

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							
神戸電子専門学校		昭和51年4月1日		福岡 壮治		〒 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				
工業	工業専門課程		グラフィックデザイン学科		平成17(2005)年度		-		平成26(2014)年度				
学科の目的		実践的な産学連携課題に積極的に取り組み、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、グラフィックデザイナー・Webデザイナー・動画クリエイターなど業界で活躍し人の心を動かすような魅力ある人材を育成する。											
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格 等)		1年生の前期にグラフィックデザイン、Webデザイン、動画制作を学ぶことができ、グラフィックデザイナー、Webデザイナー、動画クリエイターなど目指す進路を入学後に選択できる。選択後もデザインを中心とした学びを提供しているので、職種の幅も広がり業界就職率の向上につながっている。1年生の年度末に向けて企業連携課題に取り組み、実践的な学びや作品作りを行なっている。1年生の3月には企業向けの展示会を実施しており、早期の就職活動にもつながっている。											
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	※単位時間、単位いずれかに記入		1,700 単位時間		136 単位時間		3,026 単位時間		0 単位時間		0 単位時間	
				単位		単位		単位		単位		単位	
生徒総定員		生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率					
60 人		100 人		8 人		8 %		4 %					
就職等の状況		■卒業者数 (C) : 62 人											
		■就職希望者数 (D) : 56 人											
		■就職者数 (E) : 56 人											
		■地元就職者数 (F) : 28 人											
		■就職率 (E/D) : 100 %											
		■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E) : 50 %											
		■卒業者に占める就職者の割合 (E/C) : 94 %											
		■進学者数 : 1 人											
		■その他											
		就職未決定者: 2人 卒業生のうち留学生: 3人											
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/											
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)		(A: 単位時間による算定)											
		総授業時数 1,700 単位時間											
		うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 0 単位時間											
		うち企業等と連携した演習の授業時数 68 単位時間											
		うち必修授業時数 799 単位時間											
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 0 単位時間											
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 34 単位時間											
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数) 0 単位時間											
		(B: 単位数による算定)											
		総単位数 0 単位											
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数 単位													
うち企業等と連携した演習の単位数 単位													
うち必修単位数 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 単位													
うち企業等と連携した必修の演習の単位数 単位													
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数) 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) 2 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) 1 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 3 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 2 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

(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。

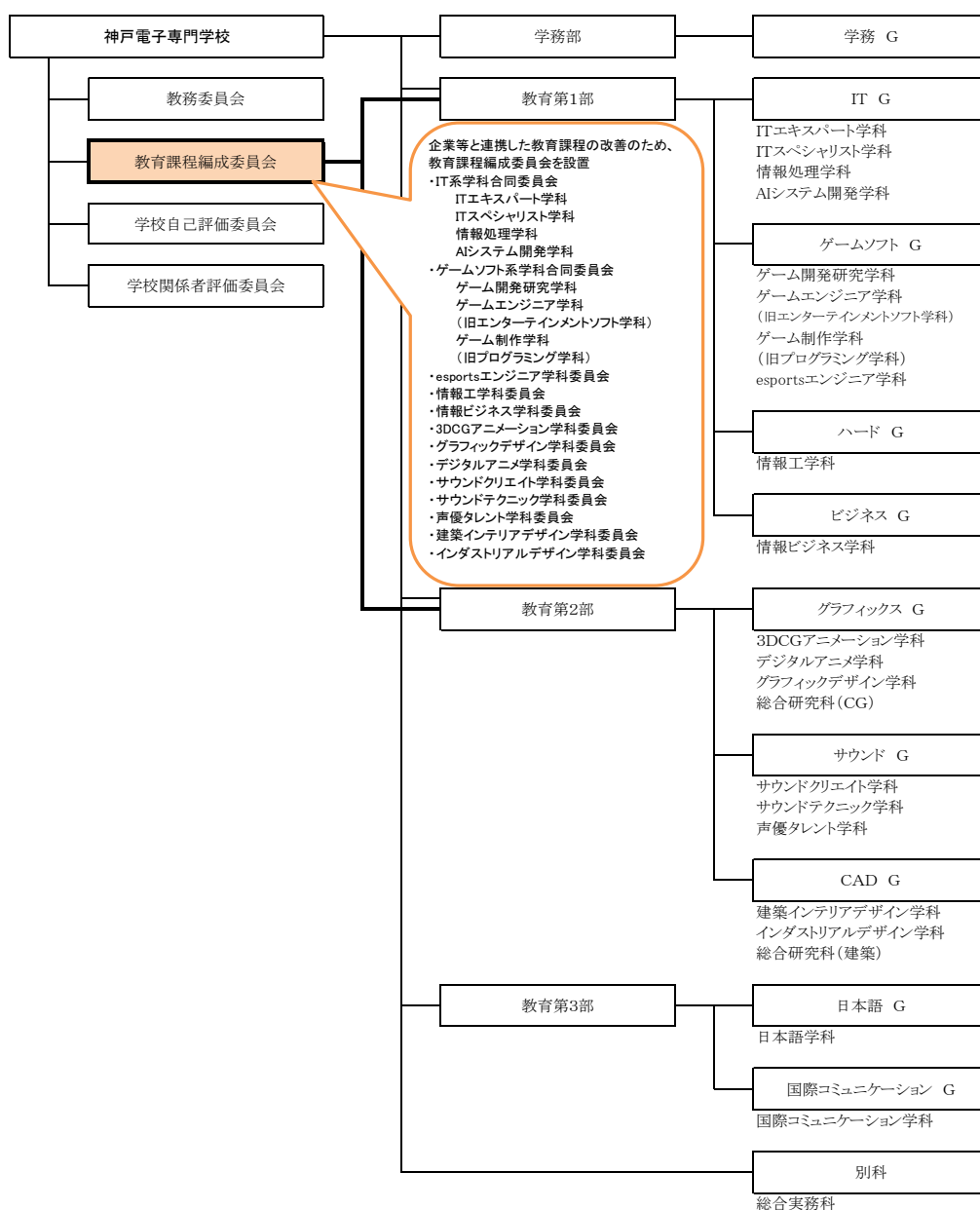
委員会の実施結果については学校側委員および関連教職員により検討を行い、実践的かつ専門的職業教育を実施するために必要な教育課程の編成に活用する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

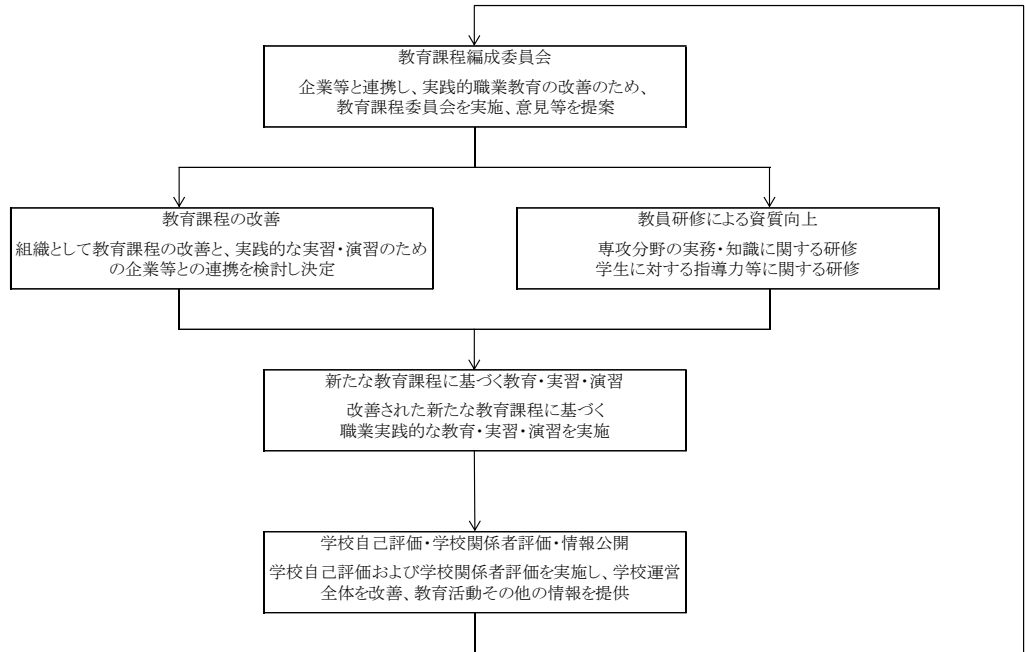
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

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。

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7年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
佐藤 直樹	NPO法人 神戸デザイン協会 委員	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	①
小峰 正仁口	株式会社ブルーム 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	③
河田 悠輝	株式会社カワッタデザイン 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	③
石谷 岳司	神戸電子専門学校 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
土居 秀和	神戸電子専門学校 教育第2部 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
祇園 博之	神戸電子専門学校 教育第2部 グラフィックデザイン 学科 学科長	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
菅原 弘貴	神戸電子専門学校 教育第2部 グラフィックデザイン 学科	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—
岡村 祐樹	神戸電子専門学校 教育第2部 グラフィックデザイン 学科	令和7年4月1日～令和8年3月31日 (1年)	—

※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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (10月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年10月3日 16:00～18:00

第2回 令和7年2月26日 16:00～18:00

(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。

東京への進出についてアドバイスいただき、東京で、卒業生やその企業が関わるイベントを実施できた。

動画プロモーション専攻の運営を発展させて行くために、動画業界に携わる委員を迎える必要があるとのご意見をいただき検討。令和7年度は、
動画業界に携わる方に委員になっていただくことを約束できた。

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

※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

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。

実習・演習の実施は連携する企業等から派遣された講師、または実施方法等について企業等との連携の上で本校教員が行う。

(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	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
デザイン演習Ⅰ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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。	ミヤワキデザインラボ
デザイン演習Ⅱ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	主に進級制作に取り組む。企業からの課題をとおり、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。	ミヤワキデザインラボ

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

※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

神戸電子専門学校教職員は、神戸電子専門学校教職員研修規程に基づき、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：	生成AI機能でプロ級のクオリティを簡単に実現！	連携企業等：加賀ソルネット株式会社
期間：	令和6年9月18日（水）15:00～16:00	対象：クフノイツクアサイン学科 教員
内容	Adobe FireflyとAdobe Expressの生成AI機能の動画作成の技術について	
研修名：	生成AIの正しい使い方とは？	連携企業等：加賀ソルネット株式会社
期間：	令和6年2月19日（水）15:00～16:00	対象：クフノイツクアサイン学科 教員
内容	学生と教育現場を守るための倫理とルールを学ぼう！	

②指導力の修得・向上のための研修等

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：	令和6年6月26日（水）	対象：全学科教員
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	
研修名：	第71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：	令和6年8月6日（火）～令和6年8月9日（金）	対象：全教職員

内容	8月6日 「専修学校の現状と課題について」 「若者・Z世代が輝く兵庫の実現に向けて」 「日本語学校における日本語教育の現状について」	
	8月7日 「サイバー空間の危険から身を守るために」 「高専連携プログラム事業について」 「発達障害傾向の学生への関わり方」	
	8月8日 「高等学校及び職業教育（専門学校及び大学等）の傾向と役割につい」 「AI進化による社会構造と職業の変化」 「LGBTQについて」	
	8月9日 「専修学校・各種学校の制度・動向等について」 「若者に多い消費者トラブルについて」 「地震・津波災害のリスクと学校の対策～災害前・発災時・災害後～」	
	(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：	プロンプト入力だけで完成するAI動画がすごい！	連携企業等：加賀ソルネット株式会社
期間：	令和7年6月25日（水）15:00～16:00	対象：クフイックアサイン学科 教員
内容	教育現場でも大活躍間違いなしのAI動画最新機能について	
②指導力の修得・向上のための研修等		
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：	令和7年6月25日（金）16:00～17:30	対象：全教職員
内容	メンタルヘルス担当教員が学校カウンセラーからの定例報告会を聞き、学生相談室の実態の共有を受ける。担任指導に必要なカウンセリングスキルを身に着ける。	
研修名：	発達障害の理解と対応について	連携企業等：一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
期間：	令和7年7月24日（木）10:00～12:00	対象：全教職員
内容	発達障害への理解を深めるとともに、学校現場で直面する課題にどのように対応すればよいか学び、日々の学生指導や支援に役立てる。	
研修名：	第72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：	令和7年8月5日（火）～令和7年8月8日（金）	対象：全教職員
内容	8月5日（火）10:10～15:50 「専修学校の現状と課題について」 「カラーバリアフリー社会を目指して!～体験でわかる、それぞれ違う色の見え方～」 「兵庫県の防災について」	
	8月6日（水）10:00～15:40 「専修学校・各種学校の制度・動向等について」 「兵専各における中学校・高等学校等との連携の取組」 「AIの進化と教育への影響について定」	
	8月7日（木）10:00～15:40 「青少年の状況について」 「不登校生と保護者への関わり方」 「インターネット（SNS）と人権～誹謗中傷等、被害者にも加害者にもならないために～」	
	8月8日（金）10:00～15:40 「私のWell-beingに出逢う、新たな教育旅行プログラム」 「外国人留学生から選ばれる専門学校」 「学校教育法の改正の動向について」	
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。 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いているか ・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 ・留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか ・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(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

学校関係者評価委員会においては、学校自己評価の結果を基にして意見交換が行われ、今後の学校教育・職業教育の在り方、国が推進する教育改革や社会変化に対する本校の取り組み、教育ミッションや教育の方向性、従来の枠組みに囚われない技術教育の在り方、就職や進路についての意識付けや産業界との連携の在り方、学生のモラル向上、学生の自己成長支援や個別対応など多様な観点から貴重な意見を得ることができた。

これら産業界等からの意見の活用について、経営会議をはじめ教務委員会や各学科会議等学校内部の会議において再検討した結果、以下のような取り組みを推進することに決定した。

学校全体の施策に係ることとして、

- ・技術革新、特にAI技術の進展やその活用技術の発展、Web技術を基盤とする産業や社会生活の変化に伴い、求められる実践的技術も変化・多様化している。従来型の教育の枠に囚われない多様な教育や、リカレント教育へのニーズも高まっている現状において、本校の教育ミッションに対する産業界の期待と反響は大きく、更に先鋭化された教育課程設計と環境整備の推進、効果的な取り組み事例について他学科への反映を図ることを決定した。

- ・教育ミッションのさらなる追求や共創プログラムの導入は、自らが課題を設定し、多様な知見を持つ周囲と協同して解決を図ることを求められる今後の社会に対する正しい方向性の打ち出しであり、今後の社会変化に対応する技術教育については柔軟で臨機応変な対応とともに、教育環境整備と合わせて推進することを決定した。

- ・キャリア教育の視点と合わせ、アクティブラーニングなどによる学生の主体的な学びへの取り組みは、今後求められる人材の育成に必須であり、教員研修の拡充やカリキュラム設計、専門教育との融合、他の専門学校や大学、高等学校や中学校の教員、就職先である産業界との人材育成に関する協議などについて検討を推進することを決定した。

- ・在校生や卒業生の就職支援やキャリア支援、在校生・卒業生の保護者・関係者との情報共有等も合わせたキャリア支援の強化や就職に対する意識付けの強化のため、キャリアセンターの機能強化や学校基幹システム改革に合わせた就職支援システムの機能強化、学生サービスの向上を検討することを決定した。

- ・修学における精神的課題や経済的課題など、学生の抱える課題は多様化・複雑化する傾向にあり、多様な学生に対するケア体制の充実と効率化を図ることを決定した。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
永吉 一郎	地域ICT推進協議会 会長	令和6年4月1日～令和8年3月31日 (2年)	企業等委員
網本 雅生	NPO法人神戸デザイン協会 理事長	令和6年4月1日～令和8年3月31日 (2年)	企業等委員
横山 剛	株式会社SRCホールディングス 代表取締役CEO	令和6年4月1日～令和8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。

(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)・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7年10月31日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校は、企業等の学校関係者の本校に対する理解を深めるとともに、連携及び協力の推進に資するため、教育の成果等を含めた教育研究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。

提供する情報は、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に沿って項目を設定し、毎年更新するとともに項目の見直しも図る。

(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	・学校の目標及び計画、経営方針、特色 ・校長名、所在地、連絡先等 ・学校の沿革、歴史
(2)各学科等の教育	・入学者に関する受け入れ方針及び入学人数、収容定員、在学学生数 ・カリキュラム ・進級・卒業の要件等 ・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 ・資格取得、検定試験合格の実績 ・卒業人数、卒業後の進路
(3)教職員	・教職員数 ・教職員の組織
(4)キャリア教育・実践的職業教育	・キャリア教育への取組状況 ・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	・学校行事への取組状況 ・課外活動
(6)学生の生活支援	・学生支援への取組状況
(7)学生納付金・修学支援	・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	・財務情報
(9)学校評価	・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	・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	・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7年8月31日

授業科目等の概要

(工業専門課程 グラフィックデザイン学科)															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法		場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			D T P 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		○		○			○	
2	○			We b コーディングⅠ	Webサイトの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を学ぶ。	1 前	34		○		○			○	
3	○			We b 作品制作Ⅰ	Webサイト制作に必要なデザインの基礎を習得する。様々なWebサイトやバナー広告を観察し、ターゲットに応じた配色やレイアウトなどのデザイン力を養う。用意された素材を使用してWebサイトやバナー広告を制作し、デザイン力を養う。	1 前	34		○		○			○	
4	○			We b 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		○		○			○	
5	○			We b 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、現場で必要なスキルを幅広く学ぶ。	1 前	34		○		○			○	
6	○			エディトリアルデザインⅠ	デザイン系ソフトの基本的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		○		○			○	
7	○			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	85		○		○			○	
8	○			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		○		○			○	
9	○			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	34		○		○			○	
10	○			デザイン演習Ⅰ	デザイン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。	1 前	34		○		○			○	○
11	○			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る。	1 前	34		○		○			○	
12	○			D T P 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		○		○			○	
13	○			We b 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、現場で必要なスキルを幅広く学ぶ。	1 後	34		○		○			○	
14	○			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		○		○			○	
15		○		We b 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		○		○			○	
16		○		We b 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		○		○			○	
17		○		We b 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	68		○		○			○	
18		○		We b 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。	1 後	34		○		○			○	

19	○		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			○	○			○		
20		○	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	34			○	○		○			
21		○	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	34			○	○		○			
22		○	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			○	○		○			
23		○	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			○	○			○	○	
24		○	デザイン研究Ⅱ	ペアワークやグルーブ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			○	○			○		
25		○	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	136			○	○		○			
26		○	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			○	○		○			
27		○	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			○	○		○			
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		○	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			○	○		○			
30	○		A I リテラシー	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。デザインの現場で必要な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		○		○		○			
31	○		情報デザインⅢ	グルーブ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			○	○		○			
32	○		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、動画制作の魅力を体験する。	2 前	34			○	○		○			
33	○		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			○	○		○			
34		○	D T P 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		○		○			○		
35		○	W e b コーディングⅢ	WebコーディングⅡに引き続き、Webサイト制作に必要なコーディングの演習を行う。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からCSSを用いたコーディングを学ぶ。レスポンスサイトを踏まえたWebサイトのコーディングを行う。	2 前	34			○	○			○		
36		○	W e b 作品制作Ⅲ	Webサイトやバナー広告などWeb媒体を中心に様々なデザインを行う。情報を伝えることを重視しながらも、無難なデザインに止まらないようにオリジナリティやインパクトのある表現を目指す。	2 前	34			○	○			○		
37		○	W e b デザインⅢ	WebデザインⅡ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。レスポンスサイトを踏まえたWebサイトのデザインを行う。	2 前	34			○	○			○		
38		○	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			○	○			○		
39		○	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			○	○		○			

40		○	広告デザインⅡ	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。	2 前	51			○	○	○							
41		○	作品制作Ⅰ	フライヤーやポスターなど紙媒体を中心に様々なデザインを行う。情報を伝えることを重視しながらも、無難なデザインに止まらないようにオリジナリティやインパクトのある表現を目指す。	2 前	68			○	○	○							
42		○	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	34			○	○					○			
43		○	デザイン演習Ⅲ	ペアワークやグループワークを通して、他者との関わりを意識したデザイン、制作を行う。Web、紙媒体などマルチユースな企画、コンセプトの立案、デザインの実践的な演習を行う。	2 前	34			○	○					○			
44		○	動画企画Ⅱ	動画企画Ⅰ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 前	119			○	○					○			
45		○	動画撮影Ⅱ	動画撮影Ⅰに引き続き、撮影の基礎と応用技術を学ぶ。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。実践的な案件に取り組み、人物や物など様々な被写体の撮影を体験する。□	2 前	85			○	○					○			
46		○	動画配信Ⅰ	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 前	34			○	○					○			
47		○	動画編集Ⅱ	動画編集Ⅰに引き続き、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。	2 前	51			○	○					○			
48		○	ビジュアルデザインⅡ	ビジュアルデザインⅠに引き続き、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。	2 前	51			○	○					○			
49		○	モーションタイポグラフィⅠ	AdobeAfterEffectsを使用し、文字や写真、図形などのグラフィック要素を元に動的な表現をするモーショングラフィックの応用演習を行う。動きや配色など、印象的な表現を目指す。	2 前	34			○	○					○			
50		○	WebコーディングⅣ	WebコーディングⅢに引き続き、Webサイト制作に必要なコーディングの演習を行う。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からCSSを用いたコーディングを学ぶ。レスポンシブサイトを踏まえたWebサイトのコーディングを行う。	2 後	51			○	○					○			
51		○	Web作品制作Ⅳ	Web作品制作Ⅲに引き続き、Webサイトやバナー広告などWeb媒体を中心に様々なデザインを行う。情報を伝えることを重視しながらも、無難なデザインに止まらないようにオリジナリティやインパクトのある表現を目指す。	2 後	34			○	○					○			
52		○	WebデザインⅣ	WebデザインⅢ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。レスポンシブサイトを踏まえたWebサイトのデザインを行う。	2 後	34			○	○					○			
53		○	Webデザイン基礎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。紙媒体との違いを意識し様々なイメージのサイトをトレースすることで、デザインの表現の幅を広げ、オリジナリティに繋げる。	2 後	51			○	○					○			
54		○	WebプログラミングⅡ	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			○	○					○			
55		○	エディトリアルデザインⅣ	エディトリアルデザインⅢに引き続き、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、段組の設定などに加え、紙面のバランスや情報の整理などの編集デザインを学ぶ。	2 後	34			○	○					○			
56		○	広告デザインⅢ	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。	2 後	51			○	○				○				
57		○	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 後	51			○	○				○				
58		○	情報デザインⅣ	情報デザインⅢに引き続き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 後	34			○	○					○			
59		○	タイポグラフィⅣ	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。□	2 後	34			○	○				○				
60		○	デザイン演習Ⅳ	デザイン演習Ⅲに引き続き、ペアワークやグループワークを通して、他者との関わりを意識したデザイン、制作を行う。Web、紙媒体などマルチユースな企画、コンセプトの立案、デザインの実践的な演習を行う。	2 後	34			○	○				○				

61	○	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	136		○	○	○			
62	○	動画作品制作Ⅱ	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	51		○	○	○			
63	○	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		○	○	○			
64	○	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		○	○	○			
65	○	ビジュアルデザインⅢ	ビジュアルデザインⅡに引き続き、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ーなどを統一したイメージで制作する。	2 後	51		○	○	○			
合計			65 科目			3162 単位（単位時間）						

卒業要件及び履修方法			授業期間等	
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。 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、かつ年間の出席率80%以上の者。 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。			1 学年の学期区分	2 期
履修方法及び総授業時間数の計算方法 1 年次：必修科目（561時間） 選択必修科目（前期0時間、後期289時間、合計289時間を選択履修） 1年次修了に必要な授業時間は必修科目561時間＋選択必修科目289時間＝合計850時間 2 年次：必修科目（238時間） 選択必修科目（前期323時間、後期289時間、合計612時間を選択履修） 2年次修了に必要な授業時間は必修科目238時間＋選択必修科目612時間＝合計850時間 学科の修了に必要な総授業時間数は1 年次850時間＋2 年次850時間＝合計1700時間 履修方法： （1）1年次後期選択必修科目289単位時間 グラフィック専攻＝[情報デザインⅡ・デザイン演習Ⅱ・タイポグラフィーⅡ・デザイン研究Ⅱ・広告デザインⅠ・ビジュアルデザインⅠ]を選択 Web専攻＝[情報デザインⅡ・デザイン演習Ⅱ・タイポグラフィーⅡ・Web作品制作Ⅱ・WebデザインⅡ・WebコーディングⅡ]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]を選択 （2）2年次前期後期選択必修科目612単位時間 グラフィック専攻＝[グラフィックデザインⅢ・エディトリアルデザインⅢ・DTP講義Ⅲ・タイポグラフィーⅢ・作品制作Ⅰ・デザイン演習Ⅲ・広告デザインⅡ・情報デザインⅣ・エディトリアルデザインⅣ・デザイン演習Ⅳ・タイポグラフィーⅣ・Webデザイン基礎Ⅰ・広告デザインⅢ・作品制作Ⅱ]を選択 Web専攻＝[グラフィックデザインⅢ・エディトリアルデザインⅢ・DTP講義Ⅲ・タイポグラフィーⅢ・Web作品制作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・情報デザインⅣ・エディトリアルデザインⅣ・Web作品制作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 動画専攻＝[モーションタイポグラフィーⅠ・動画撮影Ⅱ・動画編集Ⅱ・動画配信Ⅰ・動画企画Ⅱ・動画配信Ⅱ・動画作品制作Ⅱ・動画撮影Ⅲ・動画企画Ⅲ]を選択			1 学期の授業期間	17 週

（留意事項）

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。