

入学者数、収容定員、在学学生数

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
グラフィックデザイン学科		2年	25名	50名	21	37	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画

・カリキュラム

	専門科目	一般科目
1年次	Illustrator基礎／Photoshop基礎Ⅰ、Ⅱ／DTP基礎／DTP実践／InDesign演習／グラフィック基礎Ⅰ、Ⅱ／ベーシック・デザイン／Webデザイン基礎Ⅰ、Ⅱ／色彩計画／3D演習／アイデア発想法／グラフィックデザイン概論／コピー概論／クライアントワークⅠ／DTV演習／プランニング概論／修了制作	社会人基礎講座Ⅰ、Ⅱ
2年次	GD演習／グラフィック応用／グラフィック実務／アドバタイジング／コミュニケーションデザイン／DTP応用／DTP実務／卒業制作／グッズデザイン演習Ⅰ、Ⅱ／イラストレーションⅠ、Ⅱ／グラフィックワークⅠ、Ⅱ／3D応用Ⅰ、Ⅱ／DTV応用Ⅰ、Ⅱ／Webデザイン応用／Webデザイン実務／WebマーケティングⅠ、Ⅱ	社会人基礎講座Ⅲ

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	色彩計画	アイデア発想法			グラフィックデザイン概論
2	Webデザイン基礎Ⅰ	グラフィック基礎Ⅰ	ベーシック・デザイン	Illustrator基礎	コピー概論
3		Photoshop基礎Ⅰ	GD演習Ⅰ	DTP基礎	
4					

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式(1年次)	始業式(2年次)	オリエンテーション		
5月					
6月	色彩検定				
7月	前期末試験				
8月	夏休み				
9月	後期始業式	スポーツ大会			
10月					
11月	研修旅行	学園祭			
12月	後期末試験	就職フォローセミナー(1年次)	冬休み		
1月	プレゼンテーション				
2月	デザイン展	ADC杯	就職フォローセミナー(1年次)		
3月	卒業式(2年次)	三者面談(1年次)	春休み		

■進級・卒業の条件

・卒業条件

科目の区分	卒業要件	
専門科目	必修	1,610
	選択	
一般科目	必修	90
	選択	
合計		1,700

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績

資格名	実績	合格者数	受験者数
色彩検定3級	82%	14	17
Illustratorクリエイター能力認定試験	100%	17	17
Photoshopクリエイター能力認定試験	89%	16	18
Webデザイナー検定	61%	11	18

入学者数、収容定員、在学学生数

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
トータルインテリア学科		2年	25名	50名	20	36	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画

・カリキュラム

	専門科目	一般科目
1年次	IC基礎 I, II / 色彩計画 / パース演習 / IC基礎演習 I, II / MAC演習 / プランニング演習 / インテリア製図 / モデリング / CAD演習 / スペースデザイン演習 I / 総合デザイン I, II / 造形演習 / 建築基礎演習 / 作品展示計画 I	社会人基礎講座 I
2年次	IC販売 / コンペ演習 / 3DCG演習 / スペースデザイン演習 II / 総合デザイン III, IV / IC概論 I / IC法規 / IC構造 / IC材料 / IC施工 / インテリア設計 / SP演習 / コーディネート演習 / 家具デザイン概論 / 家具デザイン演習 / 家具技能演習 / 創造制作演習 / LS概論 / 作品展示計画 II	社会人基礎講座 II

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	IC基礎 I	IC基礎演習 II			
2	IC基礎 II	インテリア製図	パース演習	プランニング演習	造形演習
3	IC基礎演習 I		Mac演習	色彩計画	総合デザイン I
4			モデリング		

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式(1年次)	始業式(2年次)	オリエンテーション		
5月					
6月	色彩検定				
7月	前期末試験	プレゼンテーション			
8月	夏休み				
9月	後期始業式	スポーツ大会			
10月					
11月	研修旅行	学園祭			
12月	後期末試験	就職フォローセミナー(1年次)	冬休み		
1月	プレゼンテーション				
2月	デザイン展	ADC杯	就職フォローセミナー(1年次)		
3月	卒業式(2年次)	三者面談(1年次)	春休み		

■進級・卒業の条件

・卒業条件

科目の区分	卒業要件	
専門科目	必修	1,652
	選択	
一般科目	必修	48
	選択	
合計		1,700

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績

資格名	実績	合格者数	受験者数
インテリア設計士資格検定試験2級	88%	7	8
色彩検定3級	63%	5	8

入学者数、収容定員、在学学生数

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
マンガ・コミックイラスト学科		2年	25名	50名	15	29	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画

・カリキュラム

	専門科目	一般科目
1年次	Office演習Ⅰ／Office演習Ⅱ／コミックアート演習Ⅲ／コミックアート演習Ⅳ／DTP演習Ⅰ／DTP演習Ⅱ／CG演習Ⅰ／CG演習Ⅱ／色彩計画／ストーリーテクニックⅠ／ストーリーテクニックⅡ／デザイン実務演習Ⅰ／デザイン実務演習Ⅱ／ドローイングテクニックⅠ／ドローイングテクニックⅡ／イラストレーションⅠ／イラストレーションⅡ／イラスト演習Ⅰ／イラスト演習Ⅱ／修了制作	Office演習Ⅰ／Office演習Ⅱ／社会人基礎講座Ⅰ
2年次	アニメーション演習Ⅰ／アニメーション演習Ⅱ／DTP演習Ⅲ／DTP演習Ⅳ／コミックアート演習Ⅲ／コミックアート演習Ⅳ／デザインワークⅠ／デザインワークⅡ／Web演習Ⅰ／Web演習Ⅱ／デザイン実務演習Ⅲ／デザイン実務演習Ⅳ／CG演習Ⅲ／CG演習Ⅳ／3D演習Ⅰ／3D演習Ⅱ ※選択科目 コミックテクニックⅠ／コミックテクニックⅡ／商業イラストⅠ／商業イラストⅡ／キャラクターテクニックⅠ／キャラクターテクニックⅡ／コミックイラスト演習Ⅰ／コミックイラスト演習Ⅱ／マンガテクニックⅢ／CG演習Ⅲ／CG演習Ⅳ	社会人基礎講座Ⅱ／社会人基礎講座Ⅲ

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	色彩計画	ドローイングテクニックⅠ		CG演習Ⅰ	ストーリーテクニックⅠ
2	DTP演習Ⅰ	ドローイングテクニックⅠ		CG演習Ⅰ	ストーリーテクニックⅠ
3		イラストレーションⅠ	デザイン実務演習Ⅰ	イラスト演習Ⅰ	
4		イラストレーションⅠ	Office演習Ⅰ	イラスト演習Ⅰ	

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式(1年次)	始業式(2年次)	オリエンテーション		
5月					
6月					
7月	学園祭(全学年)				
8月	夏休み				
9月	スポーツ大会(全学年)	スポーツ大会(全学年)			
10月					
11月	秋季研修				
12月	冬休み		就職フォローセミナー(1年次)		
1月	プレゼンテーション				
2月	デザイン展	ADC杯	就職フォローセミナー(1年次)		
3月	春休み	卒業式(2年次)	三者面談(1年次)		

■進級・卒業の条件

・卒業条件

科目の区分	卒業要件	
専門科目	必修	1,550
	選択	
一般科目	必修	150
	選択	
合計		1,700

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績

資格名	実績	合格者数	受験者数
漫画キャラクター検定	80%	12	15
色彩検定	47%	7	15
ワープロ検定	60%	9	15
情報処理検定	93%	13	14

入学者数、収容定員、在学学生数

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
ゲームクリエイター学科		3年	20名	60名	10	30	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画

・カリキュラム

	専門科目	一般科目
1年次	C++ゲーム制作/2Dゲーム制作/ゲームデザイン I /Unityゲーム制作 I /Unityゲーム制作 II /ゲームデザイン I /2Dゲーム素材制作演習/3Dゲーム素材制作演習 I /色彩計画/ゲームアルゴリズム/コンピュータ概論 I /ゲームサウンド制作演習/ゲーム数学演習 I /プレゼンソフト演習 /Office演習	
2年次	ゲームデザイン II /3Dゲーム素材制作演習 II /ゲームエンジン演習/3Dゲーム制作 I /3Dゲーム制作 II /ゲーム数学演習 II /ゲームAI演習 /Android演習/XR制作基礎/Unity演習/VR制作演習/動画制作演習/情報処理対策講座/コンピュータ概論 II	社会人基礎講座 I
3年次	ゲームエンジン演習 II /コンシューマゲーム開発演習 /XRコンテンツ制作/メタバース演習/サーバーサイドプログラム演習/HTML/CSS/卒業制作	社会人基礎講座 II /社会人基礎講座

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	色彩計画	2Dゲーム素材制作演習		2Dゲーム素材制作演習	C++ゲーム制作
2		C++ゲーム制作	C++ゲーム制作	ゲームアルゴリズム	ゲームアルゴリズム
3	C++ゲーム制作		Office演習	ゲームデザイン I	Unityゲーム制作 I
4					

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式(1年次)	始業式(2年次)	オリエンテーション		
5月					
6月	色彩検定	サーティファイ情報処理能力認定試験	サーティファイ画像プログラミング能力認定試験	IPA修了試験	
7月	前期末試験				
8月	夏休み				
9月	後期始業式	スポーツ大会	研修旅行(2年次)	サーティファイ情報処理能力認定試験	
10月					
11月	基本情報技術者試験	学園祭			
12月	冬休み				
1月	後期末試験	プレゼンテーション	サーティファイWebクイーター能力認定試験	サーティファイ画像プログラミング能力認定試験	
2月	デザイン展	ADC杯	就職研修(2年次)		
3月	卒業式(3年次)	三者面談(2年次)	春休み		

■進級・卒業の条件

・卒業条件

科目の区分	卒業要件
専門科目	必修 1,750 選択 560
一般科目	必修 90 選択
合計	2,400

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績

資格名	実績	合格者数	受験者数
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3級	92%	22	24
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2級	46%	11	24
サーティファイ主催 情報処理技術者能力認定試験3級	63%	15	24
サーティファイ主催 情報処理技術者能力認定試験2級1部	13%	3	24
サーティファイ主催 情報処理技術者能力認定試験2級2部	30%	7	24
経済産業省 基本情報技術者試験		1	

入学者数、収容定員、在学学生数

学科名	コース・専攻名	年限	定員	総定員	入学者数	在籍者数	備考
ネット動画クリエイター学科		2年	20名	40名	25	25	

■カリキュラム、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画

・カリキュラム

	専門科目	一般科目
1年次	カラーテクニック／Illustrator・Photoshop演習／Office演習／撮影演習／ライブ配信基礎／Premiere演習／メディア発信Web／修了制作／制作演習／Aftereffects演習／メディア発信SNS／テロップデザイン／インターネット基礎／総合動画実務 I	社会人基礎講座 I
2年次	メディア発信 応用／総合動画実務Ⅱ,Ⅲ／卒業制作	社会人基礎講座Ⅱ,Ⅲ

・時間割モデル

	月	火	水	木	金
1	Premiere演習	撮影演習	ライブ配信基礎	カラーテクニック	メディア発信Web
2				Illustrator・Photoshop演習	
3				Office演習	
4					

・年間計画(学校行事や課外活動・企業連携・インターンシップなど)

4月	入学式(1年次)	始業式(2年次)	オリエンテーション		
5月					
6月					
7月	色彩検定				
8月	夏休み				
9月	研修旅行(1年次)	スポーツ大会			
10月	後期始業式				
11月	学園祭	研修旅行(2年次)			
12月	冬休み	就職研修(1年次)			
1月	プレゼンテーション				
2月	デザイン展	ADC杯	就職研修(1年次)		
3月	卒業式	三者面談(1年次)	春休み		

■進級・卒業の条件

・卒業条件

科目の区分	卒業要件	
専門科目	必修	1,610
	選択	
一般科目	必修	90
	選択	
合計		1,700

■学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等

■資格取得、検定試験合格等の実績

資格名	実績	合格者数	受験者数
色彩検定3級	85%	11	13
インターネット ベーシック ユーザー テスト	91%	10	11