

curriculum book

ANABUKI
COLLEGE

好きを極めて、プロになる。

アナブキ

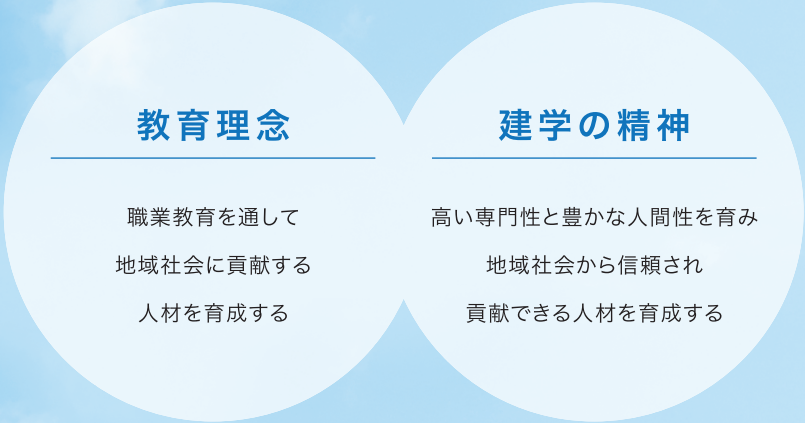
カリキュラムブック

curriculum

穴吹カレッジの体系的で実践的な学び

1976年、それまで実践的な知識や技術を修得して社会へ踏み出していく学びの場所が、専門学校として制度化されました。以後、日本の各地で毎年約20万人が、専門技能を身につけ、地域社会を支える人材として貢献しています。

創立以来、穴吹学園が大切にしているもの

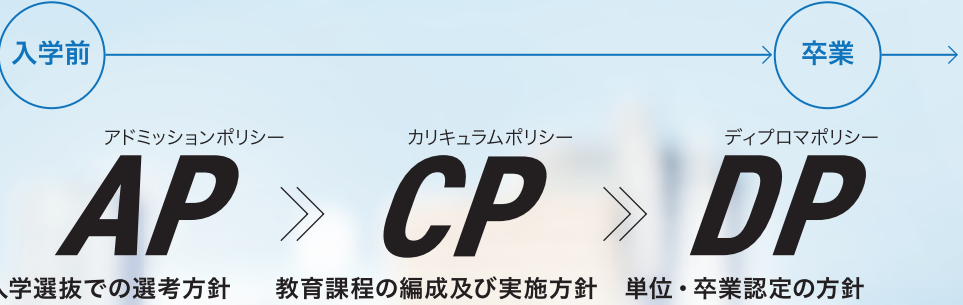


正解のない時代を歩んでいくスペシャリストを育む

穴吹カレッジがめざす卒業後の像は「就職内定」だけをゴールとしてとらえていません。むしろ社会に出て学び続け、人の役に立ち、さらなるキャリアアップを積む姿をめざしています。

入学前から卒業・就職まで一貫した教育体制の構築

令和の時代となり、社会で求められる人材像が大きく変化しています。穴吹学園は毎年学科の育成像を検証し、次の3つの方針を明確にすることで教育の一貫性を向上させています。



curriculum

学習・就職サポート

入学から卒業後まで、一人ひとりに対する支援によって社会で活躍できる人材を育成する仕組みが徹底されています。

1 新しい時代の学びを支えるもの

これからの学び支援は、その時々状況に対応しつつ、遠隔授業の導入や、ガイドラインに沿った実習・実技科目の実践などを行います。また社会が求める専門的な知識や技術、人間力を在学中に育むことで、自ら主体的に学び生涯にわたり学生が成長を続けられる教育を提供します。



非認知能力の育成

・興味を持つ

・行動する

・気づく

・振り返る

非認知能力とは、自制心・向上心・協調性・コミュニケーション力など学校の成績などとは異なる数値化できない基本的な人格形成要素です。本校では日々の学びと共に目標の設定や振り返りなど随時行い、本人の能力向上を支援します。

2 日々の達成から、やがて資格合格や就職内定まで導く

学生の資格・検定取得指導において、長年実績をあげてきたノウハウを持っています。また、カリキュラムに検定試験対策を組み込み、授業の中で無理なく学習することができます。国家資格などの難関資格は、自主学习時間や放課後の補講でしっかり対策をとっています。

40年にわたって積み上げてきた専門学校のノウハウ

オリジナル教材

理解しやすいように、教員が独自に作成しています。

授業にアプリを利用

アプリを使い、リアルタイムで解答や解説を理解できます。

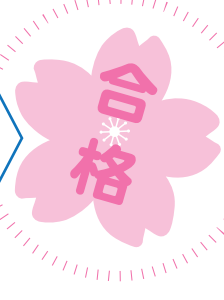
タブレットの活用

無線LAN環境で、タブレットを使って学べます。

アクティブラーニング

学生が主体的に教え、学び、記憶の定着力を高めます。

自主学习・放課後補講・検定試験対策



自己のキャリア形成を考えると、資格は大きな武器になります。

3 就職を勝ち取るサポート

学生が学んだことが活かせる仕事に就けるように、バックアップします。開校以来、就職希望者全員、就職に導きました。

キャリアマップ

多方面から寄せられる求人情報を学生のタブレットやスマホで情報を得られるようシステムを導入しています。企業からのスカウトや県内外からの求人も閲覧できます。

就職専任スタッフによる企業訪問

コロナ禍で企業の採用活動が鈍る中、1日に数十件の企業へアプローチ・訪問を行い、就職への窓口を拡充しています。

就勝ゼミ

就職内定を勝ち取るために、テキストと動画で学ぶオリジナル教材を活用した就勝ゼミを行います。自分自身を成長させ、高い意識を持って就職活動に挑めます。

この他にも 社会人基礎講座 就職講演会 企業説明会 など多彩な支援で就職内定まで導きます。

グラフィックデザイン学科 グラフィックデザイン 専攻 [2年制／男女]

AP

入学者の
受け入れ
方針

アドミッション
ポリシー

グラフィックデザイン学科では、卒業認定・専門士授与の方針 (DP) および教育課程編成・実施の方針 (CP) に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

- 1 穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人
- 2 ポスター、Web、キャラクターなどのデザイン全般の制作に興味があり、身につけたデザイン力を活かし社会に貢献したいと考える人
- 3 自己の目標達成のため継続的に努力のできる人
- 4 社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぶとする向上心のある人

CP

教育課程
編成・
実施の方針

カリキュラム
ポリシー

グラフィックデザイン学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

- 1 デザインツールによる実習を通して、デザイナーとしての基礎的な知識と技術を習得する
- 2 豊かな創造力と確かな表現力を身につけたスペシャリストを育成する

DP

目指す
人材像

ディプロマ
ポリシー

グラフィックデザイン学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

- 1 地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている
- 2 ポスターデザイン、Webデザイン等のグラフィックデザイナーとして必要な基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている
- 3 自己の課題を見出し、創造性を発揮して総合的に解決できる実践力を身につけている
- 4 ものづくりにおける技術者としての個人・集団・地域社会に対する社会的責任を自覚して、行動でき、かつコミュニケーション能力を身につけている

目指す資格

- サーティファイ主催 Illustrator®クリエイター能力認定試験
- サーティファイ主催 Photoshop®クリエイター能力認定試験
- Webデザイナー検定
- 色彩検定

1 年 次		2 年 次	
< 前期 >		< 前期 >	
到達目標	デザインソフトの操作技術やさまざまな画材を使ったイラスト表現を通してデザインの基礎を学ぶ。また、心理効果に基づいた配色や印刷・Webに関する技術などを身につける。	実践的な課題制作、コンペや企業との産学連携デザインに取り組む。また、プレゼンテーション力の強化やポートフォリオ制作など就職活動に向けての準備を行う。	クライアントからの依頼を想定した実践的なデザイン課題に取り組む。また、紙媒体、Web、映像などにおいて伝えたい内容に応じて表現できる技術力を習得する。
	デザイン基礎・応用力UP		
カリキュラム	演習 Illustrator基礎	演習 InDesign演習	
	演習 Photoshop基礎Ⅰ	演習 Photoshop基礎Ⅱ	
	演習 DTP基礎	演習 DTP実践	演習 DTP応用
		演習 DTV演習	演習 DTP実務
	演習 グラフィック基礎Ⅰ	演習 グラフィック基礎Ⅱ	演習 GD演習
	演習 ベーシック・デザイン	演習 修了制作	演習 卒業制作
		演習 クライアントワークⅠ	演習 クライアントワークⅡ
	講義 コピー概論	講義 ブランニング概論	演習 アドバタイジング
	講義 アイデア発想法		演習 グッズデザイン演習Ⅰ
	講義 色彩計画		演習 コミュニケーションデザイン
カリキュラム	講義 Webデザイン基礎		演習 グッズデザイン演習Ⅱ
	講義 Webコーディング基礎Ⅰ	講義 Webコーディング基礎Ⅱ	
		演習 3D演習	演習 グラフィックワークⅠ
	講義 グラフィックデザイン概論		演習 グラフィックワークⅡ
			演習 絵本制作演習Ⅰ
			演習 絵本制作演習Ⅱ
			演習 イラストレーションⅠ
			演習 イラストレーションⅡ
		講義 社会人基礎講座Ⅰ	講義 社会人基礎講座Ⅱ
スケジュール	4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション	10月	4月 ●オリエンテーション
	5月	11月 ●Webデザイナー検定 ●色彩検定 ●東京研修	5月
	6月 ●色彩検定	12月 ●Photoshop検定 ●冬休み	6月 ●色彩検定
	7月 ●Webデザイナー検定 ●Illustrator検定 ●穴吹祭	1月 ●プレゼン	7月 ●Webデザイナー検定 ●Illustrator検定 ●穴吹祭
	8月 ●夏休み	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●就職研修 ●海外研修 (※希望者)	8月 ●夏休み
	9月 ●関西研修 ●スポーツ大会	3月 ●春休み	9月 ●関西研修 ●スポーツ大会
			10月
			11月 ●Webデザイナー検定 ●色彩検定 ●東京研修
			12月 ●Photoshop検定 ●冬休み
スケジュール			1月 ●プレゼン
			2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修 (※希望者)
			3月 ●卒業式

主な科目内容	
グラフィック基礎Ⅰ・Ⅱ	SDGs視点を取り入れた企業広告の制作を基礎から学ぶ。
グラフィックデザイン概論	グラフィックデザインが持つ社会的役割とデザインに必要な考え方およびアイデアやデザインを支える文字やビジュアルなどの要素と機能を理解する。
ベーシック・デザイン	講義および演習を通して、色彩や形態、構成、視覚伝達等に関する基礎的な知識と表現方法について学習する。
Illustrator基礎 Photoshop基礎Ⅰ・Ⅱ	グラフィックデザインにおけるIllustrator・Photoshopの基本操作から応用・活用方法などを、様々な課題制作を通して身につけ、印刷などのDTP業務に必要な基礎知識・技術・ルールを習得する。
色彩計画	好き嫌いなどの感覚的な表現だけでなく、あらゆるデザインのカラーコーディネートに活かせる、理論的・体系的な色づかいができる知識や技法を学ぶ。
Webデザイン基礎 Webコーディング基礎Ⅰ・Ⅱ	Web制作におけるデザイン制作の基本を理解し、Webデザイン制作からHTMLコーディングまで学習し、Webサイトを制作できるスキルを身につける。
DTP基礎・実践 DTP応用・実務 InDesign演習	産学連携を中心として、クライアントの意向を反映した実践的なデザイン制作を学ぶ。また、InDesignの基本操作を学び、ページ物の作品制作を行う。
DTV演習	AfterEffectsの基本操作および映像制作の知識を習得し、デジタル動画作成による画像の視覚的な効果表現方法を身につける。
GD(グラフィックデザイン)演習	課題のテーマを調査・理解し、製作条件を満たしつつ、個性的なビジュアルを完成させることができるように、グラフィックデザインを展開する力を身につける。
CI演習	リサーチに基づいたコンセプトを考え、それに基づいたビジュアルを作成することができるように、デザインの体系化と企業理念に基づいたCI計画を学ぶ。
コピー概論	多くのCM作品などを見ることで、クリエイティブすること、表現することに興味を持ち、言葉の楽しさと奥深さ、広がり、大切さを理解する。
ブランニング概論	現在の市場、生活者の動向などマーケットの概要を知り、企画に役立つ情報や知識、理論を映像を交えながら理解する。
アドバタイジング	グラフィックデザイナーとして必要な基礎知識、企画力、アイデア、そしてそれらを相手に伝えるプレゼンテーション能力を、各媒体の制作を通して養う。
コミュニケーションデザイン	企画領域はもちろん、広報をベースとして総合的にコミュニケーションをデザインする技能を学び、どのような業界でも通用する「ソリューション」を身につける。
アイデア発想法	脳のメカニズムを知る事で効率よくアイデア発想を行えるポイントを理解し、日々のトレーニングを続けて右脳を活性化させる。
グッズデザイン演習Ⅰ・Ⅱ	パッケージ・カレンダー・化粧箱など、さまざまなグッズを企画・制作する。卒業制作関連のグッズ制作に取り組む。
グラフィックワークⅠ・Ⅱ	産学連携の課題を元にグラフィックデザインの仕事について学ぶ。
絵本制作演習Ⅰ・Ⅱ	絵本は、各ページに作者と読者の想いが込められた総合芸術である。その事を理解するために、たくさんの絵本を読み、触れながら、絵本の製作方法を学習する。
イラストレーションⅠ・Ⅱ	イラストレーションの仕事について理解を深め、求められるイラストおよび考え方、技術を学ぶ。商業イラストを中心に制作する。
修了制作・卒業制作	テーマに対し、企画・コンセプトを十分に練りこんで、実施テーマに沿った総合的なデザインの企画・制作・プレゼンテーションを行う。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ	社会人として知っておかねばならないコミュニケーションの技法と自主的に行動する思考、実践力を養う。また、就職活動対策としてのコミュニケーション教育やプレゼン技術について学び、社会人としてのマナーや知識を習得する。
クライアントワークⅠ・Ⅱ	クライアントのニーズを理解し、要件定義から制作・納品までの流れを学び、スケジュール管理と効果的な情報収集の重要性を身につける。

グラフィックデザイン学科 Webデザイン専攻 [2年制／男女]

AP

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

グラフィックデザイン学科では、卒業認定・専門士授与の方針(DP)および教育課程編成・実施の方針(CP)に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

1

穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人

2

ポスター、Web、キャラクターなどのデザイン全般の制作に興味があり、身につけたデザイン力を活かし社会に貢献したいと考える人

3

自己の目標達成のため継続的に努力のできる人

4

社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぼうとする向上心のある人

CP

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

グラフィックデザイン学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

1

デザインツールによる実習を通して、デザイナーとしての基礎的な知識と技術を習得する

2

豊かな創造力と確かな表現力を身につけたスペシャリストを育成する

DP

目指す人材像

ディプロマポリシー

グラフィックデザイン学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

1

地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている

2

ポスターデザイン、Webデザイン等のグラフィックデザイナーとして必要な基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている

3

自己の課題を見出し、創造性を発揮して総合的に解決できる実践力を身につけている

4

ものづくりにおける技術者としての個人・集団・地域社会に対する社会的責任を自覚して、行動でき、かつコミュニケーション能力を身につけている

目指す資格

- サーティファイ主催 Illustrator®クリエイター能力認定試験
- サーティファイ主催 Photoshop®クリエイター能力認定試験
- Webデザイナー検定
- 色彩検定

1 年 次		2 年 次	
< 前期 >		< 前期 >	
< 後期 >		< 後期 >	
到達目標	デザインソフトの操作技術やさまざまな画材を使ったイラスト表現を通してデザインの基礎を学ぶ。また、心理効果に基づいた配色や印刷・Webに関する技術などを身につける。	実践的な課題制作、コンペや企業との産学連携デザインに取り組む。また、プレゼンテーション力の強化やポートフォリオ制作など就職活動に向けての準備を行う。	クライアントからの依頼を想定した実践的なデザイン課題に取り組む。また、紙媒体、Web、映像などにおいて伝えたい内容に応じて表現できる技術力を習得する。
	デザイン基礎・応用力UP		
カリキュラム	演習 Illustrator基礎	演習 InDesign演習	
	演習 Photoshop基礎Ⅰ	演習 Photoshop基礎Ⅱ	
	演習 DTP基礎	演習 DTP実践	演習 DTP応用
	演習 グラフィック基礎Ⅰ	演習 グラフィック基礎Ⅱ	演習 GD演習
	演習 ベーシック・デザイン	演習 修了制作	演習 CI演習
		演習 クライアントワークⅠ	演習 卒業制作
	講義 コピー概論	講義 ブランニング概論	演習 アドバイジング
	講義 アイデア発想法		演習 グッズデザイン演習Ⅰ
	講義 色彩計画		演習 コミュニケーションデザイン
	講義 グラフィックデザイン概論		演習 グッズデザイン演習Ⅱ
	演習 Webコーディング基礎Ⅰ	演習 Webコーディング基礎Ⅱ	
	演習 Webデザイン基礎		演習 Webデザイン実務
		演習 DTV演習	演習 DTV応用Ⅱ
		演習 3D演習	演習 WebマーケティングⅡ
		演習 社会人基礎講座Ⅰ	講義 社会人基礎講座Ⅱ
スケジュール	4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション	10月	4月 ●オリエンテーション
	5月	11月 ●Webデザイナー検定 ●色彩検定 ●東京研修	5月
	6月 ●色彩検定	12月 ●冬休み ●Photoshop検定	6月 ●色彩検定
	7月 ●Webデザイナー検定 ●Illustrator検定 ●穴吹祭	1月 ●プレゼン	7月 ●Webデザイナー検定 ●Illustrator検定 ●穴吹祭
	8月 ●夏休み	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●就職研修 ●海外研修(※希望者)	8月 ●夏休み
	9月 ●関西研修 ●スポーツ大会	3月 ●春休み	9月 ●関西研修 ●スポーツ大会
			10月
			11月 ●Webデザイナー検定 ●色彩検定 ●東京研修
			12月 ●Photoshop検定 ●冬休み
			1月 ●プレゼン
	修了制作・卒業制作	テーマに対し、企画・コンセプトを十分に練りこんで、実施テーマに沿った総合的なデザインの企画・制作・プレゼンテーションを行う。	
	社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ	社会人として知っておかねばならないコミュニケーションの技法と自主的に行動する思考、実践力を養う。また、就職活動対策としてのコミュニケーション教育やプレゼン技術について学び、社会人としてのマナーや知識を習得する。	
	クライアントワークⅠ・Ⅱ	クライアントのニーズを理解し、要件定義から制作・納品までの流れを学び、スケジュール管理と効果的な情報収集の重要性を身につける。	
	3D演習	Blenderを使用し3D画像を作成、グラフィック作品に活用できる。	

主な科目内容	
グラフィックデザイン基礎	手書き制作からパソコンを使用した作品制作を通して、グラフィックの基本原則を理解し、手法を実践的に学ぶ。
ベーシック・デザイン	グラフィックの基本原則やデザインの基礎概念を学び、レイアウト、バランスなどの要素を探究。実践的な演習を通じて理解を深める。
Illustrator基礎 Photoshop基礎Ⅰ・Ⅱ	グラフィックデザインにおけるIllustrator・Photoshopの基本操作から応用・活用方法などを、様々な課題制作を通して身につけ、印刷などのDTP業務に必要な基礎知識・技術・ルールを習得する。
色彩計画	好き嫌いなどの感覚的な表現だけでなく、あらゆるデザインのカラーコーディネートに活かせる、理論的・体系的な色づかいができる知識や技法を学ぶ。
Webデザイン基礎 Webコーディング基礎Ⅰ・Ⅱ	Web制作におけるデザイン制作の基本を理解し、Webデザイン制作からHTMLコーディングまで学習し、Webサイトを制作できるスキルを身につける。
DTP基礎・実践 DTP応用・実務 InDesign演習	産学連携を中心として、クライアントの意向を反映した実践的なデザイン制作を学ぶ。また、InDesignの基本操作を学び、ページ物の作品制作を行う。
DTV演習・DTV応用Ⅰ・Ⅱ	AfterEffectsの基本操作および映像制作の知識を習得し、デジタル動画作成による画像の視覚的な効果表現方法を身につける。
GD(グラフィックデザイン)演習	課題のテーマを調査・理解し、製作条件を満たしつつ、個性的なビジュアルを完成させることができるように、グラフィックデザインを展開する力を身につける。
CI演習	リサーチに基づいたコンセプトを考え、それに基づいたビジュアルを作成することができるように、デザインの体系化と企業理念に基づいたCI計画を学ぶ。
コピー概論	多くのCM作品などを見ることで、クリエイティブすること、表現することに興味を持ち、言葉の楽しさと奥深さ、広がり、大切さを理解する。
ブランニング概論	現在の市場、生活者の動向などマーケットの概要を知り、企画に役立つ情報や知識、理論を映像を交えながら理解する。
アドバイジング	グラフィックデザイナーとして必要な基礎知識、企画力、アイデア、そしてそれらを相手に伝えるプレゼンテーション能力を、各媒体の制作を通して養う。
コミュニケーションデザイン	企画領域はもちろん、広報をベースとして総合的にコミュニケーションをデザインする技能を学び、どのような業界でも通用する「ソリューション」を身につける。
アイデア発想法	脳のメカニズムを知る事で効率よくアイデア発想を行えるポイントを理解し、日々のトレーニングを続けて右脳を活性化させる。
グッズデザイン演習Ⅰ・Ⅱ	パッケージ・カレンダー・化粧箱など、さまざまなグッズを企画・制作する。卒業制作関連のグッズ制作に取り組む。
Webデザイン応用 Webデザイン実務	WebデザインにおけるIllustrator・Photoshop・XDの基礎知識、印刷物のデザインとは違ったセオリーやルールなど、Webデザインの基礎知識について学ぶ。
修了制作・卒業制作	テーマに対し、企画・コンセプトを十分に練りこんで、実施テーマに沿った総合的なデザインの企画・制作・プレゼンテーションを行う。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ	社会人として知っておかねばならないコミュニケーションの技法と自主的に行動する思考、実践力を養う。また、就職活動対策としてのコミュニケーション教育やプレゼン技術について学び、社会人としてのマナーや知識を習得する。
クライアントワークⅠ・Ⅱ	クライアントのニーズを理解し、要件定義から制作・納品までの流れを学び、スケジュール管理と効果的な情報収集の重要性を身につける。
3D演習	Blenderを使用し3D画像を作成、グラフィック作品に活用できる。

マンガ・コミックイラスト学科 マンガ専攻 [2年制／男女]

AP

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

マンガ・コミックイラスト学科では、卒業認定・専門士授与の方針(DP)および教育課程編成・実施の方針(CP)に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

- 穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人
- マンガ・アニメ・コミックイラストに興味があり、身につけた創作力や表現力を活かし社会に貢献したいと考える人
- 自己の目標達成のため継続的に努力のできる人
- 社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぶとする向上心のある人

CP

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

マンガ・コミックイラスト学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

- マンガのストーリー構成、企画、表現を学び、マンガ雑誌に投稿できるまでの知識、技術を身につけた人材を育成する
- 様々な画材の基礎的な技術を修得し、表現力豊かなイラスト制作ができる人材を育成する

DP

目指す人材像

ディプロマポリシー

マンガ・コミックイラスト学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

- 地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている
- マンガ・コミックイラスト・キャラクター制作等の基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている
- クリエイターとしての能力開発はもちろん、多様化する媒体や、デジタル環境への対応、作家として必要なセルフプロデュース能力を身につけている
- ものづくりにおける技術者としての個人・集団・地域社会に対する社会的責任を自覚して、行動できる資質を身につけている

目指す資格
● 漫画キャラクター検定 ● 似顔絵検定 ● 情報処理技能検定試験 ● 色彩検定

1 年 次		2 年 次	
< 前期 >		< 後期 >	
さまざまな画材の基礎的な技術を習得し、アナログでの制作ならびにパソコンソフトの操作方法をマスターし、デジタルでの表現力豊かな作品制作ができるようになる。		マンガ制作におけるキャラクター、ストーリー構成などを身につけ、マンガの完成を目指す。またイラストにおける技法、構成力を養い独自性あるイラストを制作する。	
マンガカUP		マンガカUP	
イラストカUP		イラストカUP	
デジタルデザインカUP		デジタルデザインカUP	
デザインカUP		デザインカUP	
外部評価		外部評価	
コミュニケーションカUP		コミュニケーションカUP	
到達目標		到達目標	
カリキュラム		カリキュラム	
スケジュール		スケジュール	
4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション		4月 ●オリエンテーション	
5月		5月	
6月 ●色彩検定		6月 ●色彩検定	
7月 ●穴吹祭		7月 ●穴吹祭	
8月 ●夏休み		8月 ●夏休み	
9月 ●関西研修 ●スポーツ大会		9月 ●関西研修 ●スポーツ大会	
10月		10月	
11月 ●漫画能力検定 ●似顔絵検定 ●色彩検定 ●東京研修		11月 ●漫画能力検定 ●似顔絵検定 ●色彩検定 ●東京研修	
12月 ●冬休み		12月 ●冬休み	
1月 ●プレゼン		1月 ●プレゼン	
2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●就職研修 ●海外研修 (※希望者)		2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修 (※希望者)	
3月 ●春休み		3月 ●卒業式	

主な科目内容	
デザイン実務演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	色々なコンペにチャレンジして入賞を目指す。
アニメーション演習Ⅰ・Ⅱ	基本的なアニメーションの制作テクニック、クリップスタジオを使った複雑なアニメーションを学習し、卒業制作のアニメを作成する。
DTP演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	AdobeソフトのIllustratorの使い方や基礎テクニックを学習しながら印刷技術を学ぶ。
コミックアート演習Ⅲ・Ⅳ	穴吹コミック祭、穴吹祭、デザイン展での物販する作品を作ったりして画力を上げるとともに、コミュニケーション能力を養う。
ドローイングテクニックⅠ・Ⅱ	マンガ制作において重要な要素である技術やテクニック、つけペン、スクリーントーンなどの道具の使い方の基本を理解し修得する。
マンガテクニックⅢ・Ⅳ	投稿や持ち込みに向けてオリジナルのストーリー、キャラクター、ネーム等のマンガ作品を制作する。
イラストレーションⅠ・Ⅱ	デジタル制作を習得しながらイラスト雑誌への投稿をまた掲載を目標にプロのクリエイターとしてのスキルを身につけていく。
色彩計画	色が見える仕組みや目の構造から色给人に与える印象やファッション、インテリアまで色についての知識を学習し、色彩検定合格を目指す。
CG演習Ⅰ・Ⅱ	液晶タブレットの使い方、クリップスタジオの使い方の基礎を学習し、スマホアプリの「comico」へオリジナル作品を投稿する。
ストーリーテクニックⅠ・Ⅱ	キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法など、マンガを描く基本テクニックを習得する。
修了制作	1年間で学習した知識やテクニックを駆使して、集大成となるマンガとイラストを制作し、デザイン展で自作のオリジナル作品の展示計画をする。
Web演習Ⅰ・Ⅱ	Webの基礎から学習し、最終的にWeb作品を作り上げる。
コミックテクニックⅠ・Ⅱ	マンガ制作におけるコマ割り、アングル、キャラクターの配置などの視覚効果による作画技法を基礎から応用まで実践し、身につける。
キャラクターテクニックⅠ・Ⅱ	練習問題をこなし、基本的なマンガ技術の向上とネームスキルのレベルアップ、また、マンガ新人賞において受賞できる技術を習得する。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅲ・Ⅳ	3KAN教育(1. 自己効力感、2. 成長実感、3. 学び続ける習慣)により企業が求める人材を目指す。
Office演習Ⅰ・Ⅱ	Excel基本を学び情報処理技能検定試験取得を目指す。
イラスト演習Ⅰ・Ⅱ	色鉛筆や水彩絵の具、コピック等のアナログ画材の基本的な使い方やデジタルでの作画技法を習得する。

マンガ・コミックイラスト学科 コミックイラスト 専攻 [2年制／男女]

AP

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

マンガ・コミックイラスト学科では、卒業認定・専門士授与の方針(DP)および教育課程編成・実施の方針(CP)に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

1

穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人

2

マンガ・アニメ・コミックイラストに興味があり、身につけた創作力や表現力を活かし社会に貢献したいと考える人

3

自己の目標達成のため継続的に努力のできる人

4

社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぶとする向上心のある人

CP

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

マンガ・コミックイラスト学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

1

マンガのストーリー構成、企画、表現を学び、マンガ雑誌に投稿できるまでの知識、技術を身につけた人材を育成する

2

様々な画材の基礎的な技術を修得し、表現力豊かなイラスト制作ができる人材を育成する

DP

目指す人材像

ディプロマポリシー

マンガ・コミックイラスト学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

1

地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている

2

マンガ・コミックイラスト・キャラクター制作等の基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている

3

クリエイターとしての能力開発はもちろん、多様化する媒体や、デジタル環境への対応、作家として必要なセルフプロデュース能力を身につけている

4

ものづくりにおける技術者としての個人・集団・地域社会に対する社会的責任を自覚して、行動できる資質を身につけている

目指す資格

- 漫画キャラクター検定
- 似顔絵検定
- 情報処理技能検定試験
- 色彩検定

	1 年 次		2 年 次	
	＜前期＞	＜後期＞	＜前期＞	＜後期＞
到達目標	さまざまな画材の基礎的な技術を得し、アナログでの制作ならびにパソコンソフトの操作方法をマスターし、デジタルでの表現力豊かな作品制作ができるようになる。	マンガ制作におけるキャラクター、ストーリー構成などを身につけ、マンガの完成を目指す。またイラストにおける技法、構成力を養い独自性あるイラストを制作する。	マンガ専攻、コミックイラスト専攻に分かれての作品制作を目指す。二科展受賞、雑誌掲載を目標に制作に取り組む。	学生生活の集大成となる卒業制作作品において、より高度な描写力、表現力、演出力での完成を目指し、また独自性、世界観のある魅力的な作品を制作する。
	マンガカUP 演習 ドローイングテクニックⅠ 演習 ストーリーテクニックⅠ	演習 ドローイングテクニックⅡ 演習 ストーリーテクニックⅡ		
カリキュラム	イラストカUP 演習 イラストレーションⅠ 演習 イラスト演習Ⅰ	演習 イラストレーションⅡ 演習 イラスト演習Ⅱ	演習 コミックイラスト演習Ⅰ 演習 商業イラストⅠ	演習 コミックイラスト演習Ⅱ 演習 商業イラストⅡ
	デジタルデザインカUP 演習 DTP演習Ⅰ 演習 CG演習Ⅰ	演習 DTP演習Ⅱ 演習 CG演習Ⅱ	演習 DTP演習Ⅲ 演習 CG演習Ⅲ 演習 アニメーション演習Ⅰ 演習 Web演習Ⅰ	演習 DTP演習Ⅳ 演習 CG演習Ⅳ 演習 アニメーション演習Ⅱ 演習 Web演習Ⅱ
	デザインカUP 講義 色彩計画	演習 修了制作		
	外部評価 演習 デザイン実務演習Ⅰ	演習 デザイン実務演習Ⅱ	演習 デザイン実務演習Ⅲ	演習 デザイン実務演習Ⅳ
	コミュニケーションカUP 演習 Office演習Ⅰ	講義 社会人基礎講座Ⅰ 演習 Office演習Ⅱ	演習 コミックアート演習Ⅲ 講義 社会人基礎講座Ⅲ	演習 コミックアート演習Ⅳ 講義 社会人基礎講座Ⅳ
	4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション	10月 ●漫画能力検定 ●似顔絵検定 ●色彩検定 ●東京研修	4月 ●オリエンテーション	10月 ●漫画能力検定 ●似顔絵検定 ●色彩検定 ●東京研修
	5月	11月	5月	11月
	6月 ●色彩検定	12月 ●冬休み	6月 ●色彩検定	12月 ●冬休み
	7月 ●穴吹祭	1月 ●プレゼン	7月 ●穴吹祭	1月 ●プレゼン
	8月 ●夏休み	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●就職研修 ●海外研修(※希望者)	8月 ●夏休み	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修(※希望者)
	9月 ●関西研修 ●スポーツ大会	3月 ●春休み	9月 ●関西研修 ●スポーツ大会	3月 ●卒業式
スケジュール				

主な科目内容	
デザイン実務演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	色々なコンペにチャレンジして入賞を目指す。
アニメーション演習Ⅰ・Ⅱ	基礎的なアニメーションの制作テクニック、クリップスタジオを使った複雑なアニメーションを学習し、卒業制作のアニメを作成する。
DTP演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	AdobeソフトのIllustratorの使い方や基礎テクニックを学習しながら印刷技術を学ぶ。
コミックアート演習Ⅲ・Ⅳ	穴吹コミック祭、穴吹祭、デザイン展での物販する作品を作ったりして画力を上げるとともに、コミュニケーション能力を養う。
ドローイングテクニックⅠ・Ⅱ	マンガ制作において重要な要素である技術やテクニック、つけペン、スクリーントーンなどの道具の使い方の基本を理解し修得する。
イラストレーションⅠ・Ⅱ	デジタル制作を習得しながらイラスト雑誌への投稿をまた掲載を目標にプロのクリエイターとしてのスキルを身につけていく。
色彩計画	色が見える仕組みや目の構造から色给人に与える印象やファッション、インテリアまで色についての知識を学習し、色彩検定合格を目指す。
CG演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	液晶タブレットの使い方、クリップスタジオの使い方の基礎を学習し、スマホアプリの「comico」へオリジナル作品を投稿する。
ストーリーテクニックⅠ・Ⅱ	キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法など、マンガを描く基本テクニックを習得する。
修了制作	1年間で学習した知識やテクニックを駆使して、集大成となるマンガとイラストを制作し、デザイン展で自作のオリジナル作品の展示計画をする。
Web演習Ⅰ・Ⅱ	Webの基礎から学習し、最終的にWeb作品を作り上げる。
コミックイラスト演習Ⅰ・Ⅱ	コミックイラストの作品制作と、2年次後期は卒業制作に取り組む。
商業イラストⅠ・Ⅱ	商業イラストの仕事について理解を深め、求められるイラスト及び考え方、技術を学ぶ。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅲ・Ⅳ	3KAN教育(1. 自己効力感、2. 成長実感、3. 学び続ける習慣)により企業が求める人材を目指す。
Office演習Ⅰ・Ⅱ	Excel基本を学び情報処理技能検定試験取得を目指す。
イラスト演習Ⅰ・Ⅱ	色鉛筆や水彩絵の具、コピック等のアナログ画材の基本的な使い方やデジタルでの作画技法を習得する。

トータルインテリア学科 住宅・ショップデザイン 専攻〔2年制／男女〕

AP

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

トータルインテリア学科では、卒業認定・専門士授与の方針 (DP) および教育課程編成・実施の方針 (CP) に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

1 穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人

2 空間デザインやものづくりに興味があり、身につけた空間設計力やコーディネート力を活かし社会に貢献したいと考える人

3 自己の目標達成のため継続的に努力のできる人

4 社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぶとする向上心のある人

CP

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

トータルインテリア学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

1 快適な住まい、空間をデザインするインテリア・ビジネスのスペシャリストとしての、基礎知識・技術を得得する

2 インテリアコーディネーター、ディスプレイデザイナー、家具デザイナー等、業界の第一線で活躍できる人材を育成する

DP

目指す人材像

ディプロマポリシー

トータルインテリア学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

1 地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている

2 「空間設計」、「空間コーディネート」、「建築」等の基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている

3 論理的に考え、それに基づいて自己表現およびコミュニケーションができる能力を身につけている

4 ものづくりにおける技術者としての個人・集団・地域社会に対する社会的責任を自覚して、行動できる資質を身につけている

目指す資格
● インテリアコーディネーター
● 建築士 (二級・木造) [国家資格] 指定科目認可校 実務経験0年受験
● インテリア設計士
● 色彩検定

1 年 次		2 年 次		
< 前期 >	< 後期 >	< 前期 >	< 後期 >	
到達目標	手書きを中心に製図やパース、模型の基本など表現方法を習得し、建築・インテリアのスケールなどの基礎的知識を元に簡単なプラン、プレゼンボードができる。	2次元CADによる作図とより深い専門的な知識を元にリフォームプランを提案することができ、さらにコーディネートボード等ができる。	インテリアに関わる法規、環境、材料、素材等の知識と3DCADを駆使し、マンションのリフォームコーディネートが提案できる。	今まで習った知識や技術の集大成として「施設併用型住宅」のプラン、コーディネートが提案できる。またインテリアコーディネーター資格合格も同時に目指す。
カリキュラム	講義 IC基礎Ⅰ (二級建築士指定科目) 講義 IC基礎Ⅱ (二級建築士指定科目) 講義 色彩計画 演習 ブラニング演習 (二級建築士指定科目) 演習 インテリア製図 (二級建築士指定科目) 演習 モデリング (二級建築士指定科目) 演習 造形演習 (選択) 演習 建築基礎演習 (選択) 演習 パース演習 (二級建築士指定科目) 演習 MAC演習 演習 IC基礎演習Ⅰ 演習 IC基礎演習Ⅱ 演習 総合デザインⅠ 講義 社会人基礎講座Ⅰ	講義 IC基礎Ⅰ (二級建築士指定科目) 講義 IC基礎Ⅱ (二級建築士指定科目) 講義 色彩計画 色彩検定合格 演習 ブラニング演習 (修了制作) (二級建築士指定科目) 演習 CAD演習 (二級建築士指定科目) 演習 造形演習 演習 パース演習 (二級建築士指定科目) 演習 MAC演習 インテリア設計士合格 演習 スペースデザイン演習Ⅰ 演習 総合デザインⅡ プレゼンテーション/コミュニケーション力 講義 社会人基礎講座Ⅱ 演習 作品展示計画Ⅰ	講義 IC販売 講義 IC構造 (二級建築士指定科目) 講義 IC材料 (二級建築士指定科目) 講義 IC概論Ⅰ (二級建築士指定科目) 講義 IC法規 (二級建築士指定科目) 演習 インテリア設計 (二級建築士指定科目) 演習 3DCG 演習 (二級建築士指定科目) 演習 SP演習 (二級建築士指定科目) 演習 コーディネート演習 演習 コンペ演習 演習 総合デザインⅢ 内定 講義 社会人基礎講座Ⅲ	講義 IC構造 (二級建築士指定科目) 講義 IC材料 (二級建築士指定科目) 講義 IC概論Ⅰ (二級建築士指定科目) 講義 IC施工 (二級建築士指定科目) インテリアコーディネーター合格 演習 インテリア設計 (卒業制作) (二級建築士指定科目) 演習 3DCG 演習 (二級建築士指定科目) 演習 SP演習 (二級建築士指定科目) コンペ受賞 演習 スペースデザイン演習Ⅱ 演習 総合デザインⅣ プレゼンテーション/コミュニケーション力 講義 社会人基礎講座Ⅳ 演習 作品展示計画Ⅱ
スケジュール	4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション 5月 6月 ●色彩検定 7月 ●インテリア設計士検定 ●プレゼン ●穴吹祭 8月 ●夏休み 9月 ●スポーツ大会	10月 11月 ●色彩検定 ●東京研修 12月 ●冬休み 1月 ●プレゼン 2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●就職研修 ●海外研修 (※希望者) 3月 ●春休み	4月 ●オリエンテーション 5月 6月 ●色彩検定 7月 ●プレゼン ●穴吹祭 8月 ●夏休み 9月 ●スポーツ大会	10月 ●インテリアコーディネーター資格試験 11月 ●色彩検定 ●東京研修 12月 ●冬休み 1月 ●プレゼン 2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修 (※希望者) 3月 ●卒業式

主な科目内容	
IC基礎Ⅰ・Ⅱ	家具を含むインテリア史、スケールなどの人間工学やインテリアを構成するエレメントについて学ぶ。【2級建築士指定科目】
色彩計画	色彩の基礎を学ぶことにより、設計等に活かす。また色彩検定合格を目指す。
パース演習	一点、二点透視図の作図方法を学ぶ。また色鉛筆やマーカーでの着色方法を身につけプレゼン力向上を目指す。【2級建築士指定科目】
IC基礎演習Ⅰ・Ⅱ	インテリア設計士合格を目指し、学科対策と実技 (作図) 対策を行う。
造形演習	ディスプレイの基礎知識を学び、制作を通して立体表現の技術を身につける。
MAC演習	パソコンの基礎技術を得し、イラストレーター、フォトショップを使い、作画や画像の処理を習得し、プレゼン力の向上を目指す。
プランニング演習	コンセプトワーク、プラン、作図、プレゼンボード、模型、プレゼンと一連の作業を通す総合的科目。【2級建築士指定科目】
インテリア製図	平行定規を使い、製図の基礎、建築記号、ペン入れ等を学びインテリア設計士実技課題やインテリアコーディネーター2次試験に対応する。【2級建築士指定科目】
モデリング	スチレンボード等の模型材料を使い、模型製作の基礎を学び、自分のプランを模型にする。【2級建築士指定科目】
CAD演習	JWCADを使いこなし、2次元の図面の作成が行えるようになる。【2級建築士指定科目】
スペースデザイン演習Ⅰ・Ⅱ	グループ制作で空間や家具の提案、制作、発表を行い、技術の向上を目指す。
総合デザインⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	1・2年生合同のグループで空間の提案等を行うことによって、コミュニケーション力、プレゼンテーション力の向上を目指す。
作品展示計画Ⅰ・Ⅱ	デザイン展を見据えた作品の展示方法を企画、提案しさらに制作を行う。
IC販売	商品販売の基礎知識、企画書、販売促進ツールの制作を習得する。
IC構造	建築の構造について学び、インテリアコーディネーター合格を目指す。【2級建築士指定科目】
IC材料	建築の構成材料、内装材料等について学び、インテリアコーディネーター合格を目指す。【2級建築士指定科目】
IC概論Ⅰ	環境工学、設備について学び、インテリアコーディネーター合格を目指す。【2級建築士指定科目】
IC法規	建築法規を学習し、理解する。またインテリアコーディネーター合格を目指す。【2級建築士指定科目】
IC施工	建築の施工方法について学び、インテリアコーディネーター合格を目指す。【2級建築士指定科目】
インテリア設計	コンセプトワーク、プラン、作図、プレゼンボード、模型、プレゼンと一連の作業を通す総合的科目。【2級建築士指定科目】
3DCG 演習	VectorWorksを使って設計図の3次元化の技術を身につけ、プレゼン力の向上につなげる。【2級建築士指定科目】
SP演習	建築・インテリア設計のプロセスを理解し、数多くのパターンを演習することによって技術の向上を目指す。【2級建築士指定科目】
コーディネート演習	商店街への提案など実務に役立つ案件の設定での演習を行う。
コンペ演習	建築、インテリア、プロダクトなどのコンペティションに挑戦し、スキルの向上を図る。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	卒業後に社会人として活躍するために必要なコミュニケーション力やマナーを学び、社会人基礎力を身につけ内定につなげる。

トータルインテリア学科 家具・ディスプレイ専攻 [2年制／男女]

AP

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

トータルインテリア学科では、卒業認定・専門士授与の方針 (DP) および教育課程編成・実施の方針 (CP) に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

1

穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人

2

空間デザインやものづくりに興味があり、身につけた空間設計力やコーディネート力を活かし社会に貢献したいと考える人

3

自己の目標達成のため継続的に努力のできる人

4

社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぼうとする向上心のある人

CP

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

トータルインテリア学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

1

快適な住まい、空間をデザインするインテリア・ビジネスのスペシャリストとしての、基礎知識・技術を得得する

2

インテリアコーディネーター、ディスプレイデザイナー、家具デザイナー等、業界の第一線で活躍できる人材を育成する

DP

目指す人材像

ディプロマポリシー

トータルインテリア学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

1

地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている

2

「空間設計」、「空間コーディネート」、「建築」等の基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている

3

論理的に考え、それに基づいて自己表現およびコミュニケーションができる能力を身につけている

4

ものづくりにおける技術者としての個人・集団・地域社会に対する社会的責任を自覚して、行動できる資質を身につけている

目指す資格
● インテリア設計士
● 色彩検定
● 家具製作（家具手加工作業）3級技能検定〔国家検定〕

	1 年 次		2 年 次	
	< 前期 >	< 後期 >	< 前期 >	< 後期 >
到達目標	手書きを中心に製図やパース、模型の基本など表現方法を習得し、インテリア・家具のスケールなどの基礎的知識を元に、簡単なプラン、プレゼンボードができる。	CADや模型を駆使し、さらに色彩や造形学の知識も合わせた店舗ディスプレイの提案ができ、その提案通りに様々な道具を使い製作ができる。	様々な素材、道具に触れ、それらを使って子供椅子から大型ディスプレイまで、個人またはグループで作り上げることができる。	今まで習った知識や技術の集大成として素材、概念にとらわれない「椅子」の提案、製作ができる。
カリキュラム	講義 IC基礎Ⅰ 講義 IC基礎Ⅱ 講義 色彩計画	講義 IC基礎Ⅰ 講義 IC基礎Ⅱ 講義 色彩計画 色彩検定合格	講義 IC販売 リビングスタイリスト合格 講義 LS概論 講義 家具デザイン概論 演習 家具デザイン演習 演習 3DCG 演習 演習 創造制作演習 演習 家具技能演習 演習 コンベ演習 演習 総合デザインⅢ 内定 講義 社会人基礎講座Ⅲ	講義 家具デザイン概論 演習 家具デザイン演習(卒業制作) 演習 3DCG 演習 演習 創造制作演習 演習 家具技能演習 コンベ受賞 技能検定合格 演習 スペースデザイン演習Ⅱ 演習 コンベ演習 演習 総合デザインⅣ プレゼンテーション/コミュニケーション力 講義 社会人基礎講座Ⅳ 演習 作品展示計画Ⅱ
	演習 プランニング演習 演習 インテリア製図 演習 モデリング 演習 造形演習 演習 パース演習 演習 MAC演習 演習 IC基礎演習Ⅰ 演習 IC基礎演習Ⅱ 演習 総合デザインⅠ 講義 社会人基礎講座Ⅰ	演習 プランニング演習(修了制作) 演習 CAD演習 演習 造形演習 演習 パース演習 演習 MAC演習 インテリア設計士合格 演習 スペースデザイン演習Ⅰ 演習 総合デザインⅡ プレゼンテーション/コミュニケーション力 講義 社会人基礎講座Ⅱ 演習 作品展示計画Ⅰ		
スケジュール	4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション	10月	4月 ●オリエンテーション	10月
	5月	11月 ●色彩検定 ●東京研修	5月	11月 ●色彩検定 ●東京研修
	6月 ●色彩検定	12月 ●冬休み	6月 ●色彩検定	12月 ●冬休み
	7月 ●インテリア設計士検定 ●穴吹祭 ●プレゼン	1月 ●プレゼン	7月 ●プレゼン ●穴吹祭	1月 ●家具製作（家具手加工作業）3級技能検定 ●プレゼン
	8月 ●夏休み	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●就職研修 ●海外研修（※希望者）	8月 ●夏休み	2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修（※希望者）
	9月 ●スポーツ大会	3月 ●春休み	9月 ●スポーツ大会	3月 ●卒業式

主な科目内容	
IC基礎Ⅰ・Ⅱ	家具を含むインテリア史、スケールなどの人間工学やインテリアを構成するエレメントについて学ぶ。
色彩計画	色彩の基礎を学ぶことにより、設計等に活かす。また色彩検定合格を目指す。
パース演習	一点、二点透視図の作図方法を学ぶ。また色鉛筆やマーカーでの着色方法を身につけプレゼン力向上を目指す。
IC基礎演習Ⅰ・Ⅱ	インテリア設計士合格を目指し、学科対策と実技（作図）対策を行う。
造形演習	ディスプレイの基礎知識を学び、制作を通して立体表現の技術を身につける。
MAC演習	パソコンの基礎技術を習得し、イラストレーター、フォトショップを使い、作画や画像の処理を習得し、プレゼン力の向上を目指す。
プランニング演習	コンセプトワーク、プラン、作図、プレゼンボード、模型、プレゼンと一連の作業を通す総合的科目。
インテリア製図	平行定規を使い、製図の基礎、建築記号、ペン入れ等を学びインテリア設計士実技課題やインテリアコーディネーター2次試験に対応する。
モデリング	スチレンボード等の模型材料を使い、模型製作の基礎を学び、自分のプランを模型にする。
CAD演習	JWCADを使いこなし、2次元の図面の作成が行えるようになる。
スペースデザイン演習Ⅰ・Ⅱ	グループ制作で空間や家具の提案、制作、発表を行い、技術の向上を目指す。
総合デザインⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	1・2年生合同のグループで空間の提案等を行うことによって、コミュニケーション力、プレゼンテーション力の向上を目指す。
作品展示計画Ⅰ・Ⅱ	デザイン展を見据えた作品の展示方法を企画、提案しさらに制作を行う。
IC販売	商品販売の基礎知識、企画書、販売促進ツールの制作を習得する。
家具技能演習	家具製作3級技能検定〔国家資格〕合格を目指す。
LS概論	リビングスタイリスト資格試験2級合格を目指す。
家具デザイン概論	家具の特性や材料の種類、また道具の種類を学習し、制作に役立てる。
家具デザイン演習	課題に沿ってコンセプトワークやプランを、家具の制作を通して学ぶ。
3DCG 演習	VectorWorksを使って設計図の3次元化の技術を身につけ、プレゼン力の向上につなげる。
創造制作演習	様々な素材の特性を学び、立体物を表現することができる。また、ディスプレイの基本知識を学び、実際に校内外に制作することによって技術力、プラン力の向上を図る。
コンベ演習	建築、インテリア、プロダクトなどのコンペティションに挑戦し、スキルの向上を図る。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	卒業後に社会人として活躍するために必要なコミュニケーション力やマナーを学び、社会人基礎力を身につけ内定につなげる。

トータルインテリア学科 建築設計専攻〔2年制〕／男女

AP

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

トータルインテリア学科では、卒業認定・専門士授与の方針 (DP) および教育課程編成・実施の方針 (CP) に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

1 穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人

2 空間デザインやものづくりに興味があり、身につけた空間設計力やコーディネート力を活かし社会に貢献したいと考える人

3 自己の目標達成のため継続的に努力のできる人

4 社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぶとする向上心のある人

CP

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

トータルインテリア学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

1 快適な住まい、空間をデザインするインテリア・ビジネスのスペシャリストとしての、基礎知識・技術を得得する

2 インテリアコーディネーター、ディスプレイデザイナー、家具デザイナー等、業界の第一線で活躍できる人材を育成する

DP

目指す人材像

ディプロマポリシー

トータルインテリア学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

1 地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている

2 「空間設計」、「空間コーディネート」、「建築」等の基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている

3 論理的に考え、それに基づいて自己表現およびコミュニケーションができる能力を身につけている

4 ものづくりにおける技術者としての個人・集団・地域社会に対する社会的責任を自覚して、行動できる資質を身につけている

目指す資格
● 建築士 (二級・木造) [国家資格] 指定科目認可校 実務経験0年受験
● インテリアコーディネーター
● インテリア設計士
● 色彩検定

1 年 次		2 年 次		
< 前期 >	< 後期 >	< 前期 >	< 後期 >	
到達目標	手書きを中心に製図やパース、模型の基本など表現方法を習得し、建築・インテリアのスケールなどの基礎的知識を元に簡単なプラン、プレゼンボードができる。	2次元CADによる作図とより深い専門的な知識を元にリフォームプランを提案することができ、さらにコーディネートボード等ができる。	法規、設備、環境、構造等の総合的な建築知識と3DCADを駆使し、コンセプトに沿った木造在来工法の平屋戸建住宅の提案ができる。	今まで習った知識や技術の集大成として「公共施設」のプラン、コーディネートが提案できる。またインテリアコーディネーター資格合格も同時に目指す。
カリキュラム	講義 IC基礎Ⅰ (二級建築士指定科目) 講義 IC基礎Ⅱ (二級建築士指定科目) 講義 色彩計画 演習 プランニング演習 (二級建築士指定科目) 演習 インテリア製図 (二級建築士指定科目) 演習 モデリング (二級建築士指定科目) 演習 造形演習 (選択) 演習 建築基礎演習 (選択) 演習 パース演習 (二級建築士指定科目) 演習 MAC演習 演習 IC基礎演習Ⅰ 演習 IC基礎演習Ⅱ 演習 総合デザインⅠ 講義 社会人基礎講座Ⅰ	講義 IC基礎Ⅰ (二級建築士指定科目) 講義 IC基礎Ⅱ (二級建築士指定科目) 講義 色彩計画 色彩検定合格 演習 プランニング演習 (修了制作) (二級建築士指定科目) 演習 CAD演習 (二級建築士指定科目) 演習 造形演習 演習 パース演習 (二級建築士指定科目) 演習 MAC演習 インテリア設計士合格 演習 スペースデザイン演習Ⅰ 演習 総合デザインⅡ プレゼンテーション/コミュニケーション力 講義 社会人基礎講座Ⅱ 演習 作品展示計画Ⅰ	講義 IC販売 講義 IC構造 (二級建築士指定科目) 講義 IC材料 (二級建築士指定科目) 講義 IC概論Ⅰ (二級建築士指定科目) 講義 IC法規 (二級建築士指定科目) 演習 インテリア設計 (二級建築士指定科目) 演習 3DCG 演習 (二級建築士指定科目) 演習 SP演習 (二級建築士指定科目) 演習 コーディネート演習 演習 コンペ演習 演習 総合デザインⅢ 内定 講義 社会人基礎講座Ⅲ	講義 IC構造 (二級建築士指定科目) 講義 IC材料 (二級建築士指定科目) 講義 IC概論Ⅰ (二級建築士指定科目) 講義 IC施工 (二級建築士指定科目) 建築士受験 演習 インテリア設計 (卒業制作) (二級建築士指定科目) 演習 3DCG 演習 (二級建築士指定科目) 演習 SP演習 (二級建築士指定科目) コンペ受賞 演習 スペースデザイン演習Ⅱ 演習 総合デザインⅣ プレゼンテーション/コミュニケーション力 講義 社会人基礎講座Ⅳ 演習 作品展示計画Ⅱ
スケジュール	4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション 5月 6月 ●色彩検定 7月 ●インテリア設計士検定 ●プレゼン ●穴吹祭 8月 ●夏休み 9月 ●スポーツ大会	10月 11月 ●色彩検定 ●東京研修 12月 ●冬休み 1月 ●プレゼン 2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●就職研修 ●海外研修 (※希望者) 3月 ●春休み	4月 ●オリエンテーション 5月 6月 ●色彩検定 7月 ●プレゼン ●穴吹祭 8月 ●夏休み 9月 ●スポーツ大会	10月 ●インテリアコーディネーター資格試験 11月 ●色彩検定 ●東京研修 12月 ●冬休み 1月 ●プレゼン 2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修 (※希望者) 3月 ●卒業式

主な科目内容	
IC基礎Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	現代までの建築史、建築計画 (総論、各論) や建築を構成するエレメントについて学ぶ。【2級建築士指定科目】
色彩計画	色彩の基礎を学ぶことにより、設計等に活かす。また色彩検定合格を目指す。
パース演習	一点、二点透視図の作図方法を学ぶ。また色鉛筆やマーカーでの着色方法を身につけプレゼン力向上を目指す。【2級建築士指定科目】
IC基礎演習Ⅰ・Ⅱ	インテリア設計士合格を目指し、学科対策と実技 (作図) 対策を行う。
造形演習	ディスプレイの基礎知識を学び、制作を通して立体表現の技術を身につける。
建築基礎演習	様々な事例や有名建築を通じて、空間構成能力を身につける。
MAC演習	パソコンの基礎技術を習得し、イラストレーター、フォトショップを使い、作画や画像の処理を習得し、プレゼン力の向上を目指す。
プランニング演習	コンセプトワーク、プラン、作図、プレゼンボード、模型、プレゼンと一連の作業を通す総合的科目。【2級建築士指定科目】
インテリア製図	平行定規を使い、製図の基礎、建築記号、ペン入れ等を学びインテリア設計士実技課題やインテリアコーディネーター2次試験に対応する。【2級建築士指定科目】
モデリング	スチレンボード等の模型材料を使い、模型製作の基礎を学び、自分のプランを模型にする。【2級建築士指定科目】
CAD演習	JWCADを使いこなし、2次元の図面の作成が行えるようになる。【2級建築士指定科目】
スペースデザイン演習Ⅰ・Ⅱ	グループ制作で空間や家具の提案、制作、発表を行い、技術の向上を目指す。
総合デザインⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	1・2年生合同のグループで空間の提案等を行うことによって、コミュニケーション力、プレゼンテーション力の向上を目指す。
作品展示計画Ⅰ・Ⅱ	デザイン展を見据えた作品の展示方法を企画、提案しさらに制作を行う。
IC販売	商品販売の基礎知識、企画書、販売促進ツールの制作を習得する。
IC構造	建築の構造について学び、建築士合格を目指す。【2級建築士指定科目】
IC材料	建築の構成材料、内装材料等について学び、建築士合格を目指す。【2級建築士指定科目】
IC概論Ⅰ	環境工学、設備について学び、建築士合格を目指す。【2級建築士指定科目】
IC法規	建築法規を学習し、理解する。また建築士合格を目指す。【2級建築士指定科目】
IC施工	建築の施工方法について学び、建築士合格を目指す。【2級建築士指定科目】
インテリア設計	コンセプトワーク、プラン、作図、プレゼンボード、模型、プレゼンと一連の作業を通す総合的科目。【2級建築士指定科目】
3DCG 演習	VectorWorksを使って設計図の3次元化の技術を身につけ、プレゼン力の向上につなげる。【2級建築士指定科目】
SP演習	建築・インテリア設計のプロセスを理解し、数多くのパターンを演習することによって技術の向上を目指す。【2級建築士指定科目】
コーディネート演習	商店街への提案など実務に役立つ案件の設定での演習を行う。
コンペ演習	建築、インテリア、プロダクトなどのコンペティションに挑戦し、スキルの向上を図る。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	卒業後に社会人として活躍するために必要なコミュニケーション力やマナーを学び、社会人基礎力を身につけ内定につなげる。

ネット動画クリエイター学科 [2年制／男女]

AP

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

ネット動画クリエイター学科では、卒業認定・専門士授与の方針(DP)および教育課程編成・実施の方針(CP)に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

1

情報発信・コンテンツ制作・動画制作に興味があり、身につけた創作力や表現力を活かし社会に貢献したいと考える人

2

自己の目標達成のため継続的に努力のできる人

3

社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぼうとする向上心のある人

4

穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人

CP

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

ネット動画クリエイター学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

1

動画、Web、コンテンツ制作手法を学び、SNSを始めとするインターネットを活用のスキルを習得する

2

豊かな発想力と確かな表現力、情報発信力を身につけたスペシャリストを育成する

3

最新の知識・技術を実感できる、業界で活躍中のプロ講師による授業を実施する

DP

目指す人材像

ディプロマポリシー

ネット動画クリエイター学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

1

地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている

2

動画クリエイター・Webクリエイターとして必要な基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている

3

常に新しいことに挑戦することで、ビジネスの現場で必要となる柔軟な発想力を有し、様々なニーズに応えるコンテンツ制作力を身につけている

4

多様性を理解し、信頼関係を構築できるコミュニケーション能力を身につけ、魅力的な情報発信ができる能力を身につけている

目指す資格

● Microsoft Office Specialist(Word・Excel)

● サーティファイ主催 Illustrator®クリエイター能力認定試験

● サーティファイ主催 Photoshop®クリエイター能力認定試験

● Google アナリティクス個人認定資格(GAIQ)

● Google デジタルワークショップ

● 色彩検定3級

● インターネットベーシックユーザーテスト(iBut)

1 年 次			2 年 次		
< 前期 >		< 後期 >	< 前期 >		< 後期 >
パソコン操作から、動画制作・デザイン制作に必要なアプリケーションなどの基本的な操作までを身につける。また、情報発信に必要な基礎的な知識を学ぶ。		課題制作、企画立案、情報発信を実践的に学ぶ。産学連携の企画に取り組み、問題解決力や実際の現場で必要となるスキルを身につける。併せて就職活動への準備を始める。	1年生で身につけたスキルを活用し、産学連携に取り組み、実践的課題解決の経験を通して現場力を身につける。さらに振り返りにより、自らのスキルを評価し改善策を考えられる「PDCA サイクル」を身につける。		これまで身につけたスキルや経験を活かして、2年間の集大成となる卒業制作に取り組む。
到達目標	制作力・実践力・発信力				
	演習 動画制作実習	映像デザイン			
	演習 撮影演習	制作演習			
	講義 メディア論				
	講義 カラーテクニク				
	演習 コンピュータグラフィックス	テロップデザイン			
	演習 ライブ配信基礎				
	講義 メディア発信 Web	メディア発信 SNS	演習 メディア発信演習		
		修了制作			卒業制作
	カリキュラム	現場力			
演習 パソコン演習		総合動画実務Ⅰ	総合動画実務Ⅱ	総合動画実務Ⅲ	
		インターネット基礎			
		社会人基礎講座Ⅰ	社会人基礎講座Ⅱ	社会人基礎講座Ⅲ	
スケジュール	4月	●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション	10月	4月	●オリエンテーション
	5月		11月	5月	
	6月	●色彩検定	12月	6月	●Google アナリティクス個人認定資格 (GAIQ) ●穴吹祭
	7月	●穴吹祭	1月	7月	●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修 (※希望者)
	8月	●夏休み	2月	8月	●夏休み
	9月	●スポーツ大会	3月	9月	●スポーツ大会
				10月	3月

主な科目内容	
動画制作実習 映像デザイン	Premiereの基本操作と動画編集の知識を習得し、より効果的な演出や視覚的な表現方法を身につける。
撮影演習 制作演習	絞り・シャッタースピードの理解、アングル構図など、撮影の基礎を習得する。照明や録音におけるマイクの使い分けを学び、ビデオ撮影スキルを身につける。また、身につけたスキルを活かし課題制作に取り組む。
メディア論	動画の歴史を振り返り、フィルム、TV、ネットの流れなど、最新の知識を学ぶ。動画制作における、職種、映像作品カット分析、映像演出、絵コンテの書き方など動画制作に必要な企画を立てるために必要な知識を学ぶ。
カラー テクニク	好き嫌いなどの感覚的な表現だけでなく、あらゆるデザインのカラーコーディネートに活かせる理論的・体系的な色づかいができる知識や技法を学ぶ。
コンピュータ グラフィックス テロップデザイン	動画制作やWeb制作で必要とされるIllustratorやPhotoshopの基本操作を身につける。写真加工をはじめとする手法を習得し、デザイン活用スキルを向上させる。
ライブ配信基礎	インターネットライブ配信の手法を学び、企画番組や学校イベントをライブ配信し、現場で必要なスキルを身につける。
メディア発信 Web・SNS	Web制作の基本を理解し、SNSをはじめとする各種Webサービスの活用方法を身につける。Webマーケティングに必要な知識や手法を学び、効果的な情報発信スキルを身につける。
修了制作・ 卒業制作	設定したテーマに沿って、コンセプトを十分に練り込んだ動画を企画・制作・プレゼンテーションすることで、動画制作を体系的に学ぶ。
総合動画実務 Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	他地区・他学年との合同授業。コミュニケーション力やプレゼンテーション能力を身につける。実際にクライアントワークを行い、実務に必要な知識を経験から学ぶ。
パソコン演習	Word・Excel・PowerPointの基本操作を学習し、実務に即した文章作成から表計算・グラフ作成、企画からプレゼンテーションまでの資料作成ができるスキルを身につける。
インターネット 基礎	パソコンの基本操作を学習し、インターネット基礎社会において、必要な知識を統括的に学ぶ。
社会人基礎講座 Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	社会人として知っておかなければならないコミュニケーション技法と自主的に行動する思考、実践力を身につける。また、就職活動対策としてのコミュニケーション教育やプレゼン技法についても学び、社会人としてのマナーや知識を習得する。

ゲームクリエイター学科 ゲーム専攻/XR専攻 [3年制／男女]

AP

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

ゲームクリエイター学科では、卒業認定・専門士授与の方針（DP）および教育課程編成・実施の方針（CP）に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

1

穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人

2

ゲーム作りに興味があり、今までにない新しいゲームを制作したい人

3

ゲーム業界で評価される技術を身につけ、即戦力として活躍したい人

4

ゲーム業界の専門職業人として、発展に貢献する意欲のある人

CP

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

ゲームクリエイター学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

1

ゲーム業界に必要な知識・技術を体系的に学び、ゲーム制作力が身につく授業構成とする

2

他者理解・コミュニケーション能力を習得するため、アクティブラーニング形態の授業を実施する

3

ゲームに関する最新の知識・技術を実感できる、業界で活躍中のプロ講師による授業を実施する

4

チーム内での役割や他人との関わり方を学ぶため、グループワークや外部企業へのインターンシップの機会を設定する

DP

目指す人材像

ディプロマポリシー

ゲームクリエイター学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

1

地域社会・国際社会に貢献できるゲーム制作全般の知識を有し、ゲーム開発技術を身につけている

2

ゲーム制作全般の知識を有し、ゲームプログラミングに必要なネットワーク、VR、サーバー構築技術を駆使し、様々な機器で動作するゲーム制作ができる力を身につけている

3

常に新しいことに挑戦することで、課題解決に必要な柔軟な発想力を有し、様々なニーズに応える企画提案力を身につけている

4

多様性を理解し、自ら積極的に信頼関係を構築できるコミュニケーション能力を身につけている

1 年 次						2 年 次						3 年 次					
< 前期 >			< 後期 >			< 前期 >			< 後期 >			< 前期 >			< 後期 >		
到達目標	プログラムと2DCG、企画などのゲーム制作の基礎を学び、学生の力だけでシンプルなゲームをチームで作ることができる。		プレゼンテーション手法の学習と、繰り返しゲーム制作経験を積むことで、個人でゲームが作れるようになり、また効果的なプレゼンができる。			3Dゲームプログラミングと3DCG学ぶことで、3Dでの基本的な動きのプログラムとシンプルな3Dゲームを作ることができる。XRの基礎を学び、AR技術を習得する。			完成度の高いコーディングやツールプログラム、3Dグラフィックスプログラムなど、高度な技術を導入した強みのある作品を作ることができる。VRコンテンツを習得する。			サーバーサイドプログラムや家庭用ゲーム機などの様々な開発環境で、多様なプラットフォームへ向けてのゲーム開発ができる。XRコンテンツを豊富なアイデアで実現する。			プロジェクトチームを組み、チーム内でのコミュニケーションを図ることができ、ユーザーのニーズに応じた、なおかつ大規模なゲーム作品の開発ができる。		
	講義 ゲームアルゴリズム		講義 コンピュータ概論Ⅰ			講義 コンピュータ概論Ⅱ			講義 情報処理対策講座			演習 サーバーサイドプログラム演習			演習 HTML/CSS		
	講義 ゲーム企画概論		演習 ゲームデザイン研究			講義 ゲームデザインⅡ			演習 3Dゲーム制作Ⅱ			演習 コンシューマゲーム開発演習			演習 卒業制作		
専門分野	演習 C++ゲーム制作		演習 2Dゲーム制作			演習 3Dゲーム制作Ⅰ		ゲーム専攻のみ	演習 3Dゲーム制作Ⅱ		ゲーム専攻のみ	演習 ゲームAI演習		ゲーム専攻のみ	演習 VR制作演習		
			演習 ゲーム数学演習Ⅰ			演習 ゲーム数学演習Ⅱ		ゲーム専攻のみ	演習 ゲームエンジン演習Ⅰ			演習 Unity演習		XR専攻のみ	演習 ゲームエンジン演習Ⅱ		
	講義 色彩計画					演習 AR制作演習		XR専攻のみ	演習 キャラクター制作演習		XR専攻のみ	演習 XRコンテンツ制作		XR専攻のみ	演習 メタバース演習		
カリキュラム	演習 2Dゲーム素材制作演習					演習 3Dゲーム素材制作演習			演習 動画制作演習								
	演習 Office演習		演習 プレゼンソフト演習						講義 社会人基礎講座Ⅰ			講義 社会人基礎講座Ⅱ			講義 社会人基礎講座Ⅲ		
スケジュール	4月 ●入学前学習 ●入学式 ●新入生オリエンテーション		10月			4月			10月 ●情報処理技術者能力認定試験2級2部 ●基本情報技術者試験			4月 ●入学式			10月		
	5月		11月			5月			11月			5月			11月		
	6月 ●C言語プログラミング能力認定試験3級		12月 ●校内プログラミングハッカソン① ●冬休み			6月 ●基本情報技術者試験午前免除試験 ●情報処理技術者能力認定試験2級1部			12月 ●校内プログラミングハッカソン③ ●冬休み			6月			12月 ●冬休み		
	7月 ●穴吹祭		1月			7月 ●校内プログラミングハッカソン② ●穴吹祭			1月			7月 ●校内プログラミングハッカソン④ ●穴吹祭			1月		
	8月 ●夏休み		2月 ●C言語プログラミング能力認定試験2級 ●情報処理技術者能力認定試験3級 ●プレゼン大会 ●海外研修（※希望者）			8月 ●夏休み			2月 ●校内合同企画セミナー ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修（※希望者）			8月 ●夏休み			2月 ●デザイン展 ●プレゼン大会 ●海外研修（※希望者）		
	9月 ●スポーツ大会		3月 ●春休み			9月 ●ゲーム研修旅行 ●スポーツ大会			3月 ●春休み			9月 ●スポーツ大会			3月 ●卒業式		

目指す資格	
● 基本情報技術者試験【国家資格】 ● サーティファイ主催 C 言語プログラミング能力認定試験 ● サーティファイ主催 情報処理技術者能力認定試験	
主な科目内容	
C++ゲーム制作	C++言語の基礎的な言語仕様を理解し、さまざまなプログラミングに対応できるプログラミング技術を習得する。
2Dゲーム制作	多種多様なゲーム制作を通してC++言語の命令や記述方法などを学び、ゲーム開発技術を習得する。
ゲームデザインⅠ・Ⅱ	ゲーム開発における企画立案方法、チーム運営方法等、プランナーとしての技術を習得し、ゲーム企画書、仕様書の作成を行う。
ゲームデザイン研究	デジタルゲームの研究を行い、ゲームのレベルデザイン技術およびゲーム構築能力を習得する。
ゲームアルゴリズム	プログラミングに必要な手順や計算法であるアルゴリズムについて学習し、プログラミングにおける処理手順の構築法を習得する。
コンピュータ概論Ⅰ・Ⅱ	基本情報技術者試験の範囲である、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワーク、データベース、ストラテジーやマネジメントについての知識を習得する。
2Dゲーム素材制作演習	GIMPの機能を理解するとともに、ドット絵、UIデザイン、エフェクトの2DCGの知識を身につける。
3Dゲーム素材制作演習	3Dアニメーションソフト「Blender」を使用し、3Dモデルのデータ作成、アニメーションやフィールドなど、3Dゲームに利用する素材の作成を行う。
ゲームエンジン演習Ⅰ・Ⅱ	ゲームエンジン開発環境でのゲーム制作を行い、ゲームエンジンを使用したゲーム開発方法を習得する。
3Dゲーム制作Ⅰ・Ⅱ	※1 三次元空間のプログラム技術を学び、3Dゲーム開発手法を習得する。 また、ゲーム作品のプレゼンテーションを行い、効果的なプレゼンテーションを習得する。
ゲーム数学演習Ⅰ・Ⅱ	座標、ベクトル、行列などの数学の基礎を身につけ、ゲームプログラミングでの移動や回転、拡大縮小、衝突演算などの活用方法を習得する。
AR制作演習	※2 スマートフォンやHoloLensを使用したAR技術を習得し、ARコンテンツ制作の手法を理解する。
Unity演習	※2 ゲームエンジンUnityの使い方を習得し、ゲーム、XRコンテンツの制作を行う。
動画制作演習	動画編集ソフトの使い方を学び、ゲーム作品の紹介ムービーの作成方法を習得する。
VR制作演習	HTC Vi veを使用したVR技術を習得する。また、ゲーム業界に限らず、今後増えていくVR業界のニーズにあった技術の習得を目指す。
ゲームAI演習	※1 ゲームにおけるキャラクターの行動をつかさどるAIの構築技術を学び、ゲームデザインに反映させ、作品のクオリティアップに貢献する。
XRコンテンツ制作	※2 AR、VR、MR等のXRを利用したコンテンツを作成することで、XRエンジニアとして売り込む作品を制作する。
コンシューマゲーム開発演習	※1 コンシューマゲーム機（Nintendo Switch）でのゲーム制作を行い、ハードウェア、入力デバイスの特性を理解する。
サーバーサイドプログラム演習	Apache、PHP、MySQLを組み合わせたWebアプリケーションを作成する技術を習得し、Webアプリケーションとデータベースの設計を理解する。
HTML/CSS	ホームページを作成するための言語HTMLとCSSを習得する。
Office演習	Word、Excelの演習を通し、基本的な操作を習得し、ゲーム作成時に作成するレジュメ（発表用資料）や仕様書、企画書作成に必要なスキルを養う。
プレゼンソフト演習	PowerPointの基本操作技術を身につけ、今後のプレゼンテーションに活用できる力をつける。
メタバース演習	XR背景における最終到達地点の1つで、オンラインシステム構築を行う。

2021年度

卒業生就職先一覧

(順不同)

就職先	所在地	就職先	所在地	就職先	所在地
穴吹デザインカレッジ グラフィックデザイン学科		穴吹デザインカレッジ トータルインテリア学科		穴吹デザインカレッジ マンガ・コミックイラスト学科	
アイラックホーム株式会社	香川県	ABO DESIGN株式会社	愛知県	イカリ消毒株式会社 高松営業所	香川県
株式会社イーグル(お宝市番館 瀬戸大橋店)	香川県	株式会社森繁	香川県	株式会社ワールドインテック(配属先:日亜化学工業株式会社)	福岡県
株式会社村上製作所 長尾工場	香川県	サンクラフト株式会社	香川県	ニチエイステール株式会社	香川県
株式会社エスピーエフ	香川県	山陽地所株式会社(カンパニーハウジング山忠)	岡山県	株式会社シロトリ	香川県
株式会社ケントハウス(スタジオ・ケント高松レインボーロード本店)	香川県	ヒロセ設計株式会社	香川県	株式会社スマイル	香川県
株式会社サクセス	香川県	富士建設株式会社	香川県	株式会社ミヤプロ	香川県
株式会社ユニオン・グラビア	香川県	株式会社ヤマトマネキン・ウエスト	香川県	株式会社穴吹カレッジサービス 穴吹デザインプラス	香川県
株式会社レガン	香川県	株式会社ロータリーハウス	香川県	株式会社太陽社	香川県
株式会社家具屋 高松本店	香川県	株式会社高岸工務店	香川県	株式会社美巧社	香川県
丸善工業株式会社	香川県	株式会社菅組	香川県	光繁興業株式会社(サンロイヤルホテル)	香川県
西野金陵株式会社	香川県	株式会社谷本建設	香川県		
有限会社エイブル	香川県	吉田建設株式会社	香川県	穴吹デザインカレッジ ゲームクリエイター学科	
有限会社ブリード	香川県	共栄建設株式会社	徳島県	株式会社さきむら	香川県
		建築工房ライズ株式会社	香川県	さぬき丸一製麺株式会社	香川県
		川上建設株式会社	岡山県	山田電建株式会社	香川県
		優和木装株式会社	香川県	株式会社Haute couture(オートクチュール)	愛媛県

2022年度

卒業生就職先一覧

(順不同)

就職先	所在地	就職先	所在地	就職先	所在地
穴吹デザインカレッジ グラフィックデザイン学科		穴吹デザインカレッジ トータルインテリア学科		穴吹デザインカレッジ マンガ・コミックイラスト学科	
株式会社tao.	香川県	あなぶきホーム株式会社	香川県	ufotable Cafe Tokushima	徳島県
ナベプロセス株式会社	香川県	エヌケー建設株式会社	香川県	株式会社イマデヤ	徳島県
有限会社アンズ	香川県	株式会社菅組	香川県	株式会社ハローズ	岡山県
株式会社ENGI	岡山県	株式会社大創	香川県	くるみ薬局	香川県
株式会社いちのや	香川県	株式会社トヨシマライフスタイル	香川県	株式会社すずらん	香川県
株式会社オーキッド	香川県	株式会社日進堂	香川県	株式会社ユニオン・グラビア	香川県
株式会社マーキュリー	香川県	ライフデザイン・カバヤ株式会社	岡山県	株式会社ワールドインテック	広島県
株式会社マッドラボ	高知県	株式会社サンフラワー	香川県	株式会社荻田縫製研究所	香川県
株式会社ロカオブ	香川県	株式会社ハンデックス	香川県	株式会社紙工芸やまだ	香川県
株式会社高松ホットスタンプ	香川県	株式会社ヒカリ	香川県	株式会社乗馬クラブクレイン	大阪府
株式会社大和製作所	香川県	株式会社ヤマシタ	岡山県	株式会社太陽技報堂	香川県
株式会社二蝶	香川県	株式会社屋島店装	香川県	株式会社大和製作所	香川県
有限会社デザイン工房エム	香川県	株式会社高岸工務店	香川県	株式会社中四国ニチレイサービス	香川県
		株式会社山倉建設	香川県	明興産業株式会社	香川県
		株式会社富山総合建築	香川県		
		株式会社明徳ホーム	香川県	穴吹デザインカレッジ ゲームクリエイター学科	
		高陽建設株式会社	香川県	株式会社B.B.スタジオ	東京都
		新日本建工株式会社	香川県	株式会社アバンスシステム	香川県
		西村ジョイ株式会社	香川県	株式会社ミヤプロ	香川県
		富士建設株式会社	香川県	株式会社ウエストネットテクノロジー	東京都
		無垢スタイル建築設計株式会社	埼玉県	株式会社日本テクニクス	香川県
		有限会社道井工芸	香川県	株式会社ジーゼ	大阪府

2023年度

卒業生就職先一覧

(順不同)

就職先	所在地	就職先	所在地	就職先	所在地
穴吹デザインカレッジ グラフィックデザイン学科		穴吹デザインカレッジ トータルインテリア学科		穴吹デザインカレッジ マンガ・コミックイラスト学科	
株式会社築地ばんや	香川県	株式会社アイ工務店	東京都	株式会社夢楽染	香川県
香川証券株式会社	香川県	有限会社香西建設	香川県	株式会社ユニオン・グラビア	香川県
株式会社TMN2(フラウコウベ香川高松店)	香川県	三和電業株式会社	香川県	歌舞伎座舞台株式会社	東京都
丸善織物株式会社	香川県	株式会社ワールドコンストラクション	東京都	株式会社花装	香川県
株式会社ゴクーグラフィックス	大阪府	有限会社西岡家具店	香川県	株式会社テルミ・エンタープライズ	香川県
株式会社アウトソーシング	香川県	株式会社小竹組	香川県	サヌキ畜産フーズ株式会社	香川県
株式会社ムレコミュニケーションズ	香川県	株式会社近藤建設興業	岡山県	株式会社きさらぎ	香川県
株式会社紙工芸やまだ	香川県	株式会社空創社	香川県	株式会社キャン	香川県
株式会社ジャパンギャルズ	香川県	有限会社道井工芸	香川県	社会福祉法人松寿会	香川県
株式会社東讃広告社	香川県	MINIMA株式会社 家具屋高松本店	香川県	株式会社宮脇書店	香川県
有限会社ウイルパワー(リユースマン丸亀)	香川県	アープルホーム株式会社	香川県	株式会社イチーナ	香川県
株式会社デコ	香川県	株式会社木村建設	香川県		
株式会社駿川興業グループ(映像部門 感動映像制作会社KAZUFILMS)	香川県	株式会社モクラス	香川県	穴吹デザインカレッジ ネット動画クリエイター学科	
株式会社ライフスタイル	香川県	株式会社宗家くつわ堂	香川県	株式会社ネクサス	香川県
株式会社マツオカ	香川県	株式会社大河内工務店	香川県	株式会社琴平国際ホテル こんびら温泉湯元八千代	香川県
株式会社バンクチュアル	高知県	株式会社日進堂	香川県	日本郵便株式会社 坂出郵便局	香川県
株式会社勝見プロ	香川県	谷口建設興業株式会社	香川県	株式会社マツオカ	香川県
株式会社ワールド・ワン	兵庫県	株式会社中村谷	香川県	株式会社テルミ・エンタープライズ	香川県
株式会社辯紙店	香川県	富士建設株式会社	香川県	かなたまキッチン	香川県
株式会社シーシーエス	東京都	有限会社野村正人建築研究所	香川県	穴吹エンタープライズ株式会社	香川県
株式会社プラスワンインターナショナル	香川県	東海工業株式会社	香川県	中国新聞印刷株式会社	広島県
株式会社宗家くつわ堂	香川県	株式会社サンフラワー(ユニバーサルホーム高松東店)	香川県		
セーラー広告株式会社	香川県				
株式会社テツコーボレーション	愛知県				
株式会社穴吹トラベル	香川県				
株式会社山食	香川県				
一般財団法人休暇村協会 休暇村讃岐五色台	香川県				
株式会社ユニオン・グラビア	香川県				
学校法人YIC学院	京都府				
株式会社ネクシィーズグループ	香川県				
株式会社高松ホットスタンプ	香川県				

穴吹デザインカレッジ

ゲームクリエイター学科

カーズ株式会社	東京都
株式会社アウトソーシングテクノロジー	東京都
株式会社電子工学センター	神奈川県
G2 Studios株式会社	東京都
アウェイク アイ株式会社	神奈川県
株式会社アイティーブレーン	東京都
株式会社モバイルコミュニケーションズ	東京都
株式会社ノジマ	神奈川県
株式会社三光システム	香川県
株式会社Game	大阪府
株式会社ドン・キホーテ	東京都
株式会社カイトテクノロジー	東京都
株式会社ユニットコム	大阪府
nmsエンジニアリング株式会社	神奈川県
株式会社エイジェック	香川県