（別紙様式4）

令和8年7月1日

職業実践専門課程等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	中前　寛文	〒　550-0002 （住所）　大阪府大阪市西区江戸堀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	林　健児	〒　550-0002 （住所）　大阪府大阪市西区江戸堀1-25-15 （電話）　06-6459-6221

分野	認定課程名	認定学科又は専攻科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度
文化・教養	デザイン専門課程	モノ・コトづくり学科	平成 7(1995)年度	－	平成25(2013)年度

学科又は専攻科の目的	モノ・コトづくり学科では、日々変化する暮らしや情報のあり方に目を向けながら、人の心に響く「体験（コト）」をデザインできる人材の育成を目指しています。モノを売るだけでなく、その背景にある想いやストーリーを伝えることで、より豊かな価値を届ける力を育みます。マーケティングや企画、表現の力をバランスよく身につけ、消費者の気持ちに寄り添った提案ができるようになることを大切にしています。また、仮説を立てて仕組みを考え、社会に受け入れられるかどうかを見極める力も養います。人と人、人と社会をつなぐ“仕掛け”を生み出す、そんなクリエイティブな発想と実行力を持った人材を育てることが、この学科の大きな目的です。
学科又は専攻科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	「コト・マーケティング」と「コト・モノづくりの提案力」を軸に、体験価値を創出する力を育成します。ブランディング、グラフィック、イラスト、インテリア、プロダクトなどのデザイン領域を横断的に学び、消費者のインサイトを捉えた“仕掛け”の企画・表現力を養います。また、スタジオ制による実践的な授業や企業連携プロジェクト、インターンシップを通じて、社会に受け入れられる提案力を高める授業があります。取得可能な資格には、Illustrator®・Photoshop®クリエイター能力認定試験、色彩検定、インテリアコーディネーター、商業施設士補、2次元CAD利用技術者試験などがあります。

修業年限	昼夜の別	全課程の修了に必要な総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
2　年	夜間	単位	8 単位	42 単位	36 単位	－ 単位	－ 単位

学生総定員	学生実員(A)	留学生数(学生実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率
40 人	6 人	0 人	0 %	0 %

就職等の状況

■卒業者数 ©	1	人
■就職希望者数 (D)	1	人
■就職者数 €	1	人
■地元就職者数 (F)	1	人
■就職率 (E/D)	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)	100	%
■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)	100	%
■進学者数	0	人

■その他

（令和　　7 年度卒業者に関する令和８年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和5年度卒業生）

コンサル企画会社

当該学科又は専攻科のホームページURL	https://www.sozosha.ac.jp

企業等と連携した実習等の実施状況（A、Bいずれかに記入）

総単位数		70 単位
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	8 単位
	うち企業等と連携した演習の単位数	3 単位
	うち必修単位数	70 単位
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	8 単位
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	3 単位
	（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	8 単位

教員の属性（専任教員について記入）

① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者	（専修学校設置基準第41条第1項第1号）	8 人
② 学士の学位を有する者等	（専修学校設置基準第41条第1項第2号）	0 人
③ 高等学校教諭等経験者	（専修学校設置基準第41条第1項第3号）	0 人
④ 修士の学位又は専門職学位	（専修学校設置基準第41条第1項第4号）	0 人
⑤ その他	（専修学校設置基準第41条第1項第5号）	0 人
計		8 人

上記①～⑤のうち、実務家教員（分野におけるおおむね５年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定）の数	8 人

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

○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

（1）教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針及び教育課程編成委員会等の位置付け

a.教育課程編成委員会を年2回以上開催しているか。		している
「している」場合 →	開催日時実績	第1回　2025年4月13日（月）13:00～14:30　第2回　2025年8月4日（月）11:00～13:00 第3回　2025年12月1日(火) 13:00～15:00　第4回　2026年2月2日(月) 13:00～15:00
b.教育課程編成委員会に、以下①～③の類型に該当する企業等委員が参加しているか。 ※①から③において、①又は②から1人、③から1人が委員として参画している場合、「している」を選択。 ※①又は②から1人、③から1人が委員として参画していない場合、「していない」を選択。		している
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		
c.学校の教育課程編成の責任者が委員参加しているか。		している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。		している
e.教育課程編成委員会の議事を記録し、学内回覧等しているか。		している
f.企業等委員の意見を教育課程編成見直しに反映しているか。		している
g.次の教育課程編成委員会に、教育課程編成の見直し結果等を報告しているか。		している

（特筆すべき工夫等を行っている場合は記載）

成果物にとして、教科計画ガイドラインを設計している。

（2）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
大森あき子	一般社団法人日本空間デザイン協会　副会長	R8.4.1～R9.3.31（1年）	①
川畑大助	公益社団法人 日本インダストリアルデザイン協会　正会員	R8.4.1～R9.3.31（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	R8.4.1～R9.3.31（1年）	①
尾崎卓治	株式会社わのてっく　代表取締役	R8.4.1～R9.3.31（1年）	①
浅井大河	ヤラ建築設計事務所 代表　一級建築士	R8.4.1～R9.3.31（1年）	③
福村保	福村環境デザイン研究室　主宰	R8.4.1～R9.3.31（1年）	③
中前寛文	UGUmetadesigh　代表	R8.4.1～R9.3.31（1年）	③
松田祥宏	studio meets 代表	R8.4.1～R9.3.31（1年）	③
木村　博昭	創造社デザイン専門学校　学校事務室　室長	R8.4.1～R9.3.31（1年）	ー
西 正雄	学校法人創造社学園　学校本部　参事	R8.4.1～R9.3.31（1年）	ー

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
（当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「ー」を記載してください。）
①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員（1企業や関係施設の役職員は該当しません。）
②学会や学術機関等の有識者
③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

（別途、以下の資料を提出）
＊　教育課程編成委員会等の位置付けに係る諸規程
＊　教育課程編成委員会等の規則
＊　教育課程編成委員会等の企業等委員の選任理由（推薦学科の専攻分野との関係等）※別紙様式３－１
＊　学校又は法人の組織図
＊　教育課程編成委員会等の開催記録

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及び実習・演習等における企業等との連携内容

a.実習等又は演習の形態の授業で企業等連携を行っているか。	している
b.企業等と連携を行う際は、企業等との組織的な協定や契約を締結しているか。	している
c.企業等との連携内容を、連携先企業等との文書等で明示的に合意しているか（連携のマニュアル、手引き等定めているか）。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.企業等の講師に対して事前打ち合わせや研修を行っているか。	している
f.企業等連携の実習・演習等の内容を学校側は適切に確認しているか（教員の見回り実施、実習日誌の作成等）。	している
g.企業等連携の実習・演習等における成績評価について、企業等と協議を行っているか。	している
h.適切な企業等連携の実習・演習となるよう、必要に応じて連携先企業等を見直しているか。	している

（特筆すべき工夫等を行っている場合は記載）

（2）具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科　目　名	企業連携の方法	科目概要	連　携　企　業　等
ビジネスリテラシー（業界研究・自己分析）	5. その他※具体的な連携方法を科目概要欄に記述すること。	IT分野・デザイン関連分野業界を主に研究し、自己の目標を定める。どういった業種・職種があるのか、ITスキルを活かしてどのような業界に就くことかできるのかなど、その情報の収集方法を学びます。その他、業界の方や 現役OBを迎えてのミニセミナーで、これから必要となる人材像や必要な能力の把握など自己の学習と就職の目標に気づきをもたらすプログラム	UGUmetadesigh、レプラスデザイン、株式会社わのてっく、株式会社Answer
企業実習A	3.【校外】企業内実習（4に該当するものを除く。）	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、ICT・マーケティングの現場で実際のデザインプロセスと関連実務を体験します。	有限会社　FORMO、グランツコーポレーション、合同会社インセクツ、株式会社ネイムス、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	3.【校外】企業内実習（4に該当するものを除く。）	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、ICT・マーケティングの現場で実際のデザインプロセスと関連実務を体験します。	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、株式会社インセクツ、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

（別途、以下の資料を提出）

＊　企業等との連携に関する協定書等や講師契約書（本人の同意書及び企業等の承諾書）の写し等
＊　連携企業等のクレジット等が付された教材等や謝金明細等の写し　等

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）推薦専門課程等の教員に対する研修・研究（以下「研修等」という。）の基本方針
※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

（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） 新人教員は、「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 ･･･ 実務担当者を定め、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：	技術・スキル向上講習（smile工房講座）	連携企業等：	－
期間：	smile工房講座時間開催時に個別受講　2025年4月7日～2026年3月2日	対象：	3名
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ﾌﾟﾘﾝﾀｰ活用、特殊素材活用技術等		

研修名：	コト / ビジュアルデザイン・モノ / 産業デザイン技術・スキル講習	連携企業等：	総合デザイナー協会、日本ｸﾞﾗﾌｨｯｸﾃﾞｻﾞｲﾅｰ協会、日本ｲﾝﾀﾞｽﾄﾘｱﾙﾃﾞｻﾞｲﾅｰ協会、日本空間デザイン協会、日本ｲﾝﾃﾘｱﾃﾞｻﾞｲﾅｰ協会、その他、関連企業
期間：	各協会主催セミナー等開催時に個別受講 2025年4月7日～2026年3月2日	対象：	9名
内容	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	連携企業等：	－
期間：	2025年3月12日から3月14日 2025年8月18日から8月22日	対象：	新規採用教員、継続教員54名
内容	各分野毎の代表教員(優良）を講師として課題設定の在り方、指導手法、適切な教材選定、指導のポイントを学ぶ		

研修名：	ティーチング・コーチングスキル研修	連携企業等：	－
期間：	2025年4月8日～7月27日	対象：	新人0名　該当者なしのため未実施
内容	優良教員の授業見学・教育実習		

（3）研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名：	基本リテラシー研修 （新人研修）	連携企業等：	－
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）	連携企業等：	－
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ﾌﾟﾘﾝﾀｰ活用、特殊素材活用技術等		
研修名：	技術・スキル講習	連携企業等：	総合デザイナー協会、日本ｸﾞﾗﾌｨｯｸﾃﾞｻﾞｲﾅｰ協会、日本ｲﾝﾀﾞｽﾄﾘｱﾙﾃﾞｻﾞｲﾅｰ協会、日本空間デザイン協会、日本ｲﾝﾃﾘｱﾃﾞｻﾞｲﾅｰ協会、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	連携企業等：	－
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	連携企業等：	－
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		

（別途、以下の資料を提出）
＊ 研修等に係る諸規程
＊ 研修等の実績（推薦年度の前年度における実績）
＊ 研修等の計画（推薦年度における計画）

4.「当該専門課程等を置く専修学校において、学校教育法第百三十二条の二第二項の規定により評価を受け、その結果を公表していること。」関係

第三者評価の実施状況	実施済	→第三者評価情報について以下（1）よりご記載ください。 →学校関係者評価情報について以下（2）よりご記載ください。

（1）第三者評価実施団体情報

評価団体名	JAMOTE認証サービス株式会社	評価実施年月日	令和7年6月17日
評価結果公表URL	https://www.jamotec.co.jp/iso29993/list.html		

（別途、以下の資料を提出）
＊ 第三者評価結果報告書

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）情報提供

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	
公表URL	http://www.sozosha.ac.jp （情報公開ページ）		
公表時期	令和8年7月1日		

（別途、以下の資料を提出）
＊ 情報提供している資料

（備考）
・用紙の大きさは、日本産業規格A4とする（別紙様式1－2、2－1、2－2、3－1、3－2、4、5、6、7、8についても同じ。）。

授業科目等の概要

	（デザイン専門課程 モノ・コトづくり学科）															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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	○	－	－	ビジネスリテラシー（業界研究・自己分析）	デザイン分野・デザイン関連分野業界を主に研究し、自己の目標を定める。どういった業種・職種があるのか、デザインスキルを活かしてどのような業界に就くことかできるのかなど、その情報の収集方法を学びます。その他、業界の方や 現役OBを迎えてのミニセミナーで、これから必要となる人材像や必要な能力の把握など自己の学習と就職の目標に気づきをもたらすプログラム。	1年・前期	1	○	－	－	○	－	○	○	○
2	○	－	－	ポートフォリオ A	クリエイティブ分野の就職に必須となるポートフォリオ制作を行います。（企画） 自己の持つ個性や学修した能力のスペックを整理し、自己を売り込む為のセールスポイントのコンセプトを探り起こします。 自己PRのコンセプトは、就職活動におけるデザイン分野の必須ツールであるポートフォリオ制作のコンセプトとして展開していきます。	2年・前期	1	○	－	－	○	－	○	○	－
3	○	－	－	ポートフォリオ B	クリエイティブ分野の就職に必須となるポートフォリオ制作を行います。（制作） 作品集としてのポートフォリオではなく、人物像・デザイン作品を素材とした自己の個性の表現を探求します。	2年・前期	1	○	－	－	○	－	○	○	－
4	○	－	－	ポートフォリオ C	クリエイティブ分野の就職に必須となるポートフォリオ制作を行います。（完成） 一つの読み物（エディトリアル）として編集され、明快なオリジナリティーが表現されたポートフォリオを完成させます。	2年・前期	1	○	－	－	○	－	○	○	－
5	○	－	－	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。【非言語コミュニケーション】	1年・前期	1	－	－	○	○	－	○	○	－

6	○	－	－	構成①「形と空間」	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点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、構成の実用性を体感し理解し、今後のクリエイションに繋げます。【ファウンデーション（基礎）】	1年・前期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
7	○	－	－	総合基礎	・GR/IL/IN/P 合同授業にて仮想クライアントに向けた商品開発企画と実寸模型製作を行います。・講座前半はグループワークにて商品開発企画を立案し、講座後半にて学生個々にて実製作を行います。（GR/ILはロゴマークおよびリーフレット、IN/Pは実寸模型）・エルゴノミクスに基づいたアナログ製作の基礎を習得します。	1年・前期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
8	○	－	－	構成②「光と色彩」	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。カラーシステムの理解と活用。構成とテイスト・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と実用的な色の知識を目指します。光の重要性・関係性（明暗）【ファウンデーション（基礎）】	1年・前期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
9	○	－	－	ITリテラシー A-1 Illustrator実習	Illustratorをデザインの道具として様々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とともに実用的な使用と応用できるベース作りを目指し、図解＆ダイアグラム制作を行います。	1年・前期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
10	○	－	－	IT リテラシー A-2 Photoshop 実習	Photoshopを用いた画像処理を中心とした課題に取り組みます。基本から応用までのスキルを身につけるとともに、コンセプトに基づいたデザインを考えて 制作し、道具としてPhotoshopを活用できるようになることを目指します。	1年・前期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
11	－	○	－	IT リテラシー A-3 Illustrator/Photosho	作業を繰り返すことでIllustrator/Photoshopの基本操作の練度を上げ、両ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。又、両ソフトの併用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します GR/IL専攻	1年・前期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
12	－	○	－	IT リテラシー A-4 Illustrator/Photosho	作業を繰り返すことでIllustrator/Photoshopの基本操作の練度を上げ、両ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。又、両ソフトの併用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します GR/IL専攻	1年・前期	1	－	－	○	○	－	○	○	－

13	-	○	-	IT リテラシー A-3 VectorWorks / Rhinoceros	VectorWorks / Rhinocerosの基本操作を学びます。図面から形を想像し「読む」。線の使い分けや縮図、意味を理解しながら図面が「描ける」。相手に具体的な内容を「伝えられる」。この3つのポイントを意識した授業で、製図の基礎の定着を図ります。 IN/P専攻	1年・前期	1	-	-	○	○	-	○	○	-
14	-	○	-	IT リテラシー A-4 VectorWorks / Rhinoceros	VectorWorks / Rhinocerosの基本操作を学びます。図面から形を想像し「読む」。線の使い分けや縮図、意味を理解しながら図面が「描ける」。相手に具体的な内容を「伝えられる」。この3つのポイントを意識した授業で、製図の基礎の定着を図ります。 IN/P専攻	1年・前期	1	-	-	○	○	-	○	○	-
15	-	○	-	IT リテラシーB-1	・Illustrator/Photoshopをデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。・Illustrator/Photoshopnoの基本操作の練度を上げ、両ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。両ソフトの併用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します・ITリテラシーA-1/2にて習得した基礎をベースとした応用技術を習得します。・夏期WSとの連携科目です。デジタルイラスト作成およびレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ● GR/IL 専攻	1年・後期	1	-	-	○	○	-	○	○	-
16	-	○	-	IT リテラシーB-2	・Illustrator/Photoshop/InDesignをデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。・Illustrator/Photoshopnoの応用操作および/InDesignの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します 。・ITリテラシーB-1にて習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。・スタジオとの連携科目です。各種応用（ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ● G/IL 専攻	1年・後期	1	-	-	○	○	-	○	○	-

17	－	○	－	IT リテラシーB-1	・Vectorworks/Rhinocerosをデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。 ・Illustrator/Photoshopnoの基本操作の練度を上げ、両ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。両ソフトの併用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します ・ITリテラシーA-1/2にて習得した基礎をベースとした応用技術を習得します。 ・夏期WSとの連携科目です。デジタルイラスト作成およびレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ● IN/P 専攻	1年・後期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
18	－	○	－	IT リテラシーB-2	・Vectorworks/Rhinocerosをデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。 ・Illustrator/Photoshopnoの応用操作および/InDesignの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します 。・ITリテラシーB-1にて習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 ・スタジオとの連携科目です。各種応用（ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ● IN/P 専攻	1年・後期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
19	－	○	－	IT リテラシー C-1	複数ソフトウェアを総合的にデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。 Illustrator/Photoshopの応用操作およびClip Studio/After Effect/ In Designの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテニックを伸ばします。 総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します 。 ITリテラシーB-2までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 進級制作WSとの連携科目です。作品の各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ● GR/IL 専攻	2年・前期	1	－	－	○	○	－	○	○	－

20	-	○	-	IT リテラシー C-2	複数ソフトウェアを総合的にデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。Illustrator/Photoshopnoの応用操作およびVectorworks/Rhinocerosの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します。 ITリテラシーB-2までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。進級制作WSとの連携科目です。各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●IN/P 専攻	2年・前期	1	-	-	○	○	-	○	○	-
21	-	○	-	IT リテラシー C-1	複数ソフトウェアを総合的にデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。Illustrator/Photoshopnoの応用操作およびVectorworks/Rhinocerosの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します。 ITリテラシーB-2までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。進級制作WSとの連携科目です。各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●IN/P 専攻	2年・前期	1	-	-	○	○	-	○	○	-
22	-	○	-	IT リテラシー C-2	複数ソフトウェアを総合的にデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。Illustrator/Photoshopnoの応用操作およびVectorworks/Rhinocerosの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します。 ITリテラシーC-1までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。進級制作WSとの連携科目です。各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。●IN/P 専攻	2年・前期	1	-	-	○	○	-	○	○	-

23	-	○	-	IT リテラシー D-1	複数ソフトウェアを総合的にデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。Illustrator/Photoshopの応用操作およびClip Studio/After Effectの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します。 ITリテラシーC-2までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。夏期WSとの連携科目です。作品の各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●GR/IL 専攻	2年・後期	1	-	-	○	○	-	○	○	-
24	-	○	-	IT リテラシー D-2	複数ソフトウェアを総合的にデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。Illustrator/Photoshopの応用操作およびIn Design /After Effect/Clip Studio/Premiereの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。 総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します 。 ITリテラシーD-1までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。 スタジオとの連携科目です。作品の各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●GR/IL 専攻	2年・後期	1	-	-	○	○	-	○	○	-
25	-	○	-	IT リテラシー D-1	複数ソフトウェアを総合的にデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。Illustrator/Photoshopの応用操作およびVectorworks/Rhinocerosの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します 。 ITリテラシーC-2までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。夏期WSとの連携科目です。各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●IN/P 専攻	2年・後期	1	-	-	○	○	-	○	○	-

26	－	○	－	IT リテラシー D-2	複数ソフトウェアを総合的にをデザインの道具として、様々な分野で使いこなすための知識とスキルを養います。 Illustrator/Photoshopnoの応用操作およびVectorworks/Rhinocerosの基本操作の練度を上げ、複数ソフト併用の描写のテクニックを伸ばします。総合的にソフトを使用した様々な表現方法を学ぶことで表現のバリエーションを拡げ、魅せるデザインを意識して制作します 。 ITリテラシーD-1までに習得した応用技術をベースとした展開技術を習得します。スタジオとの連携科目です。各種応用（視覚表現・ディテール）およびプレゼンテーションレイアウト技術の習得による作品訴求力のアップを行います。 ●IN/P 専攻	2年・後期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
27	－	○	－	タイポグラフィー	・グラフィック表現の基本としてのタイポグラフィーを学びます。・文字のスタイル・機能性・訴求性を考え、文字を構成するさまざまなエレメントを認識し、理解を深めます。・視覚表現デザインにおける調査と分析から創造へと移行させるプロセスのベースを作り、さなざまな 関係性を理解した上でデザインに反映させ、前期に習得したロゴマークデザインを取り入れながらリーフレット・ポスター・名刺などを実制作してプレゼンを行います。 ● GR/IL 専攻	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
28	－	○	－	パッケージ	・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。 ・インターフェイス B との連携科目です。共感（訴求性）を促すディテールおよびプレゼンテーション表現における探求・展開を深めます。 ● G/IL 専攻	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
29	－	○	－	住空間 デザインA	・住環境の基本としてのインテリアデザインを学びます。・暮らしのスタイルを考え、インテリア空間を構成するさまざまなエレメントを認識し、理解を深めます。・空間デザインにおける調査と分析から創造へと移行させるプロセスのベースを作り、さなざまな 関係性を理解した上でデザインに反映させ、図面や模型、パースを制作してプレゼンを行います。 ● IN/P 専攻	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－

30	－	○	－	商空間 デザインA	・ターゲットとなる消費者との双方向コミュニケーションを目的とした企画デザイン、 空間演出に取り組みます。しっかりと伝わる表現力、プロジェクト全体を意識した 提案に重点を置き、モノを伝えるためのコトづくりを行います。・インターフェイス B との連携科目です。共感（訴求性）を促すディテールおよびプレゼンテーション表現における探求・展開を深めます。 ● IN/P 専攻	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
31	○	－	－	リデザイン	生活にあるモノ（コト）をテーマに、その踏襲または否定、あるいは不備・不足を補完することを考え、リデザイン（再定義）する最適化の目的を定め、それらに適うアイデアの具現化を通して、リデザインの基本を習得します。 リデザインを行うことで既存デザインをより豊かにするだけでなく、その根底に新たな価値が生まれること、リブランディング在り方を模索します。	2年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
32	－	○	－	ブランディングA	エンターテイメント分野における仮想業態を設定し、1年を通して培ったグラフィック手法（特にアドバタイジング表現）を駆使したデザインを展開していきます。デザインを展開することでデザインを豊かにしていくだけでなく、その根底に真新しい世界観が生まれること、ブランディング在り方を模索します。 ● GR/IL 専攻	2年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
33	－	○	－	ブランディングB	キャラクターメイキング分野における仮想業態を設定し、1年を通して培ったグラフィック手法およびコピー・ネーミングスキルを駆使したデザインを展開していきます。デザインを展開することでデザインを豊かにしていくだけでなく、その根底に真新しい世界観が生まれること、ブランディング在り方を模索します。●GR/IL 専攻	2年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
34	－	○	－	商空間 デザインB	立地環境における店舗、施設の顔にあたるサインの在り方からスペース設計、商いの仕組み、仕掛けまでの総合的な手法を学びます。店舗・施設の顧客、ニーズ、立地条件等を的確に把握し、最善の業務形態をとることができるデザイン表現方法を習得します。● IN/P 専攻	2年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－

35	－	○	－	住空間デザインB	立地環境における住空間、施設の顔にあたるサインの在り方からスペース設計、住空間の仕組み、仕掛けまでの総合的な手法を学びます。住空間・施設の利用者、ニーズ、立地条件等を的確に把握し、最善の機能形態をとることができるデザイン表現方法を習得します。 ● IN/P 専攻	2年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
36	○	－	－	インターフェイス A	・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をデザインへ転換するプロセスを習得します。・スタジオ連携科目です。スタジオ作品をインターフェイスデザインを取り込むことによってより豊かな企画・表現に展開していきます。	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
37	○	－	－	インターフェイス B	・この授業では、インターフェイスAで培ったインターフェイスデザインスキルを商業ケースに落とし込みます。・パッケージ/商空間連携科目です。商うのモノコト作品をインターフェイスデザインを取り込むことによってより豊かな企画・表現に展開していきます。	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
38	○	－	－	インターフェイス C	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。	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
39	○	－	－	インターフェイス D	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。	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
40	○	－	－	プロトタイピング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・後期	1	－	－	○	○	－	○	○	－

41	○	－	－	プロトタイピングB	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。	2年・後期	1	－	－	○	○	－	○	○	－
42	○	－	－	スタジオ A-1（問題定義メソッド）	・現代社会における仮想ユーザー（ターゲット）のインサイトやニーズを掘り起こすとともにそこに焦点を合わせ、問題（デザインが介入できるテーマ）を定義していきます。・情報の収集・整理、研究・分析・検証、ストーリー抽出、問題の定義の流れをステップバイステップ習得していきます。	1年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
43	○	－	－	スタジオ A-2（共感メソッド）	・問題定義メソッドにて社会から抽出したデザインテーマにおいて、ユーザー（ターゲット）のニーズや期待、未来に対する想いを理解し、より踏み込んだ「知識の確認」「調査」「分析」「検証」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の個々・グループワークを実践し、人間中心のデザインプロセスを習得していきます	1年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
44	○	－	－	スタジオ A-3（創造メソッド）	・共感メソッドにて構築したデザインテーマ・コンセプト・アイデアにおいて、その発想を拡散・収束・統合し更に踏み込んだアイデアを創出していきます。・個々およびグループワークを通してアイデアの試行錯誤を繰り返し行います。大量かつ多様なアイデアをテストすることで、デザインテーマへの回答を見出していきます。	1年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
45	○	－	－	スタジオ B-1（プロトタイプメソッド）	『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、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・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
46	○	－	－	スタジオ B-2（総括共有メゾット）	『共有・共感』 『デザイン評価』 ・モノコト学科におけるコア科目「スタジオ」の集大成です。 ・スタジオ共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、共感・創造・プロトタイプとプロセスを通して積み上げてきた自己のデザインテーマに基づくデザイン総括共有します。	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－

47	○	－	－	スタジオ C-1（問題定義メソッド）	『インサイト発掘』 現代社会における仮想ユーザー（ターゲット）のインサイトやニーズを掘り起こすとともにそこに焦点を合わせ、問題（デザインが介入できるテーマ）を定義していきます。 情報の収集・整理、研究・分析・検証、ストーリー抽出、問題の定義の流れをステップバイステップ習得していきます。	2年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
48	○	－	－	スタジオ C-2（共感メソッド）	『ニューコンセプト』 問題定義メソッドにて社会から抽出したデザインテーマにおいて、ユーザー（ターゲット）のニーズや期待、未来に対する想いを理解し、より踏み込んだ「知識の確認」「調査」「分析」「検証」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の個々・グループワークを実践し、人間中心のデザインプロセスを習得していきます。	2年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
49	○	－	－	スタジオ C-3（創造メソッド）	『アイデアの総数』 共感メソッドにて構築したデザインテーマ・コンセプト・アイデアにおいて、その発想を拡散・収束・統合し更に踏み込んだアイデアを創出していきます。個々およびグループワークを通してアイデアの試行錯誤を繰り返し行います。大量かつ多様なアイデアをテストすることで、デザインテーマへの回答を見出していきます。	2年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
50	○	－	－	スタジオ D-1（プロトタイプメソッド）	『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、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。	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
51	○	－	－	スタジオ D-2（総括共有メゾット）	『共有・共感』『デザイン評価』 モノコト学科におけるコア科目「スタジオ」の集大成です。スタジオ共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、共感・創造・プロトタイプとプロセスを通して積み上げてきた自己のデザインテーマに基づくデザイン総括共有します。	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－

52	－	○	－	ソーシャルデザイン A	（デザインアプローチ 公共） （VI） （ストーリーテリング） 〔ブランディング〕 ソーシャル課題（DX・IT活用・DGs・企業テーマ）をデザインで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みます。 ●GR/IL 専攻	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
53	－	○	－	ソーシャルデザイン A	（デザインアプローチ 商業） （ライフスタイル） （工業製品・什器・商空間） 〔ブランディング〕 ソーシャル課題（DX・IT活用 SDGs・企 業テーマ）をデザインで解決していく科目 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 に取り組みます。 ●IN/P 専攻	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
54	－	○	－	ソーシャルデザイン B	（デザインアプローチ 商業） （キャンペーン企画）（絵本） 〔ブランディング〕 ソーシャル課題（DX・IT活用・SDGs・ 企業テーマ）をデザインで解決していく科目 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 り組みます。 ● GR/IL 専攻	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
55	－	○	－	ソーシャルデザイン B	（デザインアプローチ 公共）（業態開発）（工業製品・什器・公空間）〔ブランディング〕ソーシャル課題（DX・IT活用・SDGs・企業テーマ）をデザインで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みます。 ●IN/P 専攻	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
56	○	－	－	企業課題演習 A（企業クライアント制）	・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。・企業が採用したい、価値を如何に創出するか？ビジネスとして成り立つデザインとは？を探求する科目です。	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	○

57	○	－	－	企業課題演習Ｂ（企業クライアント制）	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。　企業が採用したい、価値を如何に創出するか？ビジネスとして成り立つデザインとは？を探求する科目です。	2年・前期	1	－	○	－	○	－	○	○	○
58	○	－	－	企業課題演習C（企業クライアント制）	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。　企業が採用したい、価値を如何に創出するか？ビジネスとして成り立つデザインとは？を探求する科目です。	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	○
59	－	○	－	国際WS_A	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体験します。	1年・前期夏集中	1	○	－	－	○	－	○	○	－
60	－	○	－	国際WS_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体験します。	2年・前期夏集中	1	○	－	－	○	－	○	○	－
61	○	－	－	メディア・インテグレーション Lab_A	様々なデザイン関連スキルの体験を通し、デザインの幅や表現のインスピレーションを醸成する科目です。本校講師、外部講師などが提案する内容や、他分野スキル、資格取得など、自己の目的に応じて、選択し受講する科目です。　（年間約280講座開講）	1年・全期	2	△	△	○	○	－	○	○	－
62	○	－	－	メディア・インテグレーション Lab_B	様々なデザイン関連スキルの体験を通し、デザインの幅や表現のインスピレーションを醸成する科目です。本校講師、外部講師などが提案する内容や、他分野スキル、資格取得など、自己の目的に応じて、選択し受講する科目です。　（年間約280講座開講）	2年・全期	2	△	△	○	○	－	○	○	－

63	○	－	－	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、及び専門分野 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	1年・全期	4	－	－	○	－	○	－	－	○
64	○	－	－	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、及び専門分野 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	2年・全期	4	－	－	○	－	○	－	－	○
65	○	－	－	コンセプトWS（視点と切り口）〔進級企画WS 連携〕	・独自の視点・切り口を企画コンセプトに落としこむ作業を繰り返し行います。 ・コンセプトに最適な視覚表現の模索、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ダイアグラムを作成し、このコンセプトダイアグラムを元に複数の解決オプションを展開します。	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
66	○	－	－	進級企画WS（モノコト企画の試行）〔進級制作WS 連携〕	・1年間の学修したことを統合して企画制作に望みます。 ・学科共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、自己のデザインテーマに基づく企画提案をします。 ・進級制作のプレワークショップとして、企画を深掘りしていきます。	1年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
67	○	－	－	進級制作WS（モノコトデザインの試行）	・1年間の学修したことを統合して作品制作に望みます。・学科共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、自己のデザインテーマに基づくデザイン提案をします。・学内最終プレゼンテーションにおける講評を経て、選抜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に臨みます。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	4	－	○	－	○	－	○	○	－
68	○	－	－	コンセプトWS（視点と切り口）〔卒業企画WS 連携〕	独自の視点・切り口を企画コンセプトに落としこむ作業を繰り返し行います。コンセプトに最適な視覚表現の模索、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ダイアグラムを作成し、このコンセプトダイアグラムを元に複数の解決オプションを展開します。	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－

69	○	－	－	卒業企画WS（モノコト企画の総括）〔卒業制作WS 連携〕	2年間の学修したことを統合して企画制作に望みます。 学科共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、自己のデザインテーマに基づく企画提案をします。卒業制作のプレワークショップとして、企画を深掘りしていきます。	2年・後期	1	－	○	－	○	－	○	○	－
70	○	－	－	卒業制作WS（モノコトデザインの総括）	2年間の学修したことを統合して作品制作に望みます。学科共通のグランドテーマ（キーワード）から問題定義を展開し、自己のデザインテーマに基づくデザイン提案をします。学内最終プレゼンテーションにおける講評を経て、選抜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に臨みます。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	4	－	○	－	○	－	○	○	－
合計					70 科目				70 単位							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	当学科に定める卒業に必要な70単位以上の単位を修得した者に卒業を認定する	1学年の学期区分	3 期
履修方法：	各年次に配当された授業科目を、時間割に従って履修する。	1学期の授業期間	15 週