

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			
専門学校穴吹デザインカレッジ		平成4年3月24日		森川 和哉		〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-3-5 (電話) 087-823-5500			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人穴吹学園		平成3年4月1日		穴吹 忠嗣		〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-22-23 (電話) 087-823-2266			
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15(2003)年度	-	平成28(2016)年度			
学科の目的	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技術を習得し、豊かな想像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。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	取得可能な資格(Illustratorクリエイター能力認定試験、Photoshopクリエイター能力認定試験、色彩検定)								
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			240 単位時間	1,460 単位時間	0 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)		留學生割合(B/A)	中退率				
50人	37人	0人		0%	0%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		18人						
	■就職希望者数(D)		18人						
	■就職者数(E)		18人						
	■地元就職者数(F)		15人						
	■就職率(E/D)		100%						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		83%						
	■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6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) 印刷業界、デザイン事務所									
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: ※有的場合、例えば以下について任意記載			無					
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	<a href="https://web.anabuki-college.net/department/design/graphicdesign/">https://web.anabuki-college.net/department/design/graphicdesign/</a>								
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		240 単位時間							
うち必修授業時数		240 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		240 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							
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)	(B: 単位数による算定)								
	総単位数		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合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)		1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)		2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)		1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		4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

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る。その過程で身につけた知識や技術を企業等から依頼があった作品制作に対し評価を頂き、社会に出て通用する人材を養成することを目的とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

カリキュラム編成や授業科目の内容・授業方法の充実・改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置する。デザイン業界や企業等に依頼した委員からの意見・要望を伺う。学校は「教育課程編成委員会」での意見・要望を十分活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善検討を教務部が主体となり行い、新たなカリキュラム案を編成しそれを校長が決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
森川 和哉	専門学校穴吹デザインカレッジ 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
加藤 猛	学校法人穴吹学園 高松 統括副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
西尾 通哲	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
南 敦子	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
松尾 誠司	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務次長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
高橋 潤	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中田 忠志	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
眞鍋 量臣	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
長川 信也	専門学校穴吹デザインカレッジ	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(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月1日 15:30～17:00

第2回 令和6年3月14日 11:00～12:00

(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。

インターンシップ実施の提言を踏まえて、希望者にインターンシップを実施

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

学内で身につけた知識、技術を企業等と連携した取り組みを通して評価し、より一層のスキルアップに繋がるようにする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

学生が授業で身につけた知識や技術を活かし、企業等からの依頼のあったポスターなどの作品制作を連携科目の授業で行う。授業の前に、企業担当者が依頼作品についてのプレゼンテーションを行う。学習成果の評価については、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。作品について企業等から講評・評価を頂くことで、学生の作品制作技術力アップと作品制作時のスケジュール管理など、プロのデザイナーとして必要なスキルを身につける。

(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
クライアントワーク	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。	依頼のあったポスターなどの作品制作を授業で行う。学習成果の評価については、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	丸亀商工会議所、一般社団法人香川宅建、香川県信用組合、丸亀市スポーツ協会、株式会社パパベル
グラフィック基礎Ⅰ	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。	依頼のあったポスターなどの作品制作を授業で行う。学習成果の評価については、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	丸亀商工会議所、一般社団法人香川宅建、香川県信用組合、丸亀市スポーツ協会、株式会社パパベル
グラフィック基礎Ⅱ	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。	依頼のあったポスターなどの作品制作を授業で行う。学習成果の評価については、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	丸亀商工会議所、一般社団法人香川宅建、香川県信用組合、丸亀市スポーツ協会、株式会社パパベル
DTP応用	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。	依頼のあったポスターなどの作品制作を授業で行う。学習成果の評価については、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	丸亀商工会議所、一般社団法人香川宅建、香川県信用組合、丸亀市スポーツ協会、株式会社パパベル
DTP実務	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。	依頼のあったポスターなどの作品制作を授業で行う。学習成果の評価については、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	丸亀商工会議所、一般社団法人香川宅建、香川県信用組合、丸亀市スポーツ協会、株式会社パパベル

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

教員は教職員研修規定に従い、デザイン業界で必要とされる資質、知識、技能について学生が修得できるよう、学内だけでなく、学外の研修等に参加することで自らの知識、技術の幅を広げ、それを教育の現場に反映させていくこととする。

(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: Font College Open Campus 14 [オンライン]	連携企業等: 株式会社モリサワ
期間: 令和6年6月20日(水)	対象: 学科教員
内容: フォントを“必殺技”にするデザインの作り方	
研修名: [TooxAdobeセミナー] [オンライン]	連携企業等: 株式会社Too
期間: 令和6年8月28日(水)	対象: 学科教員
内容: アドビ製品を活用した神山まるごと高専のデザイン授業	
研修名: 動画制作レベルアップ術	連携企業等: 株式会社ビットコミュニケーションズ
期間: 令和6年4月25日(木)	対象: 学科教員
内容: 効果的な動画制作解説	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: キャリアサポーター養成講座	連携企業等: 穴吹教育総合研究所
期間: 令和6年8月28日(水)～30日(金)	対象: 学科教員
内容: 学生の就職指導スキルアップ	
研修名: 非認知能力養成勉強会	連携企業等: 穴吹学園(本部)
期間: 令和6年9月12日(木)	対象: 教職員
内容: 非認知能力の伸ばし方	
研修名: 「クレドを活用して理想の授業を実現する」	連携企業等: 香川県専修学校各種学校連合会
期間: 令和7年2月19日(水)	対象: 教職員
内容: 理想の授業とは何かを考え、それを実現するためのクレドを作成する。	

(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: バナー勉強会	連携企業等: ひろしまクリエイターズギルド
期間: 令和7年7月8日(月)	対象: 学科教員
内容: プロから学ぶWebサイトバナーデザインのコツ	
研修名: JAGDAデザイン会議2025「Graphic Design Now」	連携企業等: JAGDA
期間: 令和7年4月12日(土)	対象: 学科教員
内容: 現状の「デザイン」の形についての解説、ワークショップ	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 非認知能力養成勉強会	連携企業等: 穴吹学園(本部)
期間: 令和7年5月19日(月)	対象: 教職員
内容: 非認知能力の伸ばし方	
研修名: 学習評価研修(基礎編)	連携企業等: 穴吹学園(本部)
期間: 令和7年7月14日(月)	対象: 教職員
内容: 評価方法と基準についての基礎知識	
研修名: 学習評価研修(応用編)	連携企業等: 穴吹学園(本部)
期間: 令和7年9月1日(月)	対象: 教職員
内容: 評価方法に基づいた授業展開	

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

教育活動の観察や意見交換を通じて、学校運営及び教育活動等の評価を行い、その結果に基づき改善を図ることにより人材の育成に努める。

(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	教育理念、目的、育成人材像が定められているか、等
(2) 学校運営	教育理念に沿った運営方針が策定されているか、等
(3) 教育活動	教育理念等に沿った教育課程の明文化、実施ができていないか、等
(4) 学修成果	資格取得向上、就職率向上が図られているか、等
(5) 学生支援	退学率の低減、就職等進路支援の充実が図られているか、等
(6) 教育環境	設備、教育環境は整っているか、防災・安全管理の体制は十分か、等
(7) 学生の受入れ募集	学生募集は積極的・効率的に実施されているか。納付金の取り扱いが適切か、等
(8) 財務	財務基盤は安定しているか。財務情報の公開は適切か、等
(9) 法令等の遵守	法務順守と適正な運営がなされているか。自己評価を実施し公開しているか、等
(10) 社会貢献・地域貢献	学校の教育資源や施設を利用し社会貢献・地域貢献ができていないか、等
(11) 国際交流	

※(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からのコメントや意見をもとに、各項目の改善に取り組んでいる。

(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
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	業界団体委員
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
金子 達雄	香川県立高松工芸高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
岩崎 浩明	香川県立善通寺第一高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
杉田 奈緒子	専門学校穴吹デザインカレッジ保護者会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	保護者代表委員
田村 享昭	タムラデザイン	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	卒業生代表委員

※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://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>

公表時期: 令和6年11月1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

企業等の関係者に学校運営及び教育活動等の理解を深めて頂くため、積極的に情報を公開し説明に取り組む。情報公開のツールとして、ホームページ、学校パンフレット、募集要項等を利用する。

(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	学校の概要、目標及び計画、等
(2)各学科等の教育	定員数、入学、卒業生数、カリキュラム、資格取得の状況、等
(3)教職員	教職員の概要、等
(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、職業支援等への取組状況、等
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動の取組、等
(6)学生の生活支援	学生支援の取組状況、等
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金・就学支援(奨学金、授業料免除等の案内)、等
(8)学校の財務	事業報告書、学校関係者評価報告書、等
(9)学校評価	自己評価報告書、学校関係者評価報告書、等
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>

公表時期: 令和6年11月1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	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			Illustrator 基礎	グラフィックデザインにおけるIllustratorの機能と基本的な操作を学ぶ	1前	60			○		○		○		
2	○			Photoshop 基礎 I	グラフィックデザインにおけるPhotoshopの基礎を実習を通して学ぶ	1前	30			○		○		○		
3	○			Photoshop 基礎 II	グラフィックデザインにおけるPhotoshopの基礎を実習を通して学ぶ	1後	30			○		○		○		
4	○			DTP基礎	DTP（デスクトップパブリッシング）について見聞を広げ、基礎知識を学ぶ	1前	30			○		○		○		
5	○			DTP実践	DTPの仕組みについて学び、正しい情報の整理を行えることを目的とし展開する	1後	60			○		○		○		
6	○			Indesign演習	Adobe InDesignの基本操作及びページ物の基礎を作品制作を通して学ぶ	1後	30			○		○		○		
7	○			グラフィック基礎 I	グラフィックデザインの役割や、グラフィック表現における構成要素を理解し、コンセプト立案から作品制作、プレゼンテーションまでを経験する	1前	60			○		○			○	○
8	○			グラフィック基礎 II	グラフィックデザインの役割や、グラフィック表現における構成要素を理解し、コンセプト立案から作品制作、プレゼンテーションまでを経験する	1後	60			○		○			○	○
9	○			ベーシック・デザイン	講義及び課題制作を通して、平面造形の基礎的な知識と技能を習得する。	1前	60			○		○			○	
10	○			Webデザイン基礎 I	WebサイトとWebデザインについての知識を学び、Webデザイナー検定合格を目指す	1前	30			○		○		○		
11	○			Webデザイン基礎 II	WebサイトとWebデザインについての知識を学び、Webデザイナー検定合格を目指す	1後	30			○		○		○		
12	○			色彩計画	グラフィックデザイナーとして効果的なカラーコーディネーションを行うために、まず色の性質を知り、配色の基本を学ぶ。また、検定対策を行い色彩検定3級の取得を目指す。(希望者は2級習得も目指す)	1前	30		○			○		○		
13	○			3D演習	Blenderを使用した3DCGモデリング手法を学ぶ。	1後	30			○		○		○		



27	○		アドバタイジング	「広告」の現状に即した、より実践に役立つ企画表現技術を学ぶ	2前	60			○	○	○								
28	○		コミュニケーションデザイン	デジタルマーケティングの基礎を理解するとともに、コミュニケーションをデザインする	2後	60			○	○	○								
29	○		DTP応用	デザインデータの仕組みと特殊印刷・加工のデータ制作方法を習得するとともにDTP業界でのデータを活用した業務の広がりや展開方法を学ぶ	2前	30			○	○	○	○							
30	○		DTP実務	企画からデザイン及び印刷用の入稿データ制作までの一連のDTPワークフローを学ぶ	2後	60			○	○	○	○							
31	○		卒業制作	テーマに対し、企画・コンセプトを十分に練った上で2年間の集大成といえる作品の制作、プレゼンを実施する。デザイン展での発表を行い外部評価を得る。	2後	70			○	○	○	○							
32	○		グッズデザイン演習Ⅰ	身近にあるモノをより良いモノにデザインし、こんなのがあったらいいなと思うモノを考え、オリジナルグッズやパッケージ、カレンダーなどの商品企画に取り組む。また地域の特産品をブランディングし、トータルデザイン展開の手法を身につける。	2前	30			○	○	○	○							
33	○		グッズデザイン演習Ⅱ	身近にあるモノをより良いモノにデザインし、こんなのがあったらいいなと思うモノを考え、オリジナルグッズやパッケージ、カレンダーなどの商品企画に取り組む。また地域の特産品をブランディングし、トータルデザイン展開の手法を身につける。	2後	30			○	○	○	○							
34		○	イラストレーションⅠ	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および考え方、技術を学び絵を描く仕事に必要な事を学習する。	2前	60			○	○	○	○							
35		○	イラストレーション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および考え方、技術を学び絵を描く仕事に必要な事を学習する。	2後	60			○	○	○	○							
36		○	グラフィックワークⅠ	グラフィックデザインで何が出来るか？何がしたいか？を考え実践する	2前	60			○	○	○	○							
37		○	グラフィックワークⅡ	グラフィックデザインで何が出来るか？何がしたいか？を考え実践する	2後	60			○	○	○	○							
38		○	3D応用Ⅰ	Fusionを使用し3D画像を作成、グラフィック作品に活用できる。	2前	30			○	○	○	○							
39		○	3D応用Ⅱ	Fusionを使用し3D画像を作成、グラフィック作品に活用できる。	2後	30			○	○	○	○							
40		○	DTV応用Ⅰ	デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける グループ制作による個人の役割を知る	2前	60			○	○	○	○							

41	○	DTV応用Ⅱ	デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける グループ制作による個人の役割を知る	2後	60			○	○	○		
42	○	Webデザイン応用	HTMLとCSSの基本に加え、より高度なサイト制作技術を習得する	2前	60			○	○	○		
43	○	Webデザイン実務	Webデザイナー・コーダーとしての実務に役立つ技術を学ぶ	2後	60			○	○	○		
44	○	WebマーケティングⅠ	各種SNSの特徴や活用方法を学び、情報発信力を身につけ、自ら投稿し、結果（インサイト）を分析し、改善を重ねることでインフルエンサーとしての情報発信力を身につける。	2前	30			○	○	○		
45	○	WebマーケティングⅡ	各種SNSの特徴や活用方法を学び、情報発信力を身につけ、自ら投稿し、結果（インサイト）を分析し、改善を重ねることでインフルエンサーとしての情報発信力を身につける。	2後	30			○	○	○		
合計				45	科目	1700 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： ①全科目の成績評価がすべてC以上であること ②年間出席率80%以上		1学年の学期区分	2期
履修方法： 講義：指定されたテキストに沿って学習。定期試験に合格すれば履修完了となる。 演習：テーマに基づき課題を制作・提出。合格すれば履修完了。		1学期の授業期間	15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。

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		
専門学校穴吹デザインカレッジ		平成4年3月24日		森川 和哉		〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-3-5 (電話) 087-823-5500		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人穴吹学園		平成3年4月1日		穴吹 忠嗣		〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-22-23 (電話) 087-823-2266		
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	トータルインテリア学科		平成17(2005)年度	-	平成26(2014)年度		
学科の目的	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・技術を習得し、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。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	取得可能資格: 文部科学省後援 色彩検定 日本インテリア設計士協会 インテリア設計士資格検定試験 公益社団法人インテリア産業協会 インテリアコーディネーター資格試験							
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		222 単位時間	1,478 単位時間	0 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)		留學生割合(B/A)	中退率			
50人	35人	2人		0%	0%			
就職等の状況	■卒業者数(C)		8人					
	■就職希望者数(D)		8人					
	■就職者数(E)		8人					
	■地元就職者数(F)		4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)		100%					
	■進学者数		0人					
	■その他							
	(令和6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)							
■主な就職先、業界等		(令和6年度卒業生) 建築施工会社 インテリアショップ						
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: 有 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 香川県設計事務所協会 受審年月: 2023年11月 評価結果を掲載したホームページURL: <a href="https://web.anabuki-college.net/disclosure/#design">https://web.anabuki-college.net/disclosure/#design</a>							
当該学科のホームページURL	<a href="https://web.anabuki-college.net/department/design/total-interior-design/">https://web.anabuki-college.net/department/design/total-interior-design/</a>							
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		210 単位時間					
	うち必修授業時数		210 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		210 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		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合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)		0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)		1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		2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		1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

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る。その過程で身につけた知識や技術を企業等から依頼があった作品制作に対し評価を頂き、社会に出て通用する人材を養成することを目的とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

カリキュラム編成や授業科目の内容・授業方法の充実・改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置する。デザイン業界や企業等に依頼した委員からの意見・要望を伺う。学校は「教育課程編成委員会」での意見・要望を十分活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善検討を教務部が主体となり行い、新たなカリキュラム案を編成しそれを校長が決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
森川 和哉	専門学校穴吹デザインカレッジ 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
加藤 猛	学校法人穴吹学園 高松 統括副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
西尾 通哲	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
南 敦子	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
松尾 誠司	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務次長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
高橋 潤	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中田 忠志	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
眞鍋 量臣	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
長川 信也	専門学校穴吹デザインカレッジ	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(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月1日 15:30～17:00

第2回 令和6年3月15日 11:00～12:00

(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。

インターンシップ実施の提言を踏まえて、希望者にインターンシップを実施

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  
 学内で身につけた知識、技術を企業等と連携した取り組みを通して評価し、より一層のスキルアップに繋がるようにする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容  
 ※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記  
 学生が授業で身につけた知識や技術を活かし、企業等からの依頼のあったインテリアやディスプレイなどの作品制作を連携科目の授業で行う。授業の前に、企業担当者が依頼作品についてのプレゼンテーションを行う。学習成果の評価については、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。作品について企業等から講評・評価を頂くことで、学生の作品制作技術力アップと作品制作時のスケジュール管理など、プロのデザイナーとして必要なスキルを身につける。

(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
スペースデザイン演習	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。	企業から依頼されたプロジェクトについて、企画、提案、制作を通して技術の向上を目指す。評価は、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	株式会社ジェイ・エス・ビー・ネットワーク、丸亀商工会議所
創造制作演習	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。	企業から依頼されたプロジェクトについて、企画、提案、制作を通して技術の向上を目指す。評価は、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	株式会社ジェイ・エス・ビー・ネットワーク、丸亀商工会議所
コンペ演習	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。	企業から依頼されたプロジェクトについて、企画、提案、制作を通して技術の向上を目指す。評価は、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	株式会社ジェイ・エス・ビー・ネットワーク、丸亀商工会議所
総合デザインⅠ	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。	企業から依頼されたプロジェクトについて、企画、提案、制作を通して技術の向上を目指す。評価は、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	株式会社ジェイ・エス・ビー・ネットワーク、丸亀商工会議所
総合デザインⅡ	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。	企業から依頼されたプロジェクトについて、企画、提案、制作を通して技術の向上を目指す。評価は、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。	株式会社ジェイ・エス・ビー・ネットワーク、丸亀商工会議所

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  
 教員は教職員研修規定に従い、デザイン業界で必要とされる資質、知識、技能について学生が修得できるよう、学内だけでなく、学外の研修等に参加することで自らの知識、技術の幅を広げ、それを教育の現場に反映させていくこととする。

(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「Adobe Firefly」の活用方法と最新機能	連携企業等:	株式会社Too
期間:	令和6年10月	対象:	学科教員
内容:	Adobe Fireflyの使用方法とデザインへの利用について学ぶ。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	学生の内的動機づけを高めるスキル向上セミナー	連携企業等:	全国職業教育協議会
期間:	令和6年11月	対象:	教員
内容:	授業改善サポーターとしての、各種ツールを活用した授業改善について学ぶ。		

(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:	生成AIを活用したクリエイティブワークフローの自動化	連携企業等:	アドビ株式会社
期間:	令和7年9月	対象:	教員
内容:	先行企業の事例に学ぶ、コンテンツ増加への対応		
研修名:	Creative Cloud × Firefly最新動向	連携企業等:	アドビ株式会社
期間:	令和7年9月	対象:	教員
内容:	Creative CloudやFireflyで強化された生成AI関連のアップデート情報		
研修名:	Blender Fes 2025 AW	連携企業等:	株式会社ボンデジタル
期間:	令和7年9月	対象:	教員
内容:	Blender系大型勉強イベント第5回『Blender Fes 2025 AW』		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	非認知能力勉強会	連携企業等:	学校法人穴吹学園
期間:	令和7年5月	対象:	教職員
内容:	学生の非認知の応力を向上させるための取り組み		
研修名:	Anabuki Professional Academy	連携企業等:	学校法人穴吹学園
期間:	令和7年5月	対象:	教員
内容:	学生が主体的に学習へ取り組むための取り組み。		
研修名:	Anabuki Professional Academy	連携企業等:	学校法人穴吹学園
期間:	令和7年6月	対象:	教員
内容:	ガイダンスやアンケートの結果の裏にある学生の本音を探る手法。		

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

企業等の関係者に学校運営及び教育活動等の理解を深めて頂くため、積極的に情報を公開し説明に取り組む。情報公開のツールとして、ホームページ、学校パンフレット、募集要項等を利用する。

(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	教育理念、目的、育成人材像が定められているか、等
(2) 学校運営	教育理念に沿った運営方針が策定されているか、等
(3) 教育活動	教育理念等に沿った教育課程の明文化、実施ができていないか、等
(4) 学修成果	資格取得向上、就職率向上が図られているか、等
(5) 学生支援	退学率の低減、就職等進路支援の充実は図られているか、等
(6) 教育環境	設備、教育環境は整っているか、防災・安全管理の体制は十分か、等
(7) 学生の受入れ募集	学生募集は積極的・効率的に実施されているか。納付金の取り扱いは適切か、等
(8) 財務	財務基盤は安定しているか。財務情報の公開は適切か、等
(9) 法令等の遵守	法務順守と適正な運営がなされているか。自己評価を実施し公開しているか、等
(10) 社会貢献・地域貢献	学校の教育資源や施設を利用し社会貢献・地域貢献ができていないか、等
(11) 国際交流	

※(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からのコメントや意見をもとに、各項目の改善に取り組んでいる。

(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
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	業界団体委員
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員

久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
金子 達雄	香川県立高松工芸高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
岩崎 浩明	香川県立善通寺第一高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
杉田 奈緒子	専門学校穴吹デザインカレッジ保護者会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	保護者代表委員
田村 享昭	タムラデザイン	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	卒業生代表委員

※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://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>  
公表時期: 令和6年11月1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

企業等の関係者に学校運営及び教育活動等の理解を深めて頂くため、積極的に情報を公開し説明に取り組む。情報公開のツールとして、ホームページ、学校パンフレット、募集要項等を利用する。

(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	学校の概要、目標及び計画、等
(2)各学科等の教育	定員数、入学、卒業者数、カリキュラム、資格取得の状況、等
(3)教職員	教職員の概要、等
(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、職業支援等への取組状況、等
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動の取組、等
(6)学生の生活支援	学生支援の取組状況、等
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金・就学支援(奨学金、授業料免除等の案内)、等
(8)学校の財務	事業報告書、学校関係者評価報告書、等
(9)学校評価	自己評価報告書、学校関係者評価報告書、等
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他( ))  
URL: <https://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>  
公表時期: 令和6年11月1日

授業科目等の概要

(工業専門課程 トータルインテリア学科)																
	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	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			I C基礎 I	インテリアエレメントについて学ぶ	1通	48		○			○			○	
2	○			I C基礎 II	インテリア計画・人間工学について学ぶ	1通	48		○			○			○	
3	○			色彩計画	検定対策（色彩の基礎知識を身につける）	1通	60		○			○			○	
4	○			パース演習	1点透視図の作図法・色鉛筆での着色技術の習得	1通	72		○			○			○	
5	○			I C基礎演習 I	インテリア設計士（学科）合格に合格する為の知識を身につける	1前	36		○			○			○	
6	○			I C基礎演習 II	インテリア設計士（実技）合格に合格する為の技術を身につける	1前	36		○			○			○	
7	○			造形演習	ディスプレイの基礎知識を学び、グループ制作を通して技術を身につけると共に協調性を養う	1通	120		○			○			○	
8	○			MAC演習	パソコンの基礎技術の習得、イラストレーターの技術習得	1通	60		○			○			○	
9	○			プランニング演習	オリジナルデザインの店舗、の計画・提案	1通	148		○			○			○	
10	○			インテリア製図	手書き手法で、立体物を平面で表現する技術の習得	1前	24		○			○			○	
11	○			モデリング	実際のミニチュアサイズを制作し3D感覚を養う	1前	24		○			○			○	
12	○			総合デザイン I	産学連携企画等、グループ制作を通して総合力を身につける	1前	24		○			○			○	○
13	○			総合デザイン II	産学連携企画等、グループ制作を通して総合力を身につける	1後	24		○			○			○	○

14	○		スペースデザイン演習 I	クライアントを設定した実践的な制作	1後	30			○		○				○	○
15	○		社会人基礎講座 I	就職活動に向けての心構え、履歴書、自己PR作成	1後	24			○		○				○	
16	○		作品展示計画 I	実践を通して空間デザインのノウハウを身につける	1後	24			○		○				○	
17	○		CAD演習	JWCADを使って2次元作図法の技術習得	1後	48			○		○				○	
18	○		社会人基礎講座 II	就職活動に向けての心構え、履歴書、自己PR作成	2通	48			○		○				○	
19	○		IC販売	商品販売の基礎知識【office含む】	2前	30			○		○				○	
20	○		コンペ演習	クライアントを設定した実践的な制作	2前	30			○		○				○	○
21		○	コンペ演習	クライアントを設定した実践的な制作	2後	48			○		○				○	○
22	○		3DCG演習	3Dソフトを使って設計図の3次元化の技術を身につける	2通	96			○		○				○	
23	○		スペースデザイン演習 II	クラス全員のグループ制作と捉え実在空間のプラン・制作・運営を行う	2後	60			○		○				○	○
24	○		総合デザイン III	産学連携企画等、グループ制作を通して総合力を身につける	2前	24			○		○				○	○
25	○		総合デザイン IV	産学連携企画等、グループ制作を通して総合力を身につける	2後	24			○		○				○	○
26		○	作品展示計画 II	実践を通して空間デザインのノウハウを身につける	2後	24			○		○				○	
27		○	IC概論 I	検定対策（住宅環境、設備について）【設備】	2通	48			○		○				○	
28		○	IC法規	検定対策（建築の法規について）	2前	24			○		○				○	
29		○	IC構造	建築の基本的な構造について	2通	48			○		○				○	
30		○	IC材料	建築の基本的な材料について【環境】	2通	48			○		○				○	

31	○	IC施工	検定対策（建築の基本的な工法について）	2後	24			○	○			○	
32	○	インテリア設計	自由な発想で2年間の集大成として相応しい作品制作	2通	178			○	○			○	
33	○	コーディネート演習	実務に役立つ案件の設定での演習	2前	48			○	○			○	
34	○	SP演習	建築、インテリア設計のプロセスを理解しプランニング能力を向上させる	2通	96			○	○			○	
35	○	家具デザイン概論	木材の知識、機械・工具の知識習得	2通	54		○		○			○	
36	○	家具デザイン演習	コンセプト設定から実制作までの一連の流れを習得	2通	132			○	○			○	
37	○	創造制作演習	構造・かたち・機能性を理解しプランニングし、創造を形にする	2通	136			○	○			○ ○	
38	○	LS概論	リビングスタイリスト検定合格を目指す	2前	48		○		○			○	
39	○	家具技能演習	家具の仕口、継手等基本を学び技能検定3級取得を目標とする	2通	96			○	○			○	
合計					38	科目		1700					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： ①全科目の成績評価がすべてC以上であること ②年間出席率80%以上		1学年の学期区分	2期
履修方法： 講義：指定されたテキストに沿って学習。定期試験に合格すれば履修完了となる。 演習：テーマに基づき課題を制作・提出。合格すれば履修完了。		1学期の授業期間	15週

（留意事項）

1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。

2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

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		
専門学校穴吹デザインカレッジ		平成4年3月24日		森川 和哉		〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-3-5 (電話) 087-823-5500		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人穴吹学園		平成3年4月1日		穴吹 忠嗣		〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-22-23 (電話) 087-823-2266		
分野	認定課程名	認定学科名		専任士認定年度	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	文化教養専門課程	マンガ・コミックイラスト学科		平成20(2008)年度	-	平成26(2014)年度		
学科の目的	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、技術を身に付けた人材の育成や、様々な画材の基礎的な技術を習得し、表現力豊かなイラスト制作ができる人材を育成する。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	色彩検定							
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	120 単位時間	1,580 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			
50人	27人	0人		0%	0%			
就職等の状況	■卒業生数(C)		15人					
	■就職希望者数(D)		7人					
	■就職者数(E)		7人					
	■地元就職者数(F)		4人					
	■就職率(E/D)		100%					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		57%					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		47%					
	■進学者数		0人					
	■その他							
	プロのマンガ家やイラストレーターを目指すため自主活動							
(令和6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) 印刷業界、サービス業								
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: ※有る場合、例えば以下について任意記載			無				
	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	<a href="https://web.anabuki-college.net/department/design/comic-illustration/">https://web.anabuki-college.net/department/design/comic-illustration/</a>							
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		210 単位時間						
うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間						
うち必修授業時数		210 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		210 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						
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)	(B: 単位数による算定)							
	総単位数		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)		1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)		3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)		1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		5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		3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

マンガ、イラスト、ポスター制作等のマンガ家、イラストレー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る。その過程で身につけた知識や技術を企業等から依頼があった作品制作に対し評価を頂き、社会に出て通用する人材を養成することを目的とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

カリキュラム編成や授業科目の内容・授業方法の充実・改善を目的として「教育課程編成委員会」を設置する。デザイン業界や企業等に依頼した委員からの意見・要望を伺う。学校は「教育課程編成委員会」での意見・要望を十分活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善検討を教務部が主体となり行い、新たなカリキュラム案を編成しそれを校長が決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
森川 和哉	専門学校穴吹デザインカレッジ 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
加藤 猛	学校法人穴吹学園 高松 統括副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
西尾 通哲	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
南 敦子	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
松尾 誠司	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務次長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
高橋 潤	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中田 忠志	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
眞鍋 量臣	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
長川 信也	専門学校穴吹デザインカレッジ	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(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月1日 15:30～17:00

第2回 令和6年3月14日 11:00～12:00

(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。

インターンシップ実施の提言を踏まえて、希望者にインターンシップを実施

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  
 学内で身につけた知識、技術を企業等と連携した取り組みを通して評価し、より一層のスキルアップに繋がるようにする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容  
 ※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記  
 学生が授業で身につけた知識や技術を活かし、企業等からの依頼のあったポスターなどの作品制作を連携科目の授業で行う。授業の前に、企業担当者が依頼作品についてのプレゼンテーションを行う。学習成果の評価については、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。作品について企業等から講評・評価を頂くことで、学生の作品制作技術力アップと作品制作時のスケジュール管理など、プロのデザイナーとして必要なスキルを身につける。

(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
デザイン実務演習Ⅰ	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。	様々なコンペに応募することによってクライアントの意図に沿った作品とは何かを考え、実践できるようになる。	合同会社コニボシ
デザイン実務演習Ⅱ	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。	様々なコンペに応募することによってクライアントの意図に沿った作品とは何かを考え、実践できるようになる。	一般社団法人香川宅建
デザイン実務演習Ⅲ	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。	様々なコンペに応募することによってクライアントの意図に沿った作品とは何かを考え、実践できるようになる。	久米加株式会社
コミックアート演習Ⅲ	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。	様々なコンペに応募することによってクライアントの意図に沿った作品とは何かを考え、実践できるようになる。	香川県信用組合
コミックアート演習Ⅳ	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。	学年合同で総合的なデザインの企画及び制作を通してコミュニケーション能力とプレゼン力を身につける。	ときこす委員会

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  
 教員は教職員研修規定に従い、デザイン業界で必要とされる資質、知識、技能について学生が修得できるよう、学内だけでなく、学外の研修等に参加することで自らの知識、技術の幅を広げ、それを教育の現場に反映させていくこととする。

(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:	WCCCクリエイティブコラボウェビナー「最新TVアニメを手がけるアニメスタジオが語るデジタル化と採用の取り組み」	連携企業等:	株式会社ワコム
期間:	2024年5月10日(金) 17:30~19:00	対象:	学科教員
内容:	オンラインによる「最新TVアニメを手がけるアニメスタジオが語るデジタル化と採用の取り組み」について		
研修名:	業界講話	連携企業等:	株式会社ENGI
期間:	2024年12月9日・10日	対象:	学科教員
内容:	最近のアニメ業界全般について		
研修名:	「産学連携推進のための教員スキルアップ研修」検証講座	連携企業等:	一般社団法人全国専門学校教育研究会
期間:	2024年12月9日・10日	対象:	学科教員
内容:	地元の企業や産業とコミュニケーションをとり必要とされる人材のニーズを的確に捉えた教育カリキュラムの設計と職業教育機関独自の連携スタイルの作成		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	ICT活用研修	連携企業等:	EDL(株)提供 教育DX研修
------	---------	--------	-----------------

期間:	2024年4月3日(水)13:30～16:30	対象: 教職員
内容	Googleclassroom、スライド、フォーム等の使い方講座	
研修名:	瀬戸内未来共創プロジェクト特別講義「未来へのステップ 学びと成長の旅 ～瀬戸内未来共創が考える「働く」とは	連携企業等: 学校法人穴吹学園
期間:	2024年4月17日(水) 15:30～17:00	対象: 教職員
内容	「働くこと」についての大西先生による講座およびワークショップ	
研修名:	現代若者の特性に基づいた教育的かかわり ー変えるべき 関わりと変えてはいけない関わりを考えるー	連携企業等: 香川大学
期間:	2025年3月13日(木)13:45～15:45	対象: 教職員
内容	「いまどきの若い者は…」という言葉を目にする機会が多々あるが、若者は若者で色々と考え行動している、それをダメという「世代のせい」にして決めつけないこと等々	
<b>(3) 研修等の計画</b>		
<b>① 専攻分野における実務に関する研修等</b>		
研修名:	「てく学」	連携企業等: 飛多 瞭(てく学者)
期間:	2025年6月4日(水)10:30～12:00	対象: 教職員
内容	てく学の視点での探求テーマの多様化と深化について	
研修名:	学習評価研修	連携企業等: 学校法人穴吹学園
期間:	2025年7月14日(月)16:00～17:00	対象: 教職員
内容	社会に出る前の準備・専門的な技術スキルを学ぶ	
研修名:	学習評価研修(応用編)	連携企業等: 学校法人穴吹学園
期間:	2025年9月1日(月)14:00～17:00	対象: 教職員
内容	社会に出る前の準備・専門的な技術スキルを学ぶ	
<b>② 指導力の修得・向上のための研修等</b>		
研修名:	非認知能力の勉強会	連携企業等: 中山芳一×穴吹学園
期間:	2025年5月19日(月)	対象: 教職員
内容	学生の非認知能力育成指導方法や取り組みの難しさに関するアドバイスや対策方法	
研修名:	非認知能力の勉強会	連携企業等: 中山芳一×穴吹学園
期間:	2025年8月18日(月)	対象: 教職員
内容	学生の非認知能力育成指導方法や取り組みの難しさに関するアドバイスや対策方法	
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 教育活動の観察や意見交換を通じて、学校運営及び教育活動等の評価を行い、その結果に基づき改善を図ることにより人材の育成に努める。		
<b>(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</b>		
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	教育理念、目的、育成人材像が定められているか、等	
(2) 学校運営	教育理念に沿った運営方針が策定されているか、等	
(3) 教育活動	教育理念等に沿った教育課程の明文化、実施ができていないか、等	
(4) 学修成果	資格取得向上、就職率向上が図られているか、等	
(5) 学生支援	退学率の低減、就職等進路支援の充実は図られているか、等	
(6) 教育環境	設備、教育環境は整っているか、防災・安全管理の体制は十分か、等	
(7) 学生の受入れ募集	学生募集は積極的・効率的に実施されているか。納付金の取り扱いは適切か、等	
(8) 財務	財務基盤は安定しているか。財務情報の公開は適切か、等	
(9) 法令等の遵守	法務順守と適正な運営がなされているか。自己評価を実施し公開しているか、等	
(10) 社会貢献・地域貢献	学校の教育資源や施設を利用し社会貢献・地域貢献ができていないか、等	

(11)国際交流

※(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からのコメントや意見をもとに、各項目の改善に取り組んでいる。

(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
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	業界団体委員
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
金子 達雄	香川県立高松工芸高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
岩崎 浩明	香川県立善通寺第一高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
杉田 奈緒子	専門学校穴吹デザインカレッジ保護者会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	保護者代表委員
田村 享昭	タムラデザイン	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	卒業生代表委員

※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://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>

公表時期: 令和6年11月1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

企業等の関係者に学校運営及び教育活動等の理解を深めて頂くため、積極的に情報を公開し説明に取り組む。情報公開のツールとして、ホームページ、学校パンフレット、募集要項等を利用する。

(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	学校の概要、目標及び計画、等
(2)各学科等の教育	定員数、入学、卒業生数、カリキュラム、資格取得の状況、等
(3)教職員	教職員の概要、等
(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、職業支援等への取組状況、等
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動の取組、等
(6)学生の生活支援	学生支援の取組状況、等
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金・就学支援(奨学金、授業料免除等の案内)、等
(8)学校の財務	事業報告書、学校関係者評価報告書、等
(9)学校評価	自己評価報告書、学校関係者評価報告書、等
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ) 広報誌等の刊行物 ・ その他( ))

URL: <https://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>

公表時期: 令和6年11月1日

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 マンガ・コミックイラスト学科)															
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
								講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		イラスト演習Ⅰ	スケッチの基本であるマーカーを使用し、プロポーション・質感表現・陰影法・マーカーテクニックを習得する。	1前	60		○			○		○		
2	○		イラスト演習Ⅱ	CLIPSTUDIOを使用しデジタルでのマンガ制作を習得する。	1後	30		○			○		○		
3	○		デザイン実務演習Ⅰ	スケッチの基本であるマーカーを使用し、プロポーション・質感表現・陰影法・マーカーテクニックを習得する。	1前	30		○			○		○	○	
4	○		デザイン実務演習Ⅱ	スケッチの基本であるマーカーを使用し、プロポーション・質感表現・陰影法・マーカーテクニックを習得する。	1後	30		○			○		○	○	
5	○		DTP演習Ⅰ	デジタル基礎として主にDTP作業に必要なIllustrator及びPhotoshopの基礎知識、技術、さまざまなルールについて、課題の制作を通して習得する。	1前	30		○			○		○		
6	○		DTP演習Ⅱ	デジタル基礎として主にDTP作業に必要なIllustrator及びPhotoshopの基礎知識、技術、さまざまなルールについて、課題の制作を通して習得する。	1後	30		○			○		○		
7	○		ドローイングテクニックⅠ	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、道具の使い方などの基本を理解する。	1前	60		○			○		○		
8	○		ドローイングテクニック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、道具の使い方などの基本を理解する。	1後	60		○			○		○		
9	○		色彩計画	感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う。	1前	30		○			○		○		
10	○		ストーリーテクニックⅠ	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、道具の使い方、キャラクター作り、ストーリー作りを学ぶ。	1前	60		○			○		○		
11	○		ストーリーテクニック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、道具の使い方、キャラクター作り、ストーリー作りを学ぶ。	1後	60		○			○		○		

12	○		修了制作	デザイン展での発表に向けての作品制作。テーマに沿ったプロット制作、ラフ案からの制作。	1後	40			○	○	○								
13	○		CG演習Ⅰ	CG作品を仕上げるために必要なソフトの基礎力の復習、及び応用力を養う。	1前	60			○	○	○								
14	○		CG演習Ⅱ	CG作品を仕上げるために必要なソフトの基礎力の復習、及び応用力を養う。	1後	60			○	○	○								
15	○		イラストレーションⅠ	様々なイラストレーションの実用方法を学び、実戦に役立つ技術を身につける。	1前	60			○	○								○	
16	○		イラストレーションⅡ	様々なイラストレーションの実用方法を学び、実戦に役立つ技術を身につける。	1後	60			○	○								○	
17	○		office演習Ⅰ	MicrosoftofficespecialistExcel 2016取得を目指す	1前	30			○	○								○	
18	○		office演習Ⅱ	MicrosoftofficespecialistExcel 2016取得を目指す	1後	30			○	○								○	
19	○		社会人基礎講座Ⅰ	社会人として必要不可欠な社会人マナーや就職内定を目標とする就活対策を行う	1後	30		○		○	○								
20	○		アニメーション演習Ⅰ	デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身に付け、グループ制作により個人の役割を知る。	2前	30			○	○	○								
21	○		アニメーション演習Ⅱ	デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身に付け、グループ制作により個人の役割を知る。	2後	30			○	○	○								
22	○		Web演習Ⅰ	Web制作に必要な知識全般を習得し、WordPressを利用した自分のサイトを制作する。	2前	60			○	○	○								
23	○		Web演習Ⅱ	Web制作に必要な知識全般を習得し、WordPressを利用した自分のサイトを制作する。	2後	30			○	○	○								
24	○		デザイン実務演習Ⅲ	様々なコンペに応募することによってクライアントの意思に沿った作品とは何かを考える力を養う。またプレゼンテーション能力の向上を見に付けさせる。	2前	30			○	○	○								○
25	○		デザイン実務演習Ⅳ	様々なコンペに応募することによってクライアントの意思に沿った作品とは何かを考える力を養う。またプレゼンテーション能力の向上を見に付けさせる。	2後	30			○	○	○								○
26	○		DTP演習Ⅲ	1年時に学んだ基礎をもとに、より応用的なDTPの作業を行いながら実践的なデザイン制作を学ぶ。	2前	30			○	○	○								

27	○		DTP演習Ⅳ	デザイン作成の具体的な手法を、実際の制作を通して学ぶ。	2後	30				○		○		○				
28		○	マンガテクニックⅢ	投稿作品を完成、雑誌新人賞に応募し入賞を目指す。	2前	60				○		○						○
29		○	マンガテクニックⅣ	投稿作品を完成、雑誌新人賞に応募し入賞を目指すと共に、編集部への持ち込みも行う。	2後	70				○		○						○
30		○	コミックイラスト演習Ⅰ	コミックイラストの制作と発表に求められるアイデアの発想法や、具体的な手段を理解し、テーマ公募や作品展のための作品を制作する。	2前	60				○		○						○
31		○	コミックイラスト演習Ⅱ	コミックイラストの制作と発表に求められるアイデアの発想法や、具体的な手段を理解し、テーマ公募や作品展のための作品を制作する。	2後	60				○		○						○
32		○	商業イラストⅠ	イラストを使った事例を透し、実務で必要なディレクション力を学ぶ。	2前	60				○		○						○
33		○	商業イラストⅡ	イラストを使った事例を透し、実務で必要なディレクション力を学ぶ。	2後	60				○		○						○
34		○	CG演習Ⅲ	CG作品を仕上げるために必要なソフトの基礎力の復習、及び応用力を養い、実際にコンペなどに作品を出しながら実力を付けていく。	2前	60				○		○						○
35		○	CG演習Ⅳ	CG作品を仕上げるために必要なソフトの基礎力の復習、及び応用力を養い、実際にコンペなどに作品を出しながら実力を付けていく。	2後	70				○		○						○
36		○	キャラクターテクニックⅠ	キャラクター作り、ストーリー作りにおける細やかな演出方法を学ぶ	2前	60				○		○						○
37		○	キャラクターテクニックⅡ	卒業制作に向けたマンガ制作に取り組む	2後	60				○		○						○
38	○		コミックアート演習Ⅲ	行事イベントにおける作品の制作を共同、または1・2年合同で取り組む	2前	30				○		○		○				○
39	○		コミックアート演習Ⅳ	行事イベントにおける作品の制作を共同、または1・2年合同で取り組む	2後	60				○		○		○				○
40		○	コミックテクニックⅠ	マンガ制作におけるコマワリ、アングル(構図)など細部における技術やテクニックを身に着ける	2前	60				○		○		○				
41		○	コミックテクニックⅡ	マンガ制作におけるコマワリ、アングル(構図)など細部における技術やテクニックを身に着ける	2後	60				○		○		○				

42	○		社会人基礎講座Ⅱ	早期内定獲得の為の就職活動対策	2前	30	○			○		○					
43	○		社会人基礎講座Ⅲ	社会人としてのマナーや知識の習得	2後	30	○			○		○					
44	○		3D演習Ⅰ	Blenderを使用した3DCGモデリング手法を学ぶ。	2前	30			○			○			○		
45	○		3D演習Ⅱ	Blenderを使用した3DCGモデリング手法を学ぶ。	2後	30			○			○			○		
合計					45 科目			1700 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：①全科目の成績評価がすべてC以上であること ②年間出席率80%以上		1学年の学期区分	2期
履修方法：講義：指定されたテキストに沿って学習。定期試験に合格すれば履修完了となる。 演習：テーマに基づき課題を制作・提出。合格すれば履修完了。		1学期の授業期間	15週

(留意事項)

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

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				
専門学校穴吹デザインカレッジ		平成4年3月24日		森川 和哉		〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-3-5 (電話) 087-823-5500				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人穴吹学園		平成3年4月1日		穴吹 忠嗣		〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-22-23 (電話) 087-823-2266				
分野	認定課程名	認定学科名		専任士認定年度	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	ゲームクリエイター科		令和 6(2024)年度						
学科の目的	3Dやネットワークプログラミングなどの応用技術を修得させ、キャラクター、エフェクト、ステージ展開、サウンドなどの要素を、様々なプラットフォーム上で構築できる技術と人間力を兼ね備えたゲームプログラマを養成する									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	サーティファイC言語プログラミング能力認定試験、基本情報技術者試験									
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	
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入			2,400 単位時間	450 単位時間	1,950 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
					0 単位	0 単位	0 単位	0 単位	0 単位	0 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	30人	0人			0%	0%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		24人		■就職希望者数(D)		21人			
	■就職者数(E)		21人		■地元就職者数(F)		14人			
	■就職率(E/D)		100%		■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		67%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		88%		■進学者数		0人			
	■その他				インディーズクリエイター活動					
					(令和 6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)					
					■主な就職先、業界等					
					(令和6年度卒業生)					
					業界:システムエンジニア、プログラマ、機械オペレーター、機械メンテナンス、WEB制作、VRゲームエンジニア					
					ゲーム業界・XR業界企業 株式会社日本XRセンター					
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	<a href="https://web.anabuki-college.net/department/design/">https://web.anabuki-college.net/department/design/</a>									
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		2,400 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		610 単位時間							
	うち必修授業時数		610 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		610 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		0 単位								
うち企業等と連携した演習の単位数		0 単位								
うち必修単位数		0 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		0 単位								
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		0 単位								
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		0 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)		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		2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

企業や各種団体等との連携により、該当学科で必要とされる知識や技術について、カリキュラムの改善・構築等を目的とした教育課程の編成を行う。卒業後、即戦力となる専門性と社会性を兼ね備えた人材を育成するため、カリキュラム内容については、連携企業や団体等と意見交換を行い、常に時代のニーズに即しているか定期的に点検を行い、改善を盛り込む

(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

カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的とした「教育課程編成委員会」を設立し、業界団体や企業等から意見・要望を伺う。そして、学校は「教育課程編成委員会」の意見・要望を十分に活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善を検討し、教務部が主体となり新たなカリキュラム案を編成して、それを校長が決定する

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
森川 和哉	専門学校穴吹デザインカレッジ 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
加藤 猛	学校法人穴吹学園 高松 統括副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
西尾 通哲	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
南 敦子	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
松尾 誠司	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務次長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
高橋 潤	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中田 忠志	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
眞鍋 量臣	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
長川 信也	専門学校穴吹デザインカレッジ	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(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月1日 15:30～17:00

第2回 令和6年3月14日 11:00～12:00

(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。

ゲームエンジンの早期学習と、学年混合のゲーム制作についてご意見を頂戴し、カリキュラムの調整とゲームジャムイベントを年間スケジュールに組み込む。

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

学内で身につけた知識、技術を企業等と連携した取り組みを通して評価し、より一層のスキルアップにつながるようにする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

学生にとって効果的な授業となるよう、当校における授業科目の目的や内容を事前にしっかりと打ち合わせを行い、企業と学校が共通理解・共通努力をする。科目の全時間を企業が担当する場合は、シラバスを授業担当者がその期が始まる前に作成し、年度末に行われる各学科の担当者会議に持ち寄り意見交換し授業内容を決定する。また、担当の授業部分に関しては、期末に成績評価を科目担当者が行う。

(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
3Dゲーム制作Ⅰ	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	XR技術に於けるゲームエンジン(UnityEngine)の基礎、応用技術の習得を行う。	株式会社ジーン
XR基礎演習	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	就職活動に必要な基本的な知識、技術、マナーを学び、就職活動の流れを理解し社会人として必要なコミュニケーション能力を身につける	株式会社ジーン
3Dゲーム制作Ⅱ	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	コンシューマゲーム機(NintendoSwitch)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。	株式会社ジーン
Unity演習	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	AR、MR、VR技術の高レベル技術を学び、それぞれの特性に合ったコンテンツを作成する	株式会社ジーン

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やっていること。」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

教員は教職員研修規定に従い、ゲーム業界で必要とされる資質、知識、技能について学生が修得できるよう、学内だけでなく、学外の研修等に参加することで自らの知識、技術の幅を広げ、それを教育の現場に反映させていくこととする。

(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:	東京研修	連携企業等:	株式会社キャメロット
期間:	2024年09月27日(金)～09月29日(日)	対象:	学科担当教員
内容:	ゲーム、XR企業を訪問し、業界や最新の開発について学ぶ。また東京ゲームショウの見学により、ゲーム業界の最前線の情報収集を図る。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	【AWS/Azure/Google Cloud】 3大クラウドそれぞれの魅力を語る夜会	連携企業等:	クラウドエース株式会社
期間:	2024年06月28日(金)	対象:	学科担当教員
内容:	各クラウドのシェア推移及び、クラウドサービス市場動向AI(機械学習,生成AI)、データ基盤(RDS/NoSQL/NewSQL/DWH/DataLake)について、サーバレス(FaaS,mBaaS)の作り方、CI/CD(パイプライン/コードデプロイ/テスト自動化)について、セキュリティ(WAF,アラート)について		

(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:	東京研修	連携企業等:	株式会社キャメロット
------	------	--------	------------

期間:	2025年09月26日(金)～09月28日(日)	対象:	学科担当教員
内容	ゲーム、XR企業を訪問し、業界や最新の開発について学ぶ。また東京ゲームショウの見学により、ゲーム業界の最前線の情報収集を図る。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	キャリアサポーター養成講座	連携企業等:	穴吹教育総合研究所
期間:	2025年8月25日(月)～27日(水)9:00～17:00	対象:	学科担当教員
内容	学生の就職指導スキルアップ		

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  
教育活動の観察や意見交換を通じて、学校運営及び教育活動等の評価を行い、その結果に基づき改善を図ることにより人材の育成に努める。

(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	教育理念、目的、育成人材像が定められているか、等
(2) 学校運営	教育理念に沿った運営方針が策定されているか、等
(3) 教育活動	教育理念等に沿った教育課程の明文化、実施ができていないか、等
(4) 学修成果	資格取得向上、就職率向上が図られているか、等
(5) 学生支援	退学率の低減、就職等進路支援の充実は図られているか、等
(6) 教育環境	設備、教育環境は整っているか、防災・安全管理の体制は十分か、等
(7) 学生の受入れ募集	学生募集は積極的・効率的に実施されているか。納付金の取り扱いは適切か、等
(8) 財務	財務基盤は安定しているか。財務情報の公開は適切か、等
(9) 法令等の遵守	法務順守と適正な運営がなされているか。自己評価を実施し公開しているか、等
(10) 社会貢献・地域貢献	学校の教育資源や施設を利用し社会貢献・地域貢献ができていないか、等
(11) 国際交流	

※(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からのコメントや意見をもとに、引き続きSNS等での情報発信を強化するとともに、学習評価研修を実施し、評価基準の平準化に努めている。

(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
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	業界団体委員
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
金子 達雄	香川県立高松工芸高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
岩崎 浩明	香川県立善通寺第一高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
杉田 奈緒子	専門学校穴吹デザインカレッジ保護者会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	保護者代表委員
田村 享昭	タムラデザイン	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	卒業生代表委員

※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://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>

公表時期: 令和6年11月1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

企業等の関係者に学校運営及び教育活動等の理解を深めて頂くため、積極的に情報を公開し説明に取り組む。情報公開のツールとして、ホームページ、学校パンフレット、募集要項等を利用する。

(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	学校の概要、目標及び計画、等
(2)各学科等の教育	定員数、入学、卒業者数、カリキュラム、資格取得の状況、等
(3)教職員	教職員の概要、等
(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、職業支援等への取組状況、等
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動の取組、等
(6)学生の生活支援	学生支援の取組状況、等
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金・就学支援(奨学金、授業料免除等の案内)、等
(8)学校の財務	事業報告書、学校関係者評価報告書、等
(9)学校評価	自己評価報告書、学校関係者評価報告書、等
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>

公表時期: 令和6年11月1日

## 授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター科)																
	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	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			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	1前	150	5		○		○	○			
2	○			ゲームデザイン I	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習得し、ゲーム企画書、仕様書の作成を行う	1前	30	2	○			○	○			
3	○			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の知識を身に付ける	1前	60	2		○		○				○
4	○			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	1前	60	4	○			○	○			
5	○			Unity演習 I	ゲームエンジンUnityEnigneの基本的な使い方を学習する	1前	30	1		○		○	○			
6	○			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ユメ(発表用資料)や仕様書、企画書作成に必要なスキルを養う	1前	30	1		○		○				○
7	○			色彩計画	効果的なカラーコーディネートを行うために、まず色の性質を知り、配色の基本を学ぶ。また、検定対策を行い色彩検定3級の取得を目指す。	1前	30	2	○			○	○			
8	○			コンピュータ概論 I	情報技術の基礎的な内容(ソフトウェア、ハードウェア、ネットワーク、データベースなど)を習得する	1後	90	6	○			○	○			
9	○			2Dゲーム制作	2Dアクションゲームの制作を通して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	1後	140	4		○		○	○			
10	○			Unity演習 II	ゲームエンジンUnityEnigneを使用し、ゲームを制作する	1後	30	1		○		○	○			
11	○			ゲームサウンド制作演習	コンピュータによる、ミュージックソフトの使い方や楽典について学び、ゲームミュージックの楽曲を制作する	1後	30	1		○		○				○
12	○			ゲーム数学演習 I	座標、ベクトル、行列などの数学の基礎を身に付け、ゲームプログラミングでの移動や回転、拡大縮小などの活用方法を習得する	1後	30	1		○		○				○

13	○		3Dゲーム素材制作演習Ⅰ	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	1後	60	2		○		○			○		
14	○		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	1後	30	1		○		○			○		
15	○		コンピュータ概論Ⅱ	基本情報技術者試験の範囲である、情報処理に関する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	2前	90	6		○		○		○			
16	○		3Dゲーム素材制作演習Ⅱ	3DCG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を3Dゲームへ実装する	2前	30	2		○		○			○		
17	○		ゲームエンジン演習	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	2前	90	3		○		○			○		
18	○		ゲームデザインⅡ	ゲーム開発におけるチーム運用とプロジェクト管理を理解する。また企画発想法を学び、常にプランニューを目指し、新しい発想技術を習得する	2前	30	2		○		○		○			
19		○	3Dゲーム制作Ⅰ	基本的な3Dゲーム開発に取り組み、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	2前	120	4		○		○		○		○	
20		○	ゲーム数学演習Ⅱ	座標、ベクトル、行列などの数学の基礎を身に付け、ゲームプログラミングでの移動や回転、拡大縮小などの活用方法を習得する	2前	30	1		○		○			○		
21		○	Andorid演習	モバイルデバイスのパフォーマンス制約を考慮したゲーム設計、Android特有のUI/UXデザイン、パフォーマンス最適化の技術について学習します。	2前	30	1		○		○		○			
22		○	XR基礎演習	AR、MR、VRを開発方法を習得し、スマートフォンやVRゴーグルで動作するXRアプリケーションを実装する	2前	120	4		○		○		○		○	
23	○		情報処理対策講座	基本情報技術者試験合格のため、午後問題の各分野の対策を行う。	2後	30	2		○		○		○			
24	○		VR制作演習	OculusQuest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業界のユーズにあった技術の習得を目指す。	2後	90	3		○		○			○		
25	○		動画制作演習	『DaVinci Resolve』を使用し、就職活動用のプロモーション動画を作成する	2後	30	1		○		○			○		
26		○	3Dゲーム制作Ⅱ	本格的な3Dゲーム開発に取り組み、より深く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	2後	200	6		○		○		○	○	○	○
27		○	ゲームAI演習	ゲームに於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	2後	30	1		○		○			○		

28	○	キャラクター制作演習	「人物キャラクター」制作を通して、高度な「モデリング、UVテクスチャリング、アーマチュア・ウェイト、アニメーション」制作技術をマスターする	2後	60	2	○	○	○				
29	○	Unity演習Ⅲ	XR技術に於けるゲームエンジン(UnityEngine)の基礎、応用技術の習得を行う。	2後	170	5	○	○	○	○			
30	○	社会人基礎講座Ⅰ	就職活動に必要な基本的な知識、技術、マナーを学び、就職活動の流れを理解し社会人として必要なコミュニケーション能力を身につける	2後	30	2	○	○	○				
31	○	コンシューマゲーム制作	コンシューマゲーム機(NintendoSwitch)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。	3前	180	6	○	○	○				
32	○	XRコンテンツ制作	AR、MR、VR技術の高レベル技術を学び、それぞれの特性に合ったコンテンツを作成する	3前	180	6	○	○	○				
33	○	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	3前	90	3	○	○	○				
34	○	ゲームエンジン演習Ⅱ	Unreal Engineの操作方法を習得し、ゲームエンジン演習Ⅰで学習したUnityとの違いを学び、ゲーム業界で採用されている2つのゲームエンジンの使い分けを理解する	3前	90	3	○	○	○				
35	○	社会人基礎講座Ⅱ	基本となる「就業意識」を醸成し、実際の就職活動に即した必要な知識・技術を学習、単に内定を獲得するだけでなく、就職後も「より良き社会人・企業人」への理解を得る	3前	30	2	○	○	○				
36	○	卒業制作	プロジェクトチームを作り、チームメンバーと協調し、これまで学んできた知識や技術の集大成としたゲームソフトの制作を行う	3後	260	8	○	○	○	○			
37	○	メタバース演習	メタバースの定義と歴史及びメタバースの特徴を学び、ブロックチェーン技術やNFTの定義を理解する。	3後	60	2	○	○	○				
38	○	HTML/CSS	ホームページを作成するためのHTML、CSSを学び、Webデザインを習得する。	3後	60	2	○	○	○				
39	○	社会人基礎講座Ⅲ	会社で信頼され、評価される社員像を理解し、それを長期の就労に活かすことを目標に「働く理由」を理解する	3後	30	2	○	○	○				
合計					39	科目	2400 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：	①全科目の成績評価がすべてC以上であること ②年間出席率80%以上	1学年の学期区分	2期
履修方法：	講義：指定されたテキストに沿って学習。定期試験に合格すれば履修完了となる。 演習：テーマに基づき課題を制作・提出。合格すれば履修完了。	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

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

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					
専門学校穴吹デザインカレッジ		平成4年3月24日	森川 和哉	〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-3-5 (電話) 087-823-5500					
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地					
学校法人穴吹学園		平成3年4月1日	穴吹 忠嗣	〒 760-0020 (住所) 香川県高松市錦町1-22-23 (電話) 087-823-2266					
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	ネット動画クリエイター学科	令和 5(2023)年度		令和 6(2024)年度				
学科の目的	動画中心にインターネットを活用した情報発信できる基礎的な知識と技術を習得し、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、様々なニーズに応えるコンテンツ制作力を身につけ地域社会・国際社会に貢献できる人材を養成する								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	取得可能資格: インターネットベーシックユーザーテスト(iBut)、Google アナリティクス個人認定資格(GAIQ)、色彩検定3級								
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	180 単位時間	1,520 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				単位	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				
40人	25人	1人		0%	0%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		11人						
	■就職希望者数(D)		10人						
	■就職者数(E)		10人						
	■地元就職者数(F)		8人						
	■就職率(E/D)		100%						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		80%						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		91%						
	■進学者数		0人						
	■その他								
	家業手伝い								
(令和6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)									
■主な就職先、業界等									
(令和6年度卒業生)									
映像制作、広告制作、広報、カメラマン、製造									
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無						
当該学科のホームページURL	https://web.anabuki-college.net/department/design/online-video-creator/								
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		300 単位時間							
うち必修授業時数		300 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		300 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							
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)	(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		0 単位							
うち企業等と連携した演習の単位数		0 単位							
うち必修単位数		0 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		0 単位							
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		0 単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		0 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合算して6年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		0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)		2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		2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  
 企業や各種団体等との連携により、該当学科で必要とされる知識や技術について、カリキュラムの改善・構築等を目的とした教育課程の編成を行う。卒業後、即戦力となる専門性と社会性を兼ね備えた人材を育成するため、カリキュラム内容については、連携企業や団体等と意見交換を行い、常に時代のニーズに即しているか定期的に点検を行い、改善を盛り込む

(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  
 カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的とした「教育課程編成委員会」を設立し、業界団体や企業等から意見・要望を伺う。そして、学校は「教育課程編成委員会」の意見・要望を十分に活かし、かつ教育理念及び学科目標に沿ったカリキュラムの改善を検討し、教務部が主体となり新たなカリキュラム案を編成して、それを校長が決定する

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
森川 和哉	専門学校穴吹デザインカレッジ 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
加藤 猛	学校法人穴吹学園 高松 統括副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
西尾 通哲	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
南 敦子	専門学校穴吹デザインカレッジ 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
松尾 誠司	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務次長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
高橋 潤	専門学校穴吹デザインカレッジ 教務課長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
中田 忠志	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
眞鍋 量臣	専門学校穴吹デザインカレッジ 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
長川 信也	専門学校穴吹デザインカレッジ	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(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月1日 15:30～17:00

第2回 令和6年3月14日 11:00～12:00

(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。

実践的な学びが重要とのご意見をいただき、産学連携をより一層重視した編成とした。またAIの導入についても、積極的に検討し、ルール作りに取り組んでいく。

## 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

学内で身につけた知識、技術を企業等と連携した取り組みを通して評価し、より一層のスキルアップに繋がるようにする。

### (2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

学生が授業で身につけた知識や技術を活かし、企業等からの依頼のあった内容を連携科目の授業で行う。授業の前に、企業等の担当者が依頼内容についてのオリエンテーションを行う。学習成果の評価については、企業担当者の意見も参考にしながら担当教員が行う。実施内容について企業等から講評・評価を頂くことで、学生の技術力アップと、スケジュール管理など、プロの現場に必要なスキルを身につける。

### (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
総合動画実務Ⅱ	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	実際にクライアントワークを行い、実務に必要な知識を実践を通して学ぶ。	サンポート高松トライアスロン大会実行委員会

## 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

教員は教職員研修規定に従い、映像業界、インターネット業界で必要とされる資質、知識、技能について学生が修得できるよう、学内だけでなく、学外の研修等に参加することで自らの知識、技術の幅を広げ、それを教育の現場に反映させていくこととする。

### (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

教員は教職員研修規定に従い、映像業界、インターネット業界で必要とされる資質、知識、技能について学生が修得できるよう、学内だけでなく、学外の研修等に参加することで自らの知識、技術の幅を広げ、それを教育の現場に反映させていくこととする。

### (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: バズったショートドラマ最新事例紹介

連携企業等: 株式会社エビリー

期間: 2024年8月21日(水) 17:00～18:00

対象: 学科担当教員

内容: ショートドラマのYouTube市場動向と、“タイアップ”の形として企業の活用事例

#### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: キャリアサポーター(進路指導)研修

連携企業等: 穴吹学園

期間: 2024年8月28日～30日 9:00 - 17:00

対象: 学科担当教員

内容: 職業教育・キャリア教育に関わる全ての教職員のための講座

### (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: Instagram分析PDCAセミナー

連携企業等: 株式会社コムニコ

期間: 2025年8月28日(木) 13:00～14:00

対象: 学科担当教員

内容: Instagram分析で差をつける！PDCAサイクルの基本から応用までを徹底攻略

#### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 産学連携推進員育成講座

連携企業等: 産学連携推進員育成講座開発委員会

期間: 2025年9月25日～26日

対象: 学科担当教員

内容: 専門学校における産学連携を推進する教職員を育成

## 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  
 教育活動の観察や意見交換を通じて、学校運営及び教育活動等の評価を行い、その結果に基づき改善を図ることにより人材の育成に努める。

(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	教育理念、目的、育成人材像が定められているか、等
(2) 学校運営	教育理念に沿った運営方針が策定されているか、等
(3) 教育活動	教育理念等に沿った教育課程の明文化、実施ができているか、等
(4) 学修成果	資格取得向上、就職率向上が図られているか、等
(5) 学生支援	退学率の低減、就職等進路支援の充実は図られているか、等
(6) 教育環境	設備、教育環境は整っているか、防災・安全管理の体制は十分か、等
(7) 学生の受入れ募集	学生募集は積極的・効率的に実施されているか。納付金の取り扱いは適切か、等
(8) 財務	財務基盤は安定しているか。財務情報の公開は適切か、等
(9) 法令等の遵守	法務順守と適正な運営がなされているか。自己評価を実施し公開しているか、等
(10) 社会貢献・地域貢献	学校の教育資源や施設を利用し社会貢献・地域貢献ができているか、等
(11) 国際交流	

※(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からのコメントや意見をもとに、各項目の改善に取り組んでいる。

(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
鉄川 裕崇	香川県設計事務所協会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	業界団体委員
岡 伸紀	あなぶき・きなりの家株式会社 取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
久米 繁美	株式会社穴吹カレッジサービス 広告制作部 穴吹デザインプラス 部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
鶴川 信一郎	株式会社ウィザード 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
高津 美沙	ときこす実行委員会 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
瀧下 直樹	株式会社ジーン 香川スタジオ室長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業等委員
金子 達雄	香川県立高松工芸高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
岩崎 浩明	香川県立善通寺第一高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	高校関係委員
杉田 奈緒子	専門学校穴吹デザインカレッジ保護者会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	保護者代表委員
田村 享昭	タムラデザイン	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	卒業生代表委員

※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://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>

公表時期: 令和6年11月1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

企業等の関係者に学校運営及び教育活動等の理解を深めて頂くため、積極的に情報を公開し説明に取り組む。情報公開のツールとして、ホームページ、学校パンフレット、募集要項等を利用する。

(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	学校の概要、目標及び計画、等
(2)各学科等の教育	定員数、入学、卒業者数、カリキュラム、資格取得の状況、等
(3)教職員	教職員の概要、等
(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、職業支援等への取組状況、等
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動の取組、等
(6)学生の生活支援	学生支援の取組状況、等
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金・就学支援(奨学金、授業料免除等の案内)、等
(8)学校の財務	事業報告書、学校関係者評価報告書、等
(9)学校評価	自己評価報告書、学校関係者評価報告書、等
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://web.anabuki-college.net/disclosure/#design>

公表時期: 令和6年11月1日

授業科目等の概要

#REF!																
	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	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			メディア発信Web	Webサイト、バナー、サムネイル画像などのWeb制作に必要な基本的なスキルを身につける	1前	60			○		○		○		
2	○			メディア発信sns	SNSをはじめとするインターネットを活用した情報発信方法を学ぶ。	1後	60			○		○		○		
3	○			撮影演習	スマホ・ビデオ・デジイチのカメラ操作、三脚、マイク、照明の扱い方の練習	1前	90			○		○		○		
4	○			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、企画番組や現場に必要なスキルを身につける。	1前	90			○		○		○		
5	○			Premiere演習	AdobePremiereの基本操作と動画編集の知識を習得し、動画編集に必要な基本的な編集方法を学ぶ。	1前	90			○		○		○		
6	○			Office演習	一般的に最もよく使われるWord・Excel・PowerPointの基本機能を学習する。	1前	30			○		○		○		
7	○			カラーテクニク	感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う。色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる	1前	30		○			○		○		
8	○			Illustrator・Photoshop演習	動画にも使えるPhotoshop・Illustratorの基礎知識、技術について、課題の制作を通して習得する	1前	30			○		○		○		
9	○			インターネット基礎	パーソナルコンピュータを活用するために必要な知識と技術を概説する。さらにインターネットやセキュリティに関する注意事項、Webでのコミュニケーションを図るためのソフトウェアの使い方を解説する。	1後	30		○			○			○	
10	○			Aftereffects演習	AdobeAfterEffectsの基本操作と動画編集の知識を習得し、動画編集に必要なアニメーションや効果的な編集方法を学ぶ	1後	60			○		○		○		
11	○			テロップデザイン	Illustrator、Photoshop、PremierProでのテロップデザインを経験する。静止したもののだけでなく、動くテロップも作ってみる。架空の番組のタイトルデザインに取り組む。	1後	30			○		○			○	

12	○		制作演習	前期に学習した、企画・撮影・編集を実践的に学ぶ授業。	1後	60			○	○	○						
13	○		総合動画実務Ⅰ	講義および演習を通して、動画制作の一連の流れ「企画・提案・撮影・編集・発信」を習得する。	1後	90			○	○	○						
14	○		修了制作	デザイン展に向けて修了作品の制作をする	1後	70			○	○	○						
15	○		社会人基礎講座Ⅰ	就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。	1後	30			○	○	○						
16	○		メディア発信応用	これまでに学んだSNSをはじめとするWebマーケティングに必要な知識や手法を活用して、提示する課題について解決方法を企画、制作、発信し、その効果を分析しPDCAサイクルを実務として行う。	2前	90			○	○	○						
17	○		総合動画実務Ⅱ	講義および演習を通して、動画制作の一連の流れ「企画・提案・撮影・編集・発信」を習得する。	2前	300			○	○	○	○	○				
18	○		総合動画実務Ⅲ	講義および演習を通して、動画制作の一連の流れ「企画・提案・撮影・編集・発信」を習得する。	2後	270			○	○	○	○					
19	○		卒業制作	デザイン展に向けて卒業作品の制作をする	2後	130			○	○	○						
20	○		社会人基礎講座Ⅱ	就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。	2前	30			○	○	○						
21	○		社会人基礎講座Ⅲ	就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。	2後	30			○	○	○						
合計					21	科目	1700 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：①全科目の成績評価がすべてC以上であること ②年間出席率80%以上		1学年の学期区分	2期
履修方法：講義：指定されたテキストに沿って学習。定期試験に合格すれば履修		1学期の授業期間	15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。