか 3、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 4、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。</p>
(5) 学生支援	<p>1、進路・就職に関する支援体制は整備されているか 2、学生相談に関する体制は整備されているか 3、学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか 4、学生の健康管理を担う組織体制はあるか 5、課外活動に対する支援体制は整備されているか 6、学生の生活環境への支援は行われているか 7、保護者と適切に連携しているか 8、卒業生への支援体制はあるか 9、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 10、関連分野における業界との連携による卒後の再教育プログラム等を行っているか 11、社会ニーズを踏まえた教育環境が整備されているか</p>
(6) 教育環境	<p>1、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 2、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 3、防災に対する体制は整備されているか</p>
(7) 学生の受入れ募集	<p>1、学生募集活動は、適正に行われているか 2、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 3、学生学納金は妥当なものとなっているか</p>
(8) 財務	<p>1、中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか 2、予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか 3、財務について会計監査が適正に行われているか 4、財務情報公開の体制整備はできているか</p>
(9) 法令等の遵守	<p>1、法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか 2、個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか 3、自己評価の実施と問題点の改善を行っているか 4、自己評価結果を公開しているか</p>
(10) 社会貢献・地域貢献	<p>1、学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか 2、地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか</p>

(11) 国際交流	1、留学生の受入れ・派遣について戦略を持って国際交流を行っているか 2、学習成果が国内外で評価される取組を行っているか 3、学内で適切な体制が整備されているか
-----------	---

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況
自己評価及び学校関係者評価の成果物の【学校自己評価報告書】【学校関係者評価委員・意見集約結果報告書】は、学校運営の自らの改革・改善目標の指標とする他、「教科課程編成編成委員会・作業部会」における教科課程編成に関連する目標・改善事項に活用しています。又、本校ではISO29993を取得しており、その中で学校全体の点検として、毎年、当評価をマネジメントレビュー項目として導入しております。特に学校関係者評価委員会では、演習授業のリアル課題(企業クライアント制)の導入している点が好評を得ており、業界と学校が密に連携していくことは大切であり、学校教育に社会リアル感を多く取り入れ、これから必要なデザイナー人材を育成して欲しいという意見があり、それらを踏まえ、当学科設置の2年演習授業に多く取り入れることとした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
岡 哲也	株式会社エスピーアイティ 代表取締役(V系)	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	企業等委員
川畑 大助	ダフィ・デザイン 代表(S系)	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	企業等委員
大橋 秀樹	株式会社 プロダクションロード 代表取締役(V系)	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	企業等委員
上田 寛	株式会社 登プリント(V系)	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	企業等委員
金指 博文	デライトラボ 代表(S系)	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	企業等委員
北野 ちあき	株式会社 エレファントグラフィックス 代表取締役	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	卒業生(V系)
窪山 知裕	ピランシアデザイン 主宰	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	卒業生(S系)

※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:<https://www.sozosha.ac.jp/> (情報公開ページ) 公表時期: 毎年、7月に更新

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

情報提供の基本方針は、学生、保護者、業界関係者など本校に関する関係者の理解を深め、これらの者と連携・協力するとともに、公的な教育機関として、教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を積極的に提供するものとするほか、教育情報の積極的な公表を通じて、教育サービスの品質向上、並びに継続的な教育サービスの開発に資することを目的とします。

(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	①学校の目標及び計画、経営方針、特色 ②校長名、所在地、連絡先 ③学校の沿革
(2) 各学科等の教育	①入学者に関する受け入れ方針及び入学者数、収容定員、 ②カリキュラム・コースガイド ③学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ④卒業後の進路状況(就職率・デザイン関連企業への就職率)
(3) 教職員	①教員、教員の専門性
(4) キャリア教育・実践的職業教育	①キャリア教育への取組状況 ②実習・実技等の取組状況 ③就職支援等への取組支援 ④産学共同・産学連携事業状況
(5) 様々な教育活動・教育環境	①学校行事への取組状況

(6) 学生の生活支援	① 学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	① 学生納付金の取り扱い(金額、納入時期等) ② 活用できる経済的支援措置の内容等 (奨学金、授業料減免等の案内等)
(8) 学校の財務	① 事業報告書 ② 貸借対照表 ③ 収支計算書
(9) 学校評価	① 学校自己評価報告書 ② 学校関係者評価の報告書
(10) 国際連携の状況	① 外国の学校等との交流状況
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

0

1. 学生・生徒、保護者や、関係業界、地域等の関係者に向けた情報の積極的提供は、学校案内書、パンフレット等の作成・配布、高等学校・高等専修学校、関係業界向け説明会等における説明、広報誌等の刊行物への掲載などを通じて日常的に行う。

2. 広く社会一般に向けて提供すべき情報については、ホームページに掲載する。また、定期的に更新するなど、最新の情報の提供に努めていく。 URL: <https://www.sozosha.ac.jp>

授業科目等の概要

(デザイン専門課程 夜間部 コトづくり学科) 令和2年度															
必 修	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
	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	○		構成「平面・立体」	平面・立体のデザインに共通する「構成」についての基本作法を身につけていきます。知識に基づく柔軟な視線と、それを実現するための手作業、さらに制作したものを評価するための審美眼を獲得し、今後のクリエイションに繋がります。	1年・前期	30	1			○	○				
2	○		構成「色彩」	デザインの三要素のひとつである「色彩」について、論理的に構築できる思考を学びます。カラーシステムを理解し活用するための基盤づくりと、イメージ表現、コミュニケーション手段としての色彩活用の習得を目指します	1年・前期	30	1			○	○				
3	○		基本デザインスケッチ	デザインの基本となる「観る力」と「描く力」を、『透視図法』を用いて養います。描き込んだデッサン表現とは異なり、短時間で多くの描写をこなしつつ、他者に伝える描き方を身につけます。	1年・前期	30	1			○	○				
4	○		コミュニケーションスケッチ	伝わるを表現（強調と簡略） 普段は言葉や文字を中心に行うコミュニケーションを「スケッチ」で行います。何をどう伝えるかを考えながら、表現方法や視点の持ち方、描き方を伝える内容に合わせて使い分けられるようになることが目標です。	1年・前期	30	1			○	○				
5	○		総合基礎	①課題 ○「視覚情報のモノづくりプロセス」を重視する ○クリエイティブマインドの醸成 ○つくるプロセスにおいて考える ②課題 ○「思考・検証のプロセス」を重視する ○ロジックスキルの醸成 ○アイデアからカタチへ変換	1年・前期	30	1			○	○				
6	○		ITリテラシー	Illustratorをデザインの道具として、さまざまな分野で使いこなすための知識とスキルを養います。スピーディーで正確な操作を習得することはもちろん、立体物を最終課題に設定することでデジタルとアナログの利点を享受できるベースをつくります。	1年・前期	30	1			○	○				

14	○	プログラム実習	Webデザインの基本であるHTMLとCSSのスキルを踏まえながら、Webサイトの目的・内容に合わせた設計・効果的なサイト構築ができる専門知識と基本設計力を修得します。	1年・後期	30	1				○	○							
15	○	ドロー実習A	作業を繰り返すことでIllustratorの基本操作を身につけ、作業効率を上げ、イラスト描写のテクニックを伸ばします。Illustratorを使用したさまざまな表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを広げ、レイアウト技術をマスターし、魅せるデザインを意識して制作します	1年・後期	30	1				○	○							
16	○	インタラクティブコンテンツ実習	インタラクティブとは「双方向性」という意味です。本科目では、ユーザーにアクションを起こさせるWebコンテンツづくりを学びます。主要ソフト、PHPなどのプログラムを習得し、webページにさまざまな仕組みを付け加える技術を学ぶとともに、HTMLの知識がなくてもwebコンテンツの内容を簡単に書き換えられるCMS技術と、その代表であるWordPressも学習します。	2年・前期	30	1				○	○							
17	○	モバイルアプリ実習	Webアプリケーションとスマートフォンアプリの開発を目的に、OSごとの特定の言語を使用するのではなく、HTML5+CSS3+JavaScriptとDreamweaver+PhoneGapというツールを使用して、簡単な作例を制作。段階を追いながらアプリ開発の基本的作法、プロセスを修得します。	2年・前期	30	1				○	○							
18	○	映像実習	タイトルアニメーションのデザイン、テーマイメージとパーツの作り込みから、イラスト、キャッチコピー、写真、ビデオとの組み合わせも含めて編集工程を実習します。映像のタイプ別に解説しながら、「時間を演出する映像」をテーマに、工程に沿って制作します。	2年・後期	30	1				○	○							
19	○	コーディング実習	自分のデザインしたwebサイトをWordPressのテーマに組み込んでCMS化することを軸とします。また、WordPressでjQueryを動かしたり、レスポンシブルサイトの作成も行います。現在のweb業界での必須技術を学び、それらの技術を単独ではなく複合して使用する方法を習得し、経験を積みま	2年・後期	30	1				○	○							

20	○	レイアウト実習	編集業界で多く使われている「斜行構成」や「水平・垂直構成」などの技法を、In Designを使用してマスターしていきます。文字と写真の配置バランスと色の 変化で構成する、ごまかしに頼らない正統なレイアウトスキルと、さまざまな媒体やシーンに対応できる柔軟性を養います。	2年・前期	30	1					○	○						
21	○	写実実習	画像プロデュースはデザイナーにとって重要なスキルです。写真を有効な情報 伝達の手段としてとらえ、ターゲットに作り手が期待する反応をおこすための 写真撮影・選定・加工・編集と提案の方法を学びます。	2年・前期	30	1					○	○						
22	○	グラフィックアート実習	ポスター、CDジャケット、ポストカード、本の表紙などに個性的でインパクトのあるアートの表現を用い、そのモノから伝えたい情報やメッセージの最適化を 目指して、使用者のニーズに寄り添ったデジタル作品（ユーザーを楽しませる作品） を制作します。	2年・後期	30	1					○	○						
23	○	モーショングラフィック実習	アニメーションの基本的な原理からAdobe After Effectsを使用した制作方法、 動画の書き出しまで幅広く学びます。さらにモーショングラフィックを活用した デジタルサイネージやプロジェクションマッピングなどにも足を踏み入れ、分野を超えたデザイン表現を体験します。	2年・後期	30	1					○	○						
24	○	レイアウト実習	編集業界で多く使われている「斜行構成」や「水平・垂直構成」などの技法を、In Designを使用してマスターしていきます。文字と写真の配置バランスと色の 変化で構成する、ごまかしに頼らない正統なレイアウトスキルと、さまざまな 媒体やシーンに対応できる柔軟性を養います。	2年・前期	30	1					○	○						
25	○	世界観実習	エンターテインメントの分野の「世界観」とは、仮想現実的な作品内の舞台設定を 指し、読者や視聴者、プレイヤーを作品内に引き込む重要なポイントとなります。 本科目では漫画、ノベルの挿絵、アニメ、ゲーム、雑貨等のイラスト表現における 「世界観」 を描写する能力を身につけます。	2年・前期	30	1					○	○						
26	○	モーショングラフィック実習	イラストやキャラクターのアクションの面白さを追求するデジタル表現を身につけます。WEBサイトで多く使われるGIFアニメーションやテキストアニメーション、 デジタルサイネージやプロジェクションマッピングなどに展開される表現を学びます。	2年・後期	30	1					○	○						

27	○		工房実習A	工房実習では工房スタッフ（技術指導員）の指導のもと、自己のスキルアップや表現の幅を広げるため、他分野スキルの習得を図ります。さらに、授業では出来なかったさまざまなスキルや技能、表現などを体感できる工房講座（毎週開講）で、素材感や質感、風合いなど、人の感性についての感覚を磨きます。	1年・全期	60	2			○	○							
28	○		工房実習B	工房実習では工房スタッフ（技術指導員）の指導のもと、自己のスキルアップや表現の幅を広げるため、他分野スキルの習得を図ります。さらに、授業では出来なかったさまざまなスキルや技能、表現などを体感できる工房講座（毎週開講）で、素材感や質感、風合いなど、人の感性についての感覚を磨きます。	2年・全期	60	2			○	○							
29	○		企業実習A	専攻分野の職業において必要とされる実践的な能力、および専門分野 全般に必要な能力を、企業と連携して育成します。企業に勤務し、デザ インの現場で実際のデザインプロセスと関連実務を体験する企業実習（4週間・120時間相当）	1年・後期	120	4			○	○							○
30	○		企業実習B	専攻分野の職業において必要とされる実践的な能力、および専門分野 全般に必要な能力を、企業と連携して育成します。企業に勤務し、デザ インの現場で実際のデザインプロセスと関連実務を体験する企業実習（4週間・120時間相当）	2年・前後期	120	4			○	○							○
31	○		企業課題演習A~E	企業から依頼を受ける企業課題（企業クライアント制）の科目です。企業から課題・案件を受け実際のビジネスデザインに取り組み新しいデザイン提案や問題解決を行う科目です。ビジネスとして成り立つデザインとは？を学ぶ科目です。	12年・前後期	30	1			○	○							
32	○		インターフェイス研究	人と情報、モノ、空間を結びつけるインターフェイスを考えることは、デザインする上で重要な役割を担っています。この授業では、様々なモノ、空間、情報と人の「接点」を考え、そこから導き出される接点からデザインへ転換する学習を行います。	1年・後期	30	1			○	○							
33	○		デザインアプローチA・B	ソーシャル課題（SDGs：エズ・ディー・ジーズ国連の持続可能な開発目標17からテーマ選択）をデザインで問題解決していく科目です。特に、この科目では人間中心としたデザインを活用して様々なアプローチで問題解決に取り組む	2年・前後期	30	1			○	○							

34	○		創造技法A	創造的な問題解決を行う為の様々な思考方法の知識とその実践により、多様な解決アプローチを学びます。その思考技法は、アイデアを数多く出す為の代表的な手法であるブレインストーミング（発散技法）からアイデアをまとめる収束技法を学びます。	2年・前期	15	1		○	○								
35	○		創造技法B	発散思考と収束思考の両技法をくり返し行い、アイデアを練り上げる統合的な手法を学びます。これらを繰り返す行うことで、数あるアイデアの中から採用するアイデアを評価する眼を養っていきます。	2年・後期	15	1		○	○								
36	○		国際WS A/B	海外の提携校の学生を招いて行う「国際学生ワークショップ」異なる文化背景とした様々なアプローチによる多様な解決策の存在を学ぶ	12年・前期夏集中	30	1		○	○								
37	○		夏期WS A/B	カテゴリーは、さまざまなコンペティションに挑戦する「コンペティション」、企業からの依頼を受けて提案から制作、プレゼンテーションまでを行う「企業課題」の計2つ。毎年開かれる20以上の講座から選択して取り組みます。	12年・前期夏集中	30	1		○	○								
38	○		進級WS	1年間の学修したことを統合して作品制作に望みます。全学科共通のグランドテーマ（ソーシャルテーマ）から、課題を発見し、自己のデザインテーマを提案します。「完成度」「プレゼンテーション能力」の2つの視点で審査され、最終のプレゼンテーションで審査員からの推薦を勝ち取った学生は、外部企業のデザイナー、ディレクターを招いた公開プレゼンテーションへ挑みます。ここで最も評価が高かった学生には「学校賞」が与えられます。	1年・進卒期	120	4		○	○								
39	○		卒業WS	2年間の集大成となる科目です。全学科共通のグランドテーマ（ソーシャルテーマ）から、課題を発見し、自己のデザインテーマを提案します。「完成度」「プレゼンテーション能力」の2つの視点で審査され、最終のプレゼンテーションで審査員からの推薦を勝ち取った学生は、外部企業のデザイナー、ディレクターを招いた公開プレゼンテーションへ挑みます。ここで最も評価が高かった学生には「学校賞」が与えられます。	2年・進卒期	120	4		○	○								
40	○		メディア演習	情報伝達コミュニケーションにおけるメディアの役割と意味を理解し、情報収集・分析、構想・企画を経てビジュアル化し、発表します。また、発表をとおして企画、構想、アイデアの導出に磨きをかけ、考察を深めます。	1年・後期	30	1		○	○								

41		○	情報アーキテ クチャA演習	情報アーキテチャーとは、「情報をわかりやすく伝え」「受け手が情報を探しやすくする」ための表現技術で、社会のICT化が進むなか、重要になってきています。本科目ではWebサイト設計における情報の理解、分類、組織化の基本を学び、実際のWebサイトデザインにどのように応用するかをケーススタディをとおして学習します。	1年・後期	30	1		○	○								
42		○	WEBデザイン 演習	CMSによるウェブコンテンツ構築の定番となっているWordPressの基本を学習しながら、サイト設計における情報の理解、カテゴリ、組織化の方法を 実践。ウェブサイトデザインにどのように応用するかをケーススタディを通して学習します。	1年・後期	30	1		○	○								
43		○	ロゴ・マーク 演習	ロゴタイプ、シンボルマークについて、その成り立ちから役割までを知り、作成基本と考え方を学びます。形の意味性や美しい造形、文字の創作方法など、ビジュアルデザイナーとして必要な知識と思考を養います。	1年・後期	30	1		○	○								
44		○	パッケージ演 習	商品パッケージには、商品のコンセプトを表現するだけでなく、注意事項等の法的な条件にも対応する必要があります。さらに包材や印刷技術の知識も求められます。本科目では立体、平面の商品パッケージの制作をとおしてパッケージデザインの特異性を知り、販促効果のあるデザインについて理解を深めます。	1年・後期	30	1		○	○								
45		○	モード演習	出版業界が求めるレベルを知り、文字を組み合わせてデザインの視点から完成させます。作家としての視点とテクニックを養うため、挿絵と広告イラストを課題 に設定し、人とくらし、今の匂いに焦点をあてたイラストを描きます。	1年・後期	30	1		○	○								
46		○	コピー・ネー ミング演習	コピーライティング・ネーミング開発はさまざまな企画のプランニングに参画するために、デザイナーとして必要な技能です。情報（=メッセージ）を有効に他者に伝えるための トレーニングを行い、さらにその展開までを追求します。	2年・前期	30	1		○	○								
47		○	アドタイジ ング演習	社会のあらゆる問題に取り組むことができる「デザイン思考家」を目指します。 課題の中でグループディスカッションを行い、自分で気づけなかった点や異なる 捉え方があることを認識します。作品を構想するプロセスと、作品の質と完成度 を向上させることを学びます。	2年・前期	30	1		○	○								

55	○		SNS演習	この科目は、新たなSNS（ソーシャル・ネットワークワーキング・サービス）を考え、それをWEB上で構築することを学ぶ科目です。この科目では、人と人との新たなつながり方を考えること、そのコミュニケーションを促進・サポートするWEBデザインと その構築スキルを学修します。	2年・後期	30	1		○	○									
56	○		SEM演習	SEMは、いまやweb制作に欠かせない知識です。従来のマーケティングとSEM を比較し、実際に通販サイトを制作しながら、顧客をつくるための市場調査と サイトの関係を学びます。サイトとインターネットの関係の根本=市場のしくみ から考えて、SEMを理解していきます。	2年・後期	30	1		○	○									
57	○		分野別メソッド演習A~C	デザイン思考メソッド群で学習した全メソッドを、専門分野におけるデザインフレームに対して用い、デザインシンキング手法を定着させる科目です。（A、B、Cはそれぞれ異なった題材とテーマを扱います。）	1年・後期	15	1		○	○									
58	○		総合メソッド演習A~C	デザイン思考メソッド群で学習した全メソッドを、専門分野におけるデザインフレームに対して用い、デザインシンキング手法を定着させる科目です。（A、B、Cはそれぞれ異なった題材とテーマを扱います。）	2年・後期	15	1		○	○									
59	○		共感メソッドA	人々のニーズや期待、未来に対する想いを理解し、「既存知識の確認」「調査方法の選択」「インタビュー内容の作成」などを行い、イノベーションの種を見つけます。革新的な解決策を デザインするためにチームビルディングを実践し、人間中心デザインの手法を学びます。	1年・前期	15	1			○	○								
60	○		共感メソッドB	「インサイト発掘」 人々のニーズや期待、未来に対する想いを理解し、「既存知識の確認」「調査方法の選択」「インタビュー内容の作成」などを行い、イノベーションの種を見つけます。革新的な解決策を デザインするためにチームビルディングを実践し、人間中心デザインの手法を学びます。	2年・後期	15	1			○	○								
61	○		問題定義メソッドA	共感段階で明らかになったユーザーのインサイトやニーズに焦点を合わせ、問題定義へ導くことを目的とし、情報整理、ストーリー抽出、問題定義のステップで学んでいきます。	1年・前期	15	1			○	○								
62	○		問題定義メソッドB	「ニューコンセプト」 共感段階で明らかになったユーザーのインサイトやニーズに焦点を合わせ、問題定義へ導くことを目的とし、情報整理、ストーリー抽出、問題定義のステップで学んでいきます。	2年・後期	15	1			○	○								

63	○		創造メソッド A	問題定義からテーマ設定、発想の拡散、収束、統合から多くのアイデアを出すデザインプロセスを、クラスメイトのアイデアも共有しながら進めるチームビルディングの手法で繰り返し行います。大量かつ多様なアイデアから、問題の解決法を探ります	1年・前期	15	1									○	○
64	○		創造メソッド B	問題定義からテーマ設定、発想の拡散、収束、統合から多くのアイデアを出すデザインプロセスを、クラスメイトのアイデアも共有しながら進めるチームビルディングの手法で繰り返し行います。大量かつ多様なアイデアから、問題の解決法を探ります	2年・後期	15	1									○	○
65	○		プロトタイプ A	アイデアをカタチに落としこむ作業を繰り返し行います。アイデアに最適なカタチの確認、考えられる多くの異なる可能性の発見、そして評価のためにラフとして手早くプロトタイプを作成し、このプロトタイプを元に複数の解決オプションを展開します。	1年・前期	15	1									○	○
66	○		プロトタイプ B	「ブラッシュアップ」 アイデアをカタチに落としこむ作業を繰り返し行います。アイデアに最適なカタチの確認、考えられる多くの異なる可能性の発見、そして評価のためにラフとして手早くプロトタイプを作成し、それを元に複数の解決オプションを展開します。	2年・前期	15	1									○	○
67	○		テストメソッド A	コト・モノの評価方法・評価のトレーニング。実際のあるコト・モノを評価する。メインはグループワークで、ディベートワークを主体に行い、評価軸の捉え方、評価する力を身につける	1年・後期	15	1									○	○
68	○		テストメソッド B	「デザイン評価」 コト・モノの評価方法・評価のトレーニング。実際のあるコト・モノを評価する。メインはグループワークで、ディベートワークを主体に行い、評価軸の捉え方、評価する力を身につける	2年・後期	15	1									○	○
合計					44	科目	1700単位時間(70単位)以上										

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
当学科に定める卒業に必要な70単位以上の単位を取得した者に卒業を認定する	1学年の学期区分	3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。