

(別紙様式 4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

平成5年8月31日※1
(前回公表年月日：平成4年8月31日)

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																																
神戸電子専門学校	昭和51年4月1日	福岡壯治	〒 650-0003 (住所) 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014																																
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																
学校法人 コンピュータ総合学園	昭和52年2月28日	福岡富雄	〒 650-0003 (住所) 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014																																
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																															
文化・教養	文化・教養専門課程	グラフィックデザイン学科	平成17年度 文部科学省認定	-																															
学科の目的	「心動力」をテーマに、実践的な産学連携課題にも積極的に取り組み、社会に求められるクリエイターになるためのスキルを身につけ、人の心を動かすような魅力あるグラフィックデザイナー・Webデザイナーを育成する。																																		
認定年月日	平成 27 年 2 月 17 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	昼間	1700時間	102時間	2873時間	0時間	0時間	0時間																												
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数		時間																												
60人	131人	6人	2人	7人	9人																														
学期制度	■前期： 4月 1日～10月14日 ■後期：10月15日～ 3月31日		成績評価	■成績表： 有 ■成績評価の基準・方法 評価の基準： 各期末の成績評価で、80点以上を5、60点以上80点未満を4、40点以上60点未満を3、20点以上40点未満を2、20点未満を1とする。 評価の方法： 成績評価は試験、平常評価、レポート、実習課題、合評審査により行う。																															
長期休み	■夏 季： 7月20日～ 8月31日 ■冬 季：12月20日～ 1月 7日 ■春 季： 3月20日～ 4月10日		卒業・進級 条件	卒業要件： 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、卒業までに履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ各年次の出席率80%以上の者。 進級要件： 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、当該年次で履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ年間出席率80%以上の者。																															
学修支援等	■クラス担任制： 有 ■個別相談・指導等の対応 履歴書指導、面接指導、作品集制作指導		課外活動	■課外活動の種類 クラブ・同好会、学園祭実行委員会、各種学外連携イベント、各種学外コンテスト、インターンシップ																															
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和4年度卒業生) 広告代理店、印刷会社、デザイン事務所、 Web制作会社、メーカーのデザインやWeb担当部署 動画制作会社 ■就職指導内容 履歴書指導、面接指導、作品集制作指導 ■卒業生数 : 57 人 ■就職希望者数 : 52 人 ■就職者数 : 49 人 ■就職率 : 94 % ■卒業生に占める就職者の割合 : 89 % ■その他 ・進学者数 : 1人 ・就職未決定者数 : 7人 (令和 4 年度卒業生に関する 令和5年5月1日 時点の情報)		主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■サークル活動： 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報) <table border="1"><thead><tr><th>資格・検定名</th><th>種別</th><th>受験者数</th><th>合格者数</th></tr></thead><tbody><tr><td>DIP検定ディレクションDIP</td><td>②</td><td>51人</td><td>22人</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><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 若年者ものづくり競技大会グラフィックデザイン職種銀賞				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	DIP検定ディレクションDIP	②	51人	22人																				
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																
DIP検定ディレクションDIP	②	51人	22人																																
中途退学 の現状	■中途退学者 12 名 令和 4 年 4 月 1 日時点において、在学者131名(令和 4 年 4 月 1 日入学者を含む) 令和 5 年 3 月 31 日時点において、在学者119名(令和 5 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 体調不良(精神的含む)・経済的問題・進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例) カウンセリング・再入学・転科の実施等 担任による面談、保護者懇談の実施・スクールカウンセリング		■中退率 9 %																																
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 特待生制度、経済的理由により修学が困難な学生に対する授業料減免制度 ■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： 評価結果を掲載した ホームページURL																																		
当該学科の ホームページ URL	https://www.kobedenshi.ac.jp/course/graphic/graphic.html																																		

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

(1) 教育課程の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。）における企業等との連携に関する基本方針

本学科における実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程（カリキュラム）の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善等を含む）に活かすことを目的に、教育課程編成委員会（以下委員会という）を設置する。

委員会は、業界における人材の専門性の動向、国又は地域の産業振興の方向性、実務に必要な最新の知識・技術・技能、その他教育課程の編成に関する事項を審議する。

委員会の委員は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する企業等の役職員から広く選任するものとし、少なくとも以下の①または②から1名、③から1名を委員に加えることとする。

- 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。
- ② 専攻分野に関する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。

委員の任期は1年とする。但し再任を妨げない。

委員会の委員長は校長または校長が指名する教職員とし、委員会の会務を総理する。

委員会の実施結果については学校側委員および関連教職員により検討を行い、実践的かつ専門的職業教育を実施するために必要な教育課程の編成に活用する。

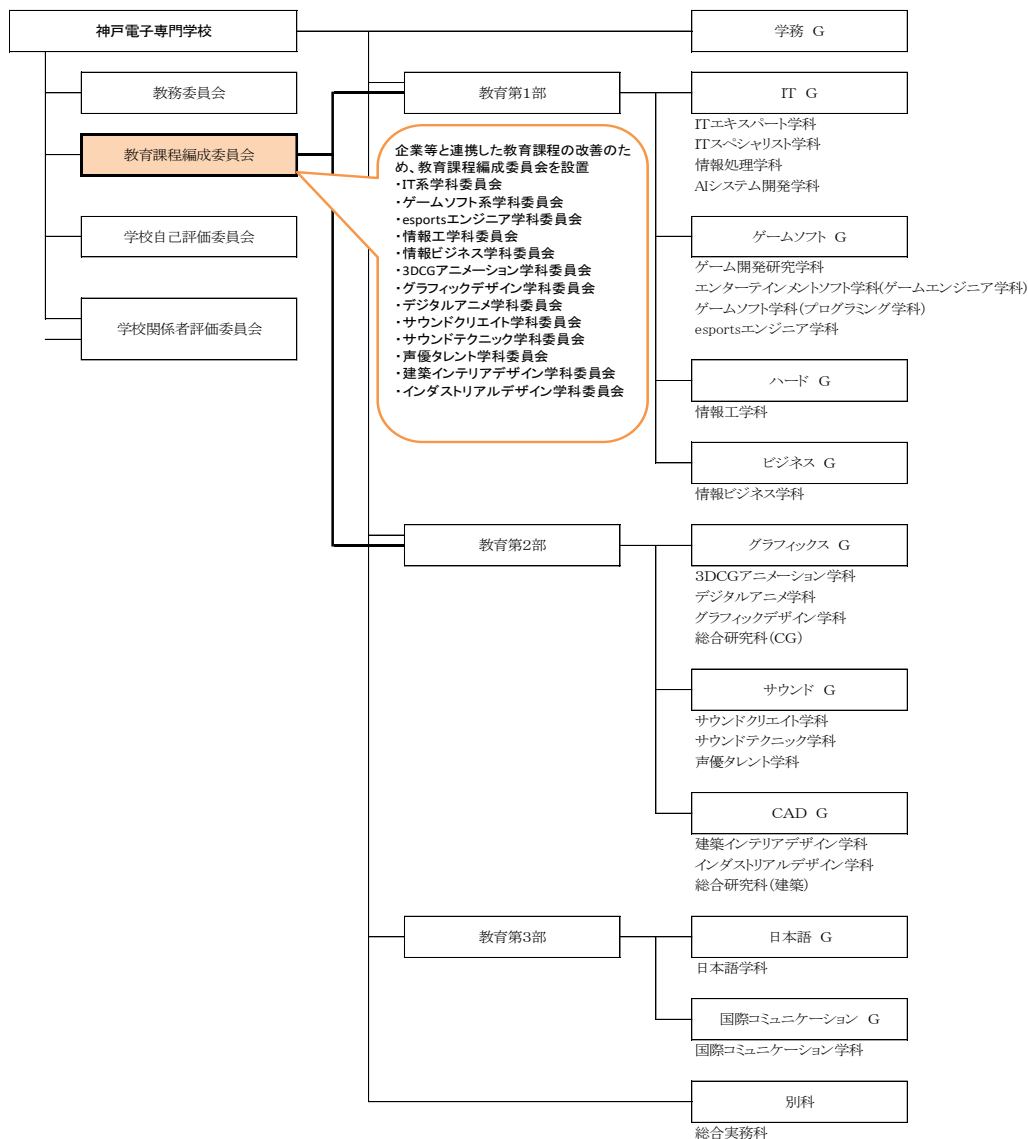
(2) 教育課程編成委員会等の位置付け

本校に、学校全体の教務に関する事項を管理・運営する「教務委員会」とともに「教育課程編成委員会」「学校自己評価委員会」「学校関係者評価委員会」を置き、校長が統轄する。

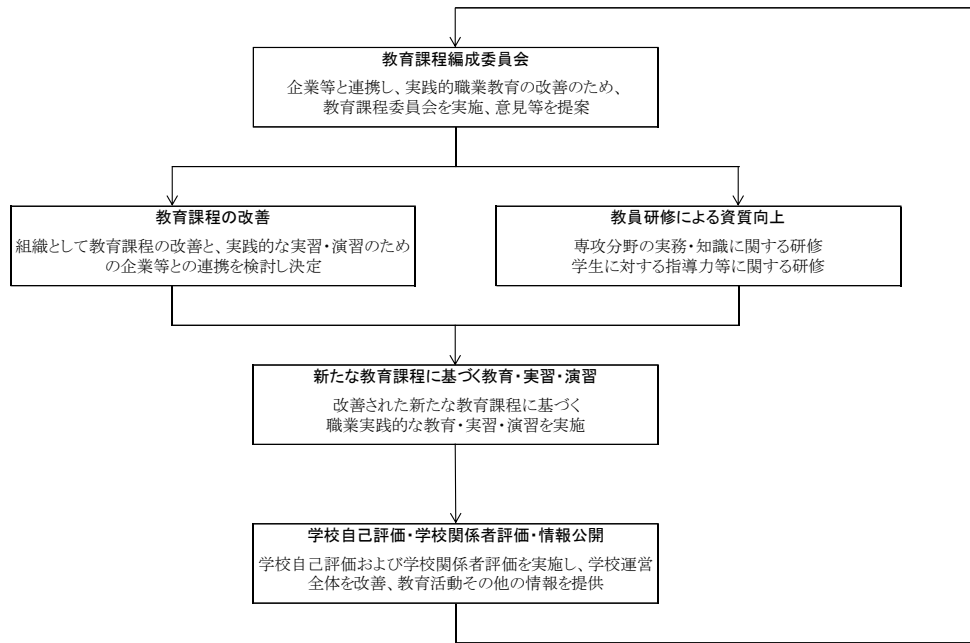
教務に関する事項は、以下のとおり定める。

- ・学則、履修規定等を励行し履修目的を実現させ、産業界へ優位な人材を輩出するすべての事項
- ・教育課程に関する事項（教育課程編成委員会を含む）
- ・履修状況、履修判定等に関する事項（進級、卒業等）
- ・教育課程の編成等、産官学連携に関する事項（教育課程編成委員会を含む）
- ・教職員の能力開発に関する事項（研修等）
- ・その他、教務に関する全般

神戸電子専門学校組織



教育活動のサイクルにおける教育課程編成委員会の位置



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年5月1日

名前	所属	任期	種別
佐藤 直樹	NPO法人 神戸デザイン協会 副理事長	令和5年5月10日～令和6年3月31日	①
小峰 正仁	株式会社ブルーム 代表取締役	令和5年5月10日～令和6年3月31日	③
河田 悠輝	株式会社カワッタデザイン 代表取締役	令和5年5月10日～令和6年3月31日	③
石谷 岳司	神戸電子専門学校 副校長 教育第2部 部長	令和5年4月1日～令和6年3月31日	—
土居 秀和	神戸電子専門学校 教育第2部 グラフィックスグループ リーダ	令和5年4月1日～令和6年3月31日	—
祇園 博之	神戸電子専門学校 教育第2部 グラフィックスグループ 学科長	令和5年4月1日～令和6年3月31日	—
菅原 弘貴	神戸電子専門学校 教育第2部 グラフィックスグループ	令和5年4月1日～令和6年3月31日	—

※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「—」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

(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2回（10月、3月）

（開催日時）

令和4年度

第1回 令和4年9月22日 16:00～18:00

第2回 令和5年2月27日 13:30～15:30

令和5年度

第1回 令和5年10月 15:00～17:00

第2回 令和4年3月 15:00～17:00

0

0

(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

1、オンライン授業の充実

各委員から業界の動向を考慮したオンライン教育のあり方や方法にアドバイスをいただき、授業に反映した。

2、進級制作実施について

進級制作実施過程において各企業課題について総合的な講評と進行についてアドバイスをいただき、全体的な作品のクオリティアップにつながり、展示会が盛り上がった。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

(1) 実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

企業等の要請等を十分に生かしつつ、本科の専攻分野に関する職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成することを目的に、企業等と連携して実習・演習の授業を行う。

実施に当たっては連携する企業との間に、実習・演習の実施、実習・演習用教材の作成、実務的能力評価に関する補助等について協定書（業務委託契約）を締結する。

実習・演習は教育課程編成委員会の結果を活用して編成された教育課程に対して、職業実践的能力を修得するための実習・演習の内容や方法検討、実施、修得した実践的能力の評価等について企業等と連携して行う。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

【前期】対象：1年生 / 教科名：デザイン演習Ⅰ

株式会社0ruの北畠氏にはシラバス設計、課題内容の検討について連携し、デザインの基礎を身につけるために「イメージを形にする力」を醸成するための演習を行なうことを制作課題として設定した。

課題の内容に沿ったデザインにするために色彩やイメージ表現についての指導を担当教員と連携し実施した。

北畠氏には学生一人ひとりの作品に対して指導いただいた。

評価のポイントについて担当教員とあらかじめ協議し、北畠氏にはデザインへの理解や興味など総合的な視点を重視していただき、担当教員と連携し、美しさ、面白さ、オリジナリティなどを採点の基準として評価を行った。

【後期】対象：1年生 / 教科名：デザイン演習Ⅱ

株式会社0ruの北畠氏にはシラバス設計、課題内容の検討について連携し、進級制作として企業からの実際の案件、もしくはそれに近い案件を提供いただき、企画提案、デザイン提案、制作、プレゼン、展示までを実践的に行うことを課題として設定した。

実践的な制作体験をしてもらため、少人数で企業訪問を行うこととし、各協力企業からの実践的な課題に取り組んだ。

プレゼンテーション、講評会の方法について担当教員と連携し実施し、北畠氏には学生一人ひとりの作品に対して指導いただいた。

評価のポイントについて担当教員とあらかじめ協議し、北畠氏には客観的なクライアントからの視点を重視していただいた。担当教員と連携し、コンセプトやターゲットを考慮した、コンテンツ、デザインになっているかどうかを中心に、プレゼンテーション時の態度等を採点の基準として評価を行った。

(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
デザイン演習Ⅰ	ドロー系ソフトの基本的操作の演習を行いながら、シンプルな要素を基本として様々なデザインワークの演習を行う。グラフィックデザインに必要な色彩の基本について学ぶ。	株式会社0ru
デザイン演習Ⅱ	主に進級制作に取り組む。企業からの課題をとおして、実践的な業務の流れと、制作を体験する。少人数で企業を訪問し、オリエン、プレゼンを行う。企業から指摘やアドバイスをいただくことで、より実践的な制作を行う。	株式会社0ru

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

神戸電子専門学校教職員は業務上の能力開発、資質の向上等に関し組織的に研修に取り組む。教員は職業専門教育を実践するFD（ファカルティデベロップメント）を主題とし、専門的技術力（専攻分野における実務に関する知識、技術、技能）の向上、および教育力（授業および学生に対する指導力）向上等を目的として実施する。

- ・学校全体研修は全教職員を対象とし、年間1～2回の研修を実施する。
- ・部署別研修は部署教職員を対象とし、任意の研修を実施する。
- ・個人研修は所属部門長の指示により、任意の研修を実施する。

教職員の資質向上および教育の質保証のために、積極的に外部の研修へ参加を奨励する。一部の者が参加する外部研修の結果等については、必要に応じ関連学科・部署または教員全体への報告会等を開催し共有を図る。

(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

研修名：オンラインセミナー「ロゴデザインとブランディング、フォントえらび～統一の『いいこと・やりかた』」

連携企業等：株式会社モリサワ

期間(日時)：令和4年7月1日(金)

対象：本学科教員

内容：フォント視点でのお店・企業の「想い」を「カタチ」にし「届ける」ためのロゴやブランド構築について

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：ハラスメント防止対策とアサーション

連携企業等：一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile

期間(日時)：令和4年4月1日(金) 13:00～14:30

対象：全教職員

内容：学校業務におけるハラスメント対策とコミュニケーションについて

研修名：トラブル防止のための音の権利

連携企業等：株式会社オーディオストック

期間(日時)：令和4年7月7日(木) 16:00～17:00

対象：全学科教員(選抜)

内容：学校での制作活動等における音源素材の著作権に関して

研修名：個人情報と人格権の保護に関する基礎研修

<p>連携企業等： 神戸海岸通法律事務所 期間(日時)： 令和4年7月26日(火)10:00～12:00 対 象： 全教職員 内 容： 学校業務における個人情報と人格権の保護に関する取扱いについて</p>
<p>研 修 名： メンタルヘルス定例会 連携企業等： 一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile 期間(日時)： 令和4年7月26日(火)14:00～15:00 対 象： 全学科教員(選抜) 内 容： 学生指導上の効果的なメンタルヘルスケアについて</p>
<p>研 修 名： 第69回教職員教養講習会 連携企業等： 兵庫県専修学校各種学校連合会 期間(日時)： 令和4年8月2日(火)～令和4年8月5日(金) 対 象： 全学科教員 内 容： 8月2日： 「ブランディング～神戸ビーフから例に～」 「専修学校の現状と課題、そして今後について」 「学習者の好奇心が爆発する探求型教育」 8月3日： 「専門学校の最近の動向と制度について」 「神戸から発信する未来都市～078KOBE、UDC078の動きから～」 「学校現場でLGBTQをサポートするために」 8月4日： 「高等学校教育の現状と課題～今後の方向」 「グループ・ディスカッション(テーマ) 高等学校の教育プログラムとの連携～「高専連携教育プログラム」の中で専門学校教職員として何が出来るか？」 8月5日： 「法改正による18歳成人のメリット・デメリット」 「ハラスメントについて」 「メディアアートとクリエイティブワーク、AR、XR等先端技術トレンドについて」</p>
<p>(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</p>
<p>研 修 名： 現状のAI活用トレンドの把握(オンライン) 連携企業等： 日本ChatGPT研究所 期間(日時)： 令和5年4月13日(木)17:00～18:00 対 象： 本学科教員 内 容： 生成AIに関する最新情報と専門教育におけるAIの活用について</p>
<p>②指導力の修得・向上のための研修等</p>
<p>研 修 名： メンタルヘルス定例会 連携企業等： 一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile 期間(日時)： 令和5年6月8日(木)16:20～17:20 対 象： 全学科教員(選抜) 内 容： 学生指導上の効果的なメンタルヘルスケアについて</p>
<p>研 修 名： 「ハラスメント防止対策とジェンダー平等」～多様な人材が活躍できる社会～ 連携企業等： 一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile 期間(日時)： 令和5年7月25日(火)10:00～12:00 対 象： 全学科教員 内 容： 学校業務におけるハラスメント防止対策とジェンダー平等について</p>
<p>研 修 名： 第70回教職員教養講習会 連携企業等： 兵庫県専修学校各種学校連合会 期間(日時)： 令和5年8月1日(火)～令和5年8月4日(金) 対 象： 全学科教員 内 容： 8月1日： 「専修学校の現状と課題について」 「大阪万博とひょうごフィールドバビリオン」 「学校現場でLGBTQをサポートするために」 8月2日： 「専修学校・各種学校の制度・動向等について」 「学生を元気にする面談の技術」 「高専連携プログラム事業について」 8月3日： 「若者に多い消費者トラブルについて」 「ChatGPTについて」 「ハラスメントについて」 8月4日： 「SDGs研修～SDGsの内容と取組事例の紹介」 「リカレント教育について」 「神戸市長と兵専各神戸地区協議会との意見交換会～神戸市のまちづくり人づくり戦略」</p>
<p>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</p>
<p>(1) 学校関係者評価の基本方針 本校は学校自己評価および学校関係者評価により、組織的・継続的な教育活動の改善を行い、教育の質保証・向上に努める。 学校評価とは、学校教育法第42条及び学校教育法施行規則第66条に規定する自己評価並びに同法第43条及び同法施行規則第67条に規定する学校関係者評価をいう。 自己評価を適切かつ円滑に行うための組織として学内に自己評価委員会を置き、年1回前年度の学校自己評価を行う。 校長は自己評価の結果を本校の関係者により組織した学校関係者評価委員会(以下「関係者委員会」という。)に報告し、意見を聴き、その意見を尊重し、教育活動及び学校運営に活用しなければならない。 関係者委員会は、関連業界等関係者、卒業生、保護者、教育に関し知見を有する者、その他校長が必要と認める者から校長が委嘱する委員により構成する。</p>

関係者委員会は、校長が招集し、委員長がその運営にあたる。
 関係者委員会は、自己評価の進捗状況に応じ次年度の計画策定までの間に1回以上開催しなければならない。
 教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。
 校長は、学校関係者評価結果について、理事会の承認を受け、公表しなければならない。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか ・学校における職業教育の特色は何か・学校における職業教育の特色は何か ・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 ・学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか ・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・目的等に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する規程等は整備されているか ・教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか ・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念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 ・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・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 ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員（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 ・関連分野における先端的な知識・技能等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
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専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 ・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 ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・自己評価結果を公開しているか
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか ・留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか

(4) キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> ・実習・実技等への取組状況 ・就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・学校行事への取組状況 ・課外活動
(6) 学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生納付金の取り扱い ・活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> ・収支計算書
(9) 学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ・自己評価・学校関係者評価の結果 ・評価結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受け入れ・派遣状況 ・外国の学校等との交流状況
(11) その他	<ul style="list-style-type: none"> ・学則 ・学校運営の状況に関するその他の情報

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

ホームページ ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他 ())

URL : https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/public_info.html

公表時期 : 令和5年8月31日

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程グラフィックデザイン学科) 令和5年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			グラフィックデザイン I	デザイン系ソフトの基本的な操作の演習と、デザインの基礎演習を行う。線、図形、文字など、シンプルな要素のデザインの演習として、情報量の少ないポスターや名刺の制作を行う。	1前	68		○		○		○			
2	○			情報デザイン I	デザインを考える上で重要な情報の整理や企画書制作などの演習を行う。ブレインストーミング手法を用いて自らの考えをアウトプットする練習や他者の意見を理解、考慮する練習を行う。	1前	34		○		○		○			
3	○			タイポグラフィ I	文字の成り立ちや歴史などの概論の学習と、広告表現における、見やすさ、読みやすさを意識した見出しや本文の文字のデザインの基礎演習を行う。ロゴマークのトレースを行い文字の簡略化を学習する。	1前	17		○		○		○			
4	○			エディトリアルデザイン I	デザイン系ソフトの基本的な操作の演習と編集デザインの基礎演習を行う。印刷物のトレースなどを行うことで、美しい文字組みや情報を伝わりやすく整理するためのレイアウトを学ぶ。	1前	34		○		○			○		
5	○			DTP講義 I	ディレクションDTP検定対策の座学を行う。対象のテキストに沿って、実際の事象を踏まえながら、現場で役に立ち、困らない、知識を学習する。(参考テキスト第1章、2章途中まで)	1前	34		○		○			○		
6	○			デザイン演習 I	デザイン系ソフトの基本的な操作の演習を行いながら、シンプルな要素を基本として、様々なデザインワークの演習を行う。グラフィックデザインに必要な色彩の基本について学ぶ。	1前	34		○		○				○	○
7	○			Webデザイン I	Webサイト制作に必要なデザインの基礎演習を行う。様々なWebサイトを観察し全体のサイズ感や配置、ターゲットに応じた配色やレイアウトなどを学ぶ。用意された素材を使用してWebサイトのデザインを行う。	1前	34		○		○				○	
8	○			Webコーディング I	Webサイトのデザインやバナー広告のデザインの基礎演習を行う。既存デザインをトレースすることで、モニタ上のサイズを意識し、効果的に情報を伝えるためのデザインを学ぶ。	1前	34		○		○				○	
9	○			Web作品制作 I	Webサイトのデザインやバナー広告のデザインの基礎演習を行う。既存デザインをトレースすることで、モニタ上のサイズを意識し、効果的に情報を伝えるためのデザインを学ぶ。	1前	34		○		○				○	
10	○			デザイン研究 I	ペアワークやグループワークを中心に伝えるということ意識した問題解決のための手段としてデザインを捉える。ビジュアル表現に囚われないよう、様々なアプローチでデザインについて考える。	1前	34		○		○				○	
11	○			動画制作演習 I	動画制作に必要な基礎演習を行う。企画、台本制作、撮影、編集、Youtubeへのアップまで、動画制作の一連の流れを学ぶ。各自自由なテーマで動画を制作し、動画制作の魅力を経験する。	1前	34		○		○			○		
12	○			Webリテラシー I	Webサイト制作に関連する様々な知識や情報を得て、作品制作に結びつける。写真撮影、画像編集、SNSの活用、Web制作ワークフロー、作品プレゼンなど、現場に必要なスキルを幅広く学ぶ。	1前	34		○		○				○	
13		○		グラフィックデザイン II	グラフィックデザイン I に引き続き、デザインの基礎演習を行う。線、図形、文字などのデザインの演習として情報量の少ないポスターやフライヤーの制作を行う。コンセプトやターゲットを意識した制作を行う。	1後	68		○		○		○			
14		○		エディトリアルデザイン II	エディトリアルデザイン I に引き続き、デザイン系ソフトの高度な操作の演習と編集デザインの基礎演習を行う。印刷物のトレースなどを行うことで、美しい文字組みや情報を伝わりやすく整理するためのレイアウトを学ぶ。	1後	34		○		○			○		
15		○		DTP講義 II	ディレクションDTP検定対策の座学を行う。対象のテキストに沿って、実際の事象を踏まえながら、現場で役に立ち、困らない、知識を学習する。(参考テキスト第2章、3章まで)	1後	34		○		○			○		
16		○		Webリテラシー II	Webサイト制作に関連する様々な知識や情報を得て、作品制作に結びつける。写真撮影、画像編集、SNSの活用、Web制作ワークフロー、作品プレゼンなど、現場に必要なスキルを幅広く学ぶ。	1後	34		○		○				○	
17		○		情報デザイン II	情報デザイン I に引き続き、デザインを考える上で重要な情報の整理や企画書制作などの演習を行う。ブレインストーミング手法を用いて自らの考えをアウトプットする練習や他者の意見を理解、考慮する練習を行う。	1後	51		○		○			○		
18		○		デザイン演習 II	主に進級制作に取り組む。企業からの課題をとおして、実践的な業務の流れと、制作を体験する。問題解決を意識した企画と制作を行う。少人数で企業を訪問し、オリエン、プレゼンを行う。	1後	34		○		○				○	○

19	○	タイポグラフィⅡ	広告表現における見出しや本文といった文字を魅力的に読みやすくするためのデザインや、コンセプトやターゲットを意識して印象的なロゴマーク、ロゴタイプのデザインの演習を行う。	1 後	51			○	○	○								
20	○	デザイン研究Ⅱ	ペアワークやグループワークを中心に伝えるということを意識した問題解決のための手段としてデザインを捉える。ビジュアル表現に囚われないよう、様々なアプローチでデザインについて考え、実践的な課題に取り組む。	1 後	68			○	○									○
21	○	広告デザインⅠ	ポスターやパッケージの制作を通して、一目で大切な情報や魅力が伝わるようなデザインやインパクトのあるビジュアル作りを目指す。商業デザインとして実際に採用されることを意識する。	1 後	51			○	○	○								
22	○	WebデザインⅡ	WebデザインⅠに引き続きWebサイト制作に必要なデザインの演習を行う。様々なWebサイトを観察し全体のサイズ感や配置、ターゲットに応じた配色やレイアウトなどを学ぶ。コーディングを踏まえたWebサイトのデザインを行う。	1 後	51			○	○									○
23	○	WebコーディングⅡ	WebコーディングⅠに引き続き、Webサイト制作に必要なコーディングの基礎演習を行う。Webサイトの構成やHTML、CSSの関係性などを理解し、基本的なマークアップコーディング、CSSを用いたコーディングを学ぶ。	1 後	51			○	○									○
24	○	Web作品制作Ⅱ	Webサイトのデザインやバナー広告のデザインの基礎演習を行う。様々なイメージのサイトをトレースすることで、分かりやすいレイアウトや、ビジュアル表現の幅を広げ、オリジナリティに繋げる。	1 後	34			○	○									○
25	○	ビジュアルデザインⅠ	広告やパッケージなどの紙媒体の表現に加え、Webサイトやバナー広告などのWeb媒体を意識したデザインの実践的な演習を行う。カラーリングやタイポグラフィなどを統一したイメージで制作する。	1 後	34			○	○	○								
26	○	動画撮影Ⅰ	スマートフォンをはじめ、高性能のデジカメなどを使用し、撮影の基礎を学ぶ。スタジオや屋外での撮影を体験し、照明やマイクなど周辺機器の扱いを学ぶ。人物や物など様々な被写体の撮影を体験する。	1 後	51			○	○	○								
27	○	動画企画Ⅰ	動画を制作するための土台となる企画立案や内容検討、シナリオ制作を学ぶ。どんなものをどのように動画にするか、何を伝えるべきか、などターゲットや目的を意識することを学ぶ。	1 後	68			○	○	○								
28	○	動画編集Ⅰ	AdobePremiereProを使用し、精密な編集作業や画質、音声の調整など、動画編集の基礎演習を行う。見出しやテロップなどを工夫し、短い時間で内容が伝わりやすくなる効果的な編集を目指す。	1 後	51			○	○									○
29	○	動画制作演習Ⅱ	動画制作に必要な基礎・応用演習を行う。企画、台本作成、撮影、編集、Youtubeへのアップまで、複数回行う。各自自由なテーマで動画を制作し、魅力的な表現を目指す。	1 後	34			○	○	○								
30	○	動画作品制作Ⅰ	動画制作に関する様々な技術を学び、視野を広げ、伝わる動画作品を制作する。外部連携やグループでの制作も行い、クライアントの要望に応える作品制作を目指す。	1 後	51			○	○									○
31	○	グラフィックデザインⅢ	課題に沿ってコンセプトやターゲットを設定し、アイデアの創出、企画書の制作を行う。そこからビジュアルのデザインを行うことで、説得力のある成果物に繋げる。分かりやすく魅力的に伝わるような作品展示を行う。	2 前	34			○	○	○								
32	○	AIリテラシーⅠ	AIの基礎原理とそのしくみを理解し、グラフィックデザイン・Webデザインに活用する力をつける。デザインの現場に必要なAIを活用した画像処理の方法や、Webサイトのデザイン、コーディングを体験する	2 前	34			○	○	○								
33	○	エディトリアルデザインⅢ	出版、編集の現場で使用されているデザイン系ソフトのAdobe InDesignの操作を学びながら、情報量の多い紙面のデザインを行う。マージン、段組の設定など編集デザインの基礎を学ぶ。	2 前	68			○	○									○
34	○	動画制作演習Ⅲ	就職活動や卒業制作などにつながる、外部連携やグループでの制作、自主制作などの様々な動画の制作を行う。自主的な活動を中心に、独自性のある作品制作を目指す。	2 前	34			○	○	○								
35	○	卒業制作Ⅰ	二年間の集大成である卒業制作の制作を行う。オリジナリティやインパクトのある企画、デザインを目指す。ビジネスに通用するレベルと表現方法を意識しプレゼンテーションや作品展示にも工夫を凝らす。	2 後	136			○	○	○								
36	○	情報デザインⅢ	グループワークを中心に実際の案件に取り組み、問題解決のための手段としてデザインを捉える。フィールドワークを交え、テーマやコンセプトの立案から制作をし、意味のあるアウトプットを目指す。	2 前	34			○	○	○								
37	○	作品制作Ⅱ	各自テーマを定め、作品を制作する。調査や分析などのプロセスを体験し、ビジネスで通用するようなサービスの企画立案やデザインを行い、実際に販売や運用が可能なレベルを目指す。	2 前	34			○	○	○								
38	○	DTP講義Ⅲ	デジレクションDTP検定対策の座学を行う。対象のテキストに沿って、実際の事象を踏まえながら、現場で役に立ち、困らない、知識を学習する。(参考テキスト第4章、5章まで)	2 前	34			○	○									○
39	○	タイポグラフィⅢ	広告表現における見出しや本文といった文字を、魅力的に読みやすくするためのデザインの演習を行う。文字の簡略化を意識してロゴマーク、ロゴタイプの制作の基礎演習を行う。	2 前	68			○	○	○								

61	○	WebプログラミングⅠ	Webサイトの制作で使用されることが多いPHPやJavaScriptの基礎を学ぶ。PHPは一般的なCMSであるWordpressの構造の理解やカスタマイズを通して学ぶ。JavaScriptはライブラリであるjQueryのカスタマイズを通して学ぶ。	2後	51		○	○	○	
62	○	動画撮影Ⅲ	編集を踏まえた効率的な方法など、撮影の応用技術を学ぶ。照明やマイクなど周辺機器を自主的に活用し、技術力を向上させる。実践的な案件に取り組み、様々な現場を体験する。	2後	51		○	○	○	
63	○	動画企画Ⅲ	動画企画Ⅱに引き続き、企画立案や内容検討、シナリオ制作を学ぶ。外部連携など、実践的な案件に取り組み、どんなものをどのように動画にするか、何を伝えるべきか、などターゲットや目的を意識することを学ぶ。	2後	102		○	○	○	
64	○	動画編集Ⅲ	動画編集Ⅱに引き続き、動画編集の応用演習を行う。外部連携など実践的な案件に取り組み、インパクトやオリジナリティを意識し、短い時間で内容が伝わりやすくなる効果的な編集を目指す。	2後	51		○	○	○	
65	○	動画制作演習Ⅳ	就職活動や卒業制作などにつながる、外部連携やグループでの制作、自主制作などの様々な動画の制作を行う。自主的な活動を中心に、独自性のある作品制作を目指す。	2後	34		○	○	○	
66	○	動画配信Ⅱ	主にグループワークを行う。動画配信の現場において、それぞれの役割を順番に体験しながら、実践的に学ぶ。繰り返し演習を行い、動画配信の技術を身につける。	2後	51		○	○	○	
合計				66科目	3009単位時間(単位)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件:	<p>卒業要件 各年次の進級要件を満たした者で、学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、卒業までに履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ各年次の出席率80%以上の者。</p> <p>進級要件 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、当該年次に履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ年間の出席率80%以上の者。</p> <p>成績評価について 各期末の成績評価(100点満点)において、80点以上を5、60点以上80点未満を4、40点以上60点未満を3、20点以上40点未満を2、20点未満を1とする。成績評価は試験、平常評価、レポート、実習課題、合評審査により行う。</p>	1学年の学期区分	2期
履修方法:	<p>(1) 1年次後期に「グラフィック専攻」、「Web専攻」、「動画専攻」いずれかを選択 選択必修授業科目の授業時数は255単位時間となる グラフィック専攻=[情報デザインⅡ・デザイン演習Ⅱ・デザイン研究Ⅱ・ 広告デザインⅠ・タイポグラフィⅡ]を選択 Web専攻=[情報デザインⅡ・デザイン演習Ⅱ・WebデザインⅡ・Web作品制作Ⅱ・ WebコーディングⅡ・ビジュアルデザインⅠ]を選択 動画専攻=[動画撮影Ⅰ・動画企画Ⅰ・動画編集Ⅰ・動画作品制作Ⅰ・動画制作演習Ⅱ]を選択</p> <p>(2) 2年次前期後期に「グラフィック専攻」、「Web専攻」、「動画専攻」いずれかを選択 選択必修授業科目の授業時数は544単位時間となる</p> <p>グラフィック専攻=[デザイン演習Ⅲ・タイポグラフィⅢ・広告デザインⅡ・ 作品制作Ⅱ・DTP講義Ⅲ・情報デザインⅢ・グラフィックデザインⅣ・ Webデザイン基礎Ⅰ・デザイン演習Ⅳ・タイポグラフィⅣ・広告デザインⅢ・ 作品制作Ⅲ・エディトリアルデザインⅣ・情報デザインⅣ]を選択</p> <p>Web専攻=[作品制作Ⅱ・DTP講義Ⅲ・情報デザインⅢ・ビジュアルデザインⅡ・ WebデザインⅢ・WebコーディングⅢ・Web作品制作Ⅲ・グラフィックデザインⅣ・ エディトリアルデザインⅣ・情報デザインⅣ・ビジュアルデザインⅢ・WebデザインⅣ・ WebコーディングⅣ・WebプログラミングⅠ]を選択</p> <p>動画専攻=[動画撮影Ⅱ・動画企画Ⅱ・動画編集Ⅱ・動画配信Ⅰ・デザイン演習Ⅳ・ 動画撮影Ⅲ・動画企画Ⅲ・動画編集Ⅲ・動画作品制作Ⅳ・動画配信Ⅱ]を選択</p> <p>選択必修授業科目 授業時数 = (1) 255 + (2) 544 = 799単位時間</p> <p>必修授業科目 授業時数 901単位時間 + 選択必修授業科目 授業時数 799単位時間 = 総授業時数1700単位時間時間</p>	1学期の授業期間	17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。