

'27

GROW

ANABUKI DESIGN COLLEGE

学校法人 穴吹学園  
専門学校 穴吹デザインカレッジ

〒760-0020 香川県高松市錦町1-3-5  
L A Z A S H I U G O I



☎ 0120-46-3485 (平日9:00~17:00)

穴吹カレッジ 高松

🔍 <https://web.anabuki-college.net/>  
[E-mail] [happy@anabuki.ac.jp](mailto:happy@anabuki.ac.jp)

**GROW** グロウ  
育つ・育てる

たくさん試して、たくさん迷う。  
そのくり返しの中で、デザインは育ちます。  
先生や環境に支えられながら、  
穴吹デザインカレッジで  
一緒に育てていきましょう。

育てよう

たのしむ力を

たのしむ  
作るを

作りたい  
ものがある

思いっきり、  
好きなもの  
を作りたい





穴吹では、授業課題を単なる「提出物」としてではなく、使われる前提のデザインとして制作します。誰に向けたものか。どう使われるか。そして、どう直すか。相手を想定し、修正を重ね、意図を言葉で伝えるところまでが、作品づくりです。

# その先を考える 作品づくり

# 制作するだけでなく、

### 課題制作

#### 誰に向けたデザインか

届ける相手を想定した設定で制作していきます。

### フィードバック

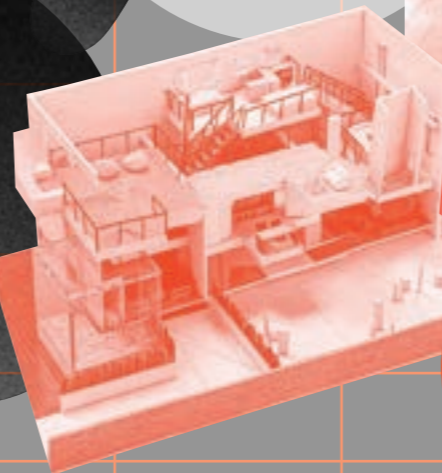
#### どう直すか

先生からのフィードバックを受けて修正を行います。どう修正していくか、で全然違う作品になっていきます。



#### どんな風で使用されるか

作品がどんな用途で使用されるか考えます。

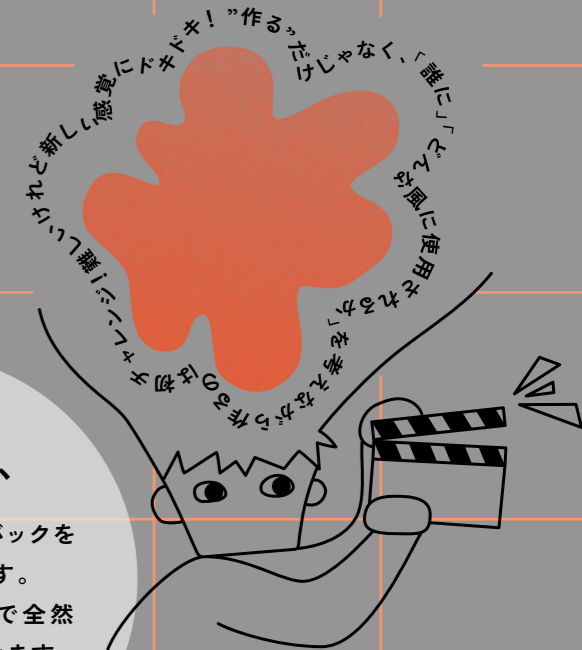
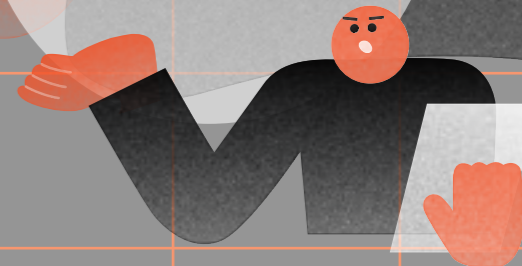


1つを深く完成させる

### プレゼン

#### 制作意図を伝える

制作した意図を言葉で伝えることが大切です。



穴吹の教育方針は、「正解を教えること」ではありません。  
 一つひとつの制作に対して、「なぜそう考えたか」を言葉にできる力も大切にしています。  
 考える力が身につくから、どんな課題にも、自分の力で向き合えるようになります。

# 言語化する指導

# 考えるのかを

# 「そう。」

# なぜ

### Why do you think so

デザインを言葉にするって

どうしてそう思うの？

さ始めたらいいの

いひひひひひ



### Why?

#### なぜその色なのか？

伝えたい印象や、届けたい相手の気持ちから考えているか。

### Why?

#### なぜそのカタチなのか？

見る人の視線や、使用される場面を想像して決めているか。



### Why?

#### なぜその構成なのか？

情報の優先順位と、伝わる順番を整理できているか。



This is how I think about design



### 自分の言葉で自分のデザインを語れるようになる!

### 聞きたい

### 教えてほしいに、

### すぐ応えてくれる先生

いつでも相談できる先生がいます。  
 わからないまま進まない。  
 不安なまま、置いていかれない。  
 普段の会話の中から、  
 学生一人ひとりを見守り、  
 支えています。

Ikeda teacher



Manabe teacher



Tanimoto teacher



Nakata teacher



Nishio teacher



Sasaki teacher



Takahashi teacher



Nagakawa teacher



Inoue teacher



穴吹では、企業や自治体の案件に学生が参加する機会が多くあります。そこにあるのは、成功体験だけではありません。リアルなやり取りの中で、「学校で学んだこと」が「社会で役立つ力」に変わっていきます。作品をつくるだけでは知ることのできない、現場の感覚を、在学中から体験します。

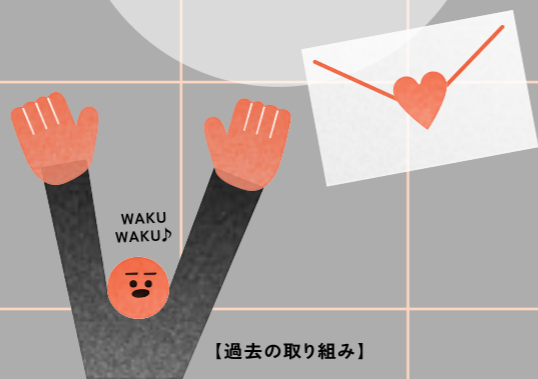
# 産学・地域連携 チャレンジする 仕事に近い環境で



### 1 相手を知る力

#### 依頼を受ける

企業・自治体からの実際の課題を聞き、制作するものを確認する。



【過去の取り組み】

- 丸亀商工会議所
- 玉藻公園開園七十周年記念事業「玉藻あかり物語2025」
- 玉藻公園開園七十周年記念事業 桜御門プロジェクトマッピング
- トロピカルGAYAコーヒーロゴ、パッケージ
- メタバース普通寺市
- 香川ファイブアローズ 選手入場ムービー

など、さまざまな産学連携にどの学科もチャレンジしています。

### 2 目的を考える力

#### 話を聞く

誰に向けたものか  
何のためかを  
ヒアリングする。



### 3 考えをカタチにする力

#### 考える・提案する

コンセプト、ラフ、方向性の提案をする。



AYOUTA PRINT

あやうた印刷ロゴ

### 4 相手の意図をくみ取る力

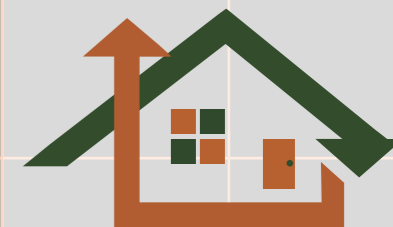
#### 修正

「ここを変えてほしい」と  
依頼がきて、  
何度も直しながら  
完成に近づける。

### 5 条件の中で工夫する力

#### 仕上げる

決められた条件の中で、  
カタチにしていく。  
できることを考えながら、  
完成までつくる。



大澤工務店ロゴ

### 6 社会で通用する実感

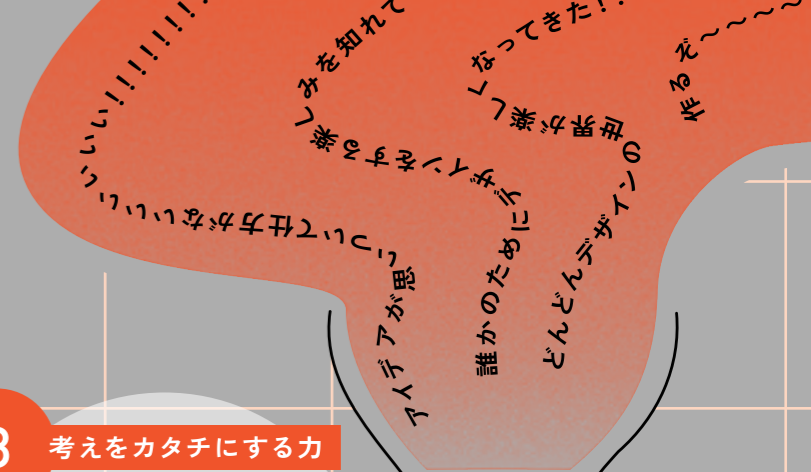
#### 機能する

実際に社会で  
使用され役にたつ・  
評価される。



せとみら(穴吹学園産学地域共創プラットフォーム/せとうちみらいCO-LAB)は、穴吹学園の学生や卒業生、企業、地域の人たちが一緒にアイデアを形にしていくプロジェクトの場です。デザインやテクノロジーを使って地域の課題に挑戦したり、新しい企画を生み出したりする実践のフィールド。入学後、あなたもその一員としてチャレンジできます。

詳しくはこちら▶



手描き、パソコン、今や携帯のアプリでも。  
 さまざまな表現方法を学ぶことで、  
 自分の表現したい世界は、もっと広がります。  
 感覚だけに頼らず、  
 「思い描いたものを、  
 きちんとカタチにできる技術」を育てます。

世界が広がる  
 自分の表現したい  
 表現方法を学び、



「ないし、パソコンも使えない。でも作ってみたい。穴吹ではそんな表現方法も教えてくれるのかな」という声も聞かれます。

### 表現方法

さまざまな方法を知る

- 手描き
- パソコン
- アプリ
- カメラ・機材
- 工具

### 再現できる力

- ツールを使いこなす力
- 制作の段取りを考える力
- 資格で証明できる力

### 表現の幅が広がる

気持ちだけに頼らず、アウトプットできる

「好き」だけじゃなく、  
 カタチにできるから、世界が広がる。

未経験者数

# 59%

(全学科)

在校生の多くも  
未経験から  
スタートしています

### 1年次 基礎

文字の配置や色の組み合わせ、  
 イラストの描き方など、デザイン  
 について段階をふんで身につけ  
 ていきます。

### 2年次 応用

できることが少しずつ増えていく  
 ことで、「こう表現したい」という  
 自分の世界も自然と広がって  
 いきます。基礎を積み重ねること  
 で、あなたのアイデアを「カタチに  
 できる力」が身につけていきます。

大切なのは、最初からうまいことではなく、「やってみよう」という気持ち。

# デザイン・インノベーション学科

2027年4月  
新設

3年制

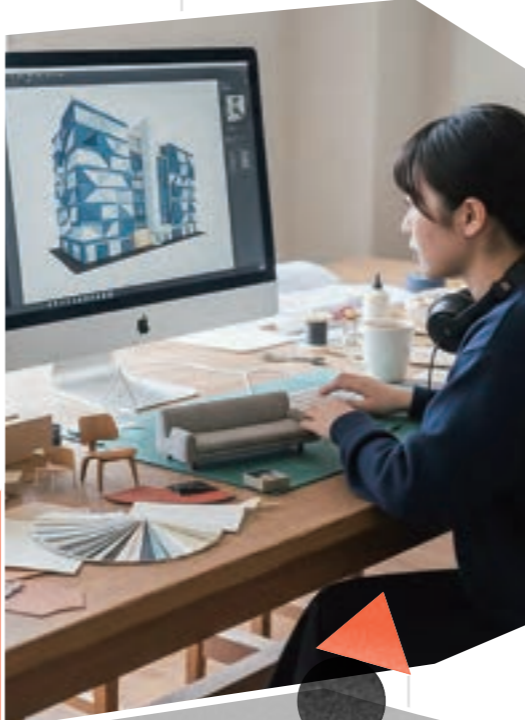
## 1 ひとつの分野だけで終わらない、 “複数の専門性”を持った自分になろう!

デザインの仕事は、実はとても幅広い分野に広がっています。人の心に想いを“届ける”仕事もあれば、空間やモノを実際に“つくる”仕事もあります。本学科では、まず自分のなりたい仕事に向けて2年間しっかりと専門を学びます。そして1年間、別の分野の知識や技術を加えることで、専門性を“かけ合わせる”力を身につけます。ひとつの分野だけで終わらない。視野を広げ、武器を増やす3年間。目指すのは、「一歩先のイノベーションを起こせるクリエイター」です。



専門性を“深める”だけでなく、専門性を“かけ合わせ”  
一歩先のイノベーションを起こせるクリエイターへ!

\* 複数の分野の知識や技術を身につけてイノベーションを起こす。



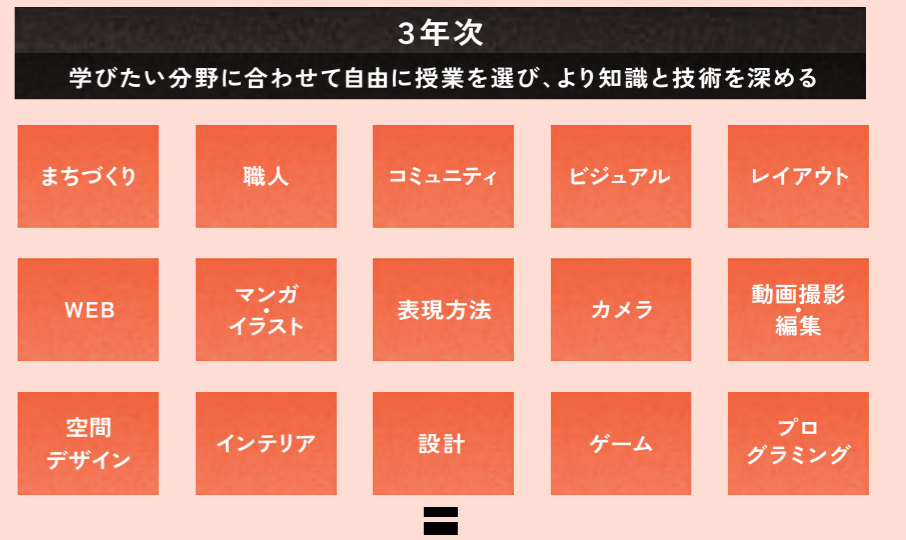
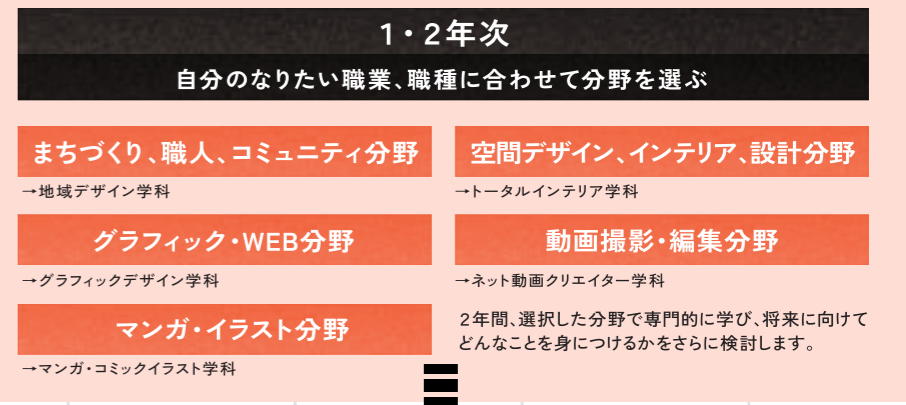
1・2年次  
ベースとなる分野で発展的に学ぶ

3年次  
別の分野の知識や技術を学び、幅広い人物へ

## 2 2年間でひとつの分野を履修後、 プラス1年間で他分野を学ぶ3年間

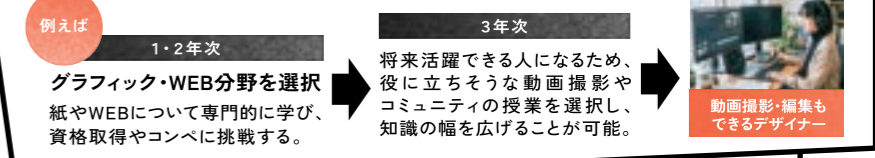
1・2年次は希望する分野で専門性をしっかり身につけます。3年次には他分野を学び、視野を広げます。複数の分野を理解しているからこそ、新しいアイデアや提案が生まれ、将来の選択肢を広げながら、自分の強みを育てる3年間です。

四国初



## 卒業後は「専門性をかけ合わせた」 イノベーションが起こせるクリエイターに!

複数の分野の知識や技術を身につけることで、ひとつの分野だけではできない提案ができるようになります。たとえば、「グラフィックができる人が空間も理解している」「建築を学んだ人が、伝えるデザインもできる」そのかけ合わせが、就職後に「この人に任せたい」と思われる強みになります。



めざせる職種が多種多様に!

- グラフィックデザイナー
- キャラクターデザイナー
- アートディレクター
- 絵本作家
- イラストレーター
- DTPオペレーター
- Webデザイナー

- 広告代理店
- アートディレクター
- デザインディレクター
- プロデューサー
- インテリアコーディネーター
- 住宅企画設計者
- 施工管理・建築営業
- CADオペレーター
- 地域活性化を担う企業や団体
- 伝統工芸や地域を担うクラフト工芸品の職人



1年次  
基礎技術を  
総合的に  
学ぶ

2年次  
プロの現場で  
実践的に習得!  
確かな技術と  
視野を広げる

# 地域デザイン学科

2年制

地域で学び、現場で磨く。  
教室を飛び出す地域デザイン。



## 卒業後の進路

- ・ 地域活性化を担う企業や団体
- ・ 伝統工芸や地域を担うクラフト工芸品の職人
- ・ 広告代理店
- ・ アートディレクター
- ・ デザインディレクター
- ・ プロデューサー
- ・ 各種デザイナー
- ・ マーケター
- ・ デザインビジネス戦略
- ・ ライター、編集
- ・ まちづくり
- ・ コミュニティマネージャー

## 実践優先の授業スタイル

地域や企業からの依頼を受け、1年次から実際のプロジェクトに取り組みます。地域の人と関わりながら、アイデアを形にしていく実践型の学びです。オンライン学習も活用し、時間を有効に使いながらスキルを高めます。教室だけでは学べない「本物のデザイン」を体験していきます。



## 資格

- 色彩検定(文部科学省後援)
- ※下記の資格は選ぶ分野によって異なります。
- 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(サーティファイ主催)
- Webデザイナー検定(CG-ARTS主催)

## 学校・学科を超え一緒に課題解決をする!

穴吹カレッジには中四国に多くの学科があります。地域や企業からの依頼に応じて、他学科の学生とチームを組み、実際のプロジェクトに挑戦。自分の専門だけでなく、さまざまな分野の仲間と協力しながら、リアルな仕事を体験できます。

中国・四国地区の  
学生とコラボ

## 1 デザインの考え方、使い方を 知り、基礎力が身につく

1年次は他学科と共にデザインの基礎を分野横断的に学び、グラフィックや映像など各分野を広く習得します。多様な表現力を身につけることで、地域の魅力を伝えるための土台を築きます。

- グラフィックデザイン
- 空間デザイン
- SNS発信
- パッケージデザイン
- 動画制作
- プレゼンテーション



## 2 現場で深める実践力

2年次のメインの学びの場は、学校ではなくプロの現場。将来ビジョンに合わせて企業や団体へインターンとして経験を積み、授業と連動しながら実践力を高めます。伝統工芸志望者は職人のももて制作工程を学び、本物の素材と技術に触れます。現場での経験を通して、机上では得られない力を身につけます。

## 3 つくれる×伝えられる 人材へ

制作と発信の両方を学ぶことで、伝統工芸の担い手や商品開発、地域PRなど幅広い分野で活躍できる力を養います。地域を理解し、未来へつなぐ人材をめざします。



## 新しい発想と若い感性で 伝統工芸の世界にも

1年次で身につけた発想力を活かし、香川県の伝統工芸の現場へ。2年次は長期インターンで職人に直接学び、素材の扱い方から制作の流れまで体験します。職人のももて制作工程を学び、技術や現場の考え方を直接身につけることで「職人をめざす」という選択肢もあります。

## カリキュラム

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1 9:30~11:00	デジタル基礎	Webデザイン基礎	地域デザイン実習	アイデア発想法	ベーシックデザイン
2 11:10~12:40	デジタル基礎	Webデザイン基礎	地域デザイン実習	グラフィックデザイン概論	ベーシックデザイン
3 13:40~15:10	社会人基礎講座	色彩計画	地域デザイン実習	総合デザイン	-
4 15:20~16:50	-	-	-	-	-

※1年次はデザインの基礎技術を総合的に学び、2年次からは企業や団体の職場、伝統工芸の現場など、希望に沿って学びます。

※カリキュラム/時間割は変更になる場合があります。



# グラフィックデザイン学科

グラフィックデザイン専攻  
Webデザイン専攻

2年制

就職内定率

100%  
(2025年度)

1年次  
デザインや  
心構えの  
基礎を学ぶ

2年次  
専攻にわかれ  
デザインの  
世界をめざす

## 1 文字で伝えるデザインを学ぶ

グラフィックは、絵だけでなく「文字」でも伝えます。読みやすさや文字の大きさ、並べ方を学び、見た人が迷わず内容を理解できるデザイン力を身につけます。タイポグラフィの基礎から丁寧に学びます。



## 2 レイアウトを体で覚える

写真・文字・図をどこに置くかで、伝わり方は大きく変わります。制作を繰り返しながら、バランスの良い配置や見やすい構成を自然に考えられる力を養います。感覚だけに頼らない構成力が身につきます。

## 3 紙とWeb、両方の制作を学ぶ

チラシやパンフレットなどの印刷物と、Webページやバナーの両方を制作します。紙と画面、それぞれの特性を知ること、媒体が変わっても通用するデザインの考え方を身につけます。

## 4 情報整理し、伝えるデザインに

見た目の美しさだけでなく、「誰に・何を伝えるか」を整理して形にします。相手や目的を考えながら制作することで、実際に使われるデザインへと仕上げる力を育てます。

専攻は  
2つ!

### グラフィックデザイン専攻

ポスター・チラシ・パンフレット・パッケージなど、主に紙媒体をデザインします。

### Webデザイン専攻

ホームページ・バナー・SNS用画像など、「Web媒体」をデザインします。

企画力  
情報収集  
アイデア発想  
を学ぶ

言葉で説明  
できる  
デザインを  
つくる

デザインする  
アプリを  
使いこなす

コンペや  
産学連携、  
実践を通して  
学ぶ

紙も、Webも。  
どちらもできるのが  
グラフィック。

## 卒業後の進路

- ・グラフィックデザイナー
- ・キャラクターデザイナー
- ・アートディレクター
- ・絵本作家
- ・イラストレーター
- ・DTPオペレーター
- ・Webデザイナー

## 先輩へQ&A

Q. この学科を選んだ理由は?

A. 専門的かつ、楽しく学べそうと思い、デザインに関して幅広く学べる点に惹かれました。

Q. 将来の夢は?

A. 楽しい、好きと思えるデザイン関連の仕事に就き、誰かの心を動かせるようなデザインを作れるようになります。

平 優音さん  
(ヒューマンキャンパス高校卒)

## 資格

- 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(サーティファイ主催)
- 色彩検定(文部科学省後援)
- Webデザイナー検定(CG-ARTS主催)

## 年間最大40コのコンペに挑戦

コンペとは、企画やデザインを公募し、優れた作品を選ぶコンテストのことです。作品が採用されると、それが実際の商品として世の中に出回ること多々あります。グラフィックデザイン学科では、数多くの入賞実績があります。

## 在学中にデザイナーデビュー!!

企業や行政と連携しロゴマークやパッケージなど、さまざまなデザイン制作に挑戦します。作品をクライアントにプレゼンし、現場の方から評価をいただきます。

銅賞・審査員賞

「JAGDA国際学生ポスターアワード2023」  
海野 沙寧さん(丸亀城西高校卒)

日本グラフィックデザイン協会(JAGDA)  
主催で学生向けポスターデザインコンペ  
の最高峰。

環境大臣賞

「第106回二科展デザイン部B部門」  
三木 ちひろさん(高松工業高校卒)

二科会主催の大正3年から続く歴史  
あるコンペでB部門唯一の環境大臣  
賞受賞。

「オーリーブクッキー」  
菓子工房ルーヴにて販売

過去には全国・世界規模のコンペ入賞も!

## カリキュラム

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1 9:30~11:00	色彩計画	グラフィックデザイン概論	GD演習I	クライアントワークI	ベーシックデザイン
2 11:10~12:40	アイデア発想法	コピー概論	GD演習I	クライアントワークI	ベーシックデザイン
3 13:40~15:10	Webデザイン基礎I	デジタル基礎	デジタル基礎	Webデザイン基礎I	-
4 15:20~16:50	-	-	-	-	-

※カリキュラム/時間割は変更になる場合があります。



インドネシアとの交流事業を行っているY2BLENDさまの企画による、スマトラ島のガヨコーヒーを超熟発酵させた、ワインのように奥深い新感覚のコーヒーのロゴとパッケージを制作。

トロピカルGAYAコーヒー



# マンガ・コミックイラスト専攻

マンガ専攻  
コミックイラスト専攻

2年制

1年次  
マンガや  
イラストの  
基礎を学ぶ

2年次  
専攻にわかれ  
自分の夢に  
進もう!

## 1 絵で「物語」を伝える力を学ぶ

マンガやイラストは、絵で気持ちや状況を伝えます。表情・ポーズ・構図を工夫し、セリフがなくても場面が伝わる描き方を基礎から学びます。見る人に伝わる表現力を身につけます。

## 2 キャラクターを生み出し、描き続ける力

マンガは一枚絵ではなく、同じキャラクターを何度も描きます。設定や性格を考え、さまざまな表情や動きを描くことで、キャラクターに説得力を持たせる力を養います。

## 3 デジタルとアナログ、両方の描き方を学ぶ

鉛筆やペンで描くアナログと、ペンタブやアプリを使ったデジタルの両方を学びます。どの方法でも安定して描ける力を身につけ、表現の幅を広げます。

## 4 「読みたくなる」画面づくりを学ぶ

コマ割りや構図、視線の流れを考えながら画面をつくります。読者が迷わず物語に入り込めるような、わかりやすい画面構成を学びます。

入学時 2年次



1年でこんなに画力が上がる!

専攻にわかれ自分の夢を叶える!

放課後も描き続け、画力アップ

個人のレベルに合わせた指導

マンガ・アニメ好きなクラスメイトと過ごせる

## カリキュラム

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1 9:30~11:00	Office演習I	ストーリーテクニックI	イラスト演習I	ドローイングテクニックI	CG演習I
2 11:10~12:40	色彩計画	ストーリーテクニックI	イラスト演習I	ドローイングテクニックI	CG演習I
3 13:40~15:10	-	コミックアート演習I	-	イラストレーションI	-
4 15:20~16:50	-	コミックアート演習I	-	イラストレーションI	-

※カリキュラム/時間割は変更になる場合があります。

一枚絵も、物語も。どちらも描けるのがマンガ・イラスト。

### 卒業後の進路

- マンガ家
- マンガ家アシスタント
- 絵本作家
- イラストレーター
- キャラクターデザイナー
- DTPオペレーター

### 資格

漫画キャラクター検定  
似顔絵検定  
色彩検定(文部科学省後援)  
日本情報処理検定協会 日本語ワープロ検定  
日本情報処理検定協会 情報処理技能検定(表計算)

### マンガ講評会や大手出版社へ持ち込み

出版社の編集部を学校に招いてマンガ講評会やイラストレーター講演会の開催、大手出版社への持ち込み、穴吹コミック祭など、2年間で自身の作品を評価してもらえる機会がたくさんあります。描いて終わりではなく、見て学び、評価してもらえる環境で成長ができます。



杜ラヴェ子(PN)

### 在学中にイラスト作家としてデビュー!

本学科の学生が、イラスト専門誌『SS(スモールエス、発行:パイ・インターナショナル)』より作品制作メイキング記事の執筆依頼を受けました。修了制作と締め切りが重なる厳しい状況の中、計画的に進め見事誌面掲載を果たし、学生のうちから作家としての第一歩を踏み出しました。

第620回別冊フレンド BetsuFureまんがセミナー Aクラス受賞

投稿作品「特撮ヲタクがバレた件」 織田 ゆりみさん(普通寺第一高校卒)



### 先輩へQ&A

**Q.** 一番好きな授業とその理由は?

**A.** 作品制作に関わる授業です。自分の学びたいことが学べて、力になっていると実感できました。

**Q.** 将来の夢は?

**A.** マンガやイラストに携わる仕事に就きたいです。特に多くの人の目に留まるような自分らしい作品を作りたいです。

畑中 瑠季那さん (藤井学園寒川高校卒)



# トータルインテリア学科

住宅・ショップデザイン専攻  
家具・ディスプレイ専攻  
建築設計専攻

2年制

就職内定率  
**100%**  
(2025年度)

1年次  
インテリア・  
建築全般の  
基礎を学ぶ

2年次  
専攻にわかれ  
住環境の  
スペシャリストへ

## 1 空間デザインをトータルで学ぶ

インテリアは、部屋全体で気持ちや印象を伝えます。色や素材、家具の配置を工夫し、居心地のよさや雰囲気をつくる方法を基礎から学び、空間そのものをデザインする力を身につけます。

## 2 平面(図面)と立体(模型)、両方で考える力

図面を描くだけでなく、その空間を立体で想像しながら設計します。平面と立体を行き来して考えることで、実際の空間を具体的に思い描く力を養います。

## 3 素材・寸法・構造を理解した設計力

見た目の美しさだけでなく、実際に使えるサイズや安全性、素材の特徴を考えてデザインします。現実に形にできる設計力を身につけます。

専攻は3つ!

### 住宅・ショップデザイン専攻

二級建築士【国家資格】指定科目認可  
在学中にインテリアコーディネーター試験に挑戦、合格をめざす。

### 家具・ディスプレイ専攻

家具製作技能検定3級【国家資格】  
ものづくり工房で多数の電動工具を使い、作品制作を行う。

### 建築設計専攻

二級建築士【国家資格】指定科目認可  
設計事務所入社後1、2年で身につけるスキルを在学中に習得する。

## 4 住む人・使う人を想定した空間づくり

その空間を使う人の生活や動きを想像しながら設計します。目的に合ったレイアウトや家具の配置を考え、使いやすい空間を提案する力を育てます。

ものづくり工房

設計、コーディネート  
の総合力を  
習得

手書きから  
CADまで  
広範囲な表現が  
身につく

グループ制作を  
通して  
リーダー力、  
コミュニケー  
ション力を学ぶ

素材選び  
から1/1の  
実制作が  
できる

“空間”を  
デザインするのが  
トータルインテリア。

## 卒業後の進路

- ・ 建築士
- ・ インテリアコーディネーター
- ・ 住宅企画設計者
- ・ ショップデザイナー
- ・ 施工管理・建築営業
- ・ ショールームアドバイザー
- ・ CADオペレーター

## 先輩へQ&A

Q. 一番好きな授業とその理由は?

A. 造形の授業です。家具やインテリアを実際に自分の手で作れることが何より楽しいです! 自分の「分からない」を理解し、作品を作ることができた時はとてもやりがいがあります。

Q. この学校を選んだ理由は?

A. 大学と比べ、より実践的なことが学べると思います。専門学校を選びました。また、建物の外観や内装を自分で考えることが好きで、穴吹カレッジで空間デザインを学びたかったので、「この学科しかない」と思い、入学を決めました。

網井 朋華さん  
(高松工芸高校卒)

## 資格

二級・木造建築士【国家資格】  
※実務経験0年で受験可能  
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(文部科学省後援)  
3級家具製作技能検定【国家資格】  
リビングスタイリスト



## 奨励賞

公益社団法人商業施設技術団体連合会主催  
「第23回 主張する「みせ」学生デザインコンペ」

高木 陸さん(香川中央高校卒)  
坂東 まりあさん(普通寺第一高校卒)  
平野 龍雅さん(高松南高校卒)

LKHAGVASUREN ANARさん(玉川国際学院高校卒)

商業施設の設計・デザインを志す次世代の才能を育成することを目的に新しい「みせ」のあり方を提案する全国規模の大会です。

## 本物のクライアントへの企画発表で確かな力へ

実在するショップや施設の要望に応え、ディスプレイや空間をデザインし、企画提案します。グループで行う事が多く、プレゼンテーションから設営まで実務に近い形で経験ができます。



## 奨励賞

四国デザインフュージョン実行委員会主催  
学生のための空間AWARD2025

## 学年を越えて協力し合う授業設計

一つの空間をつくるために、学年を越えて力を合わせます。先輩から学び、後輩に伝える。その繰り返しの中で、技術だけでなく、実際の現場に近い経験、協力する力や実践力を身につけます。

## カリキュラム

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1 9:30~11:00	IC基礎I	CAD演習	プランニング演習	総合デザイン	スペースデザイン演習
2 11:10~12:40	IC基礎II	CAD演習	プランニング演習	総合デザイン	スペースデザイン演習
3 13:40~15:10	色彩計画	MAC演習	造形演習	-	社会人基礎
4 15:20~16:50	-	パース演習	造形演習	-	-

※カリキュラム/時間割は変更になる場合があります。





1年次  
動画制作の  
基礎を学ぶ

2年次  
動画でさまざまな  
アプローチが  
できる人材へ!

# ネット動画クリエイター学科

2年制



**1 映像で伝える力を学ぶ**  
カメラの構図や動き、編集の工夫によって、映像で気持ちや情報を伝える方法を学びます。見る人に伝わる映像表現を基礎から身につけます。

**2 撮影から編集までできる力**  
撮影、音声、編集、仕上げまでの流れを一通り学びます。動画制作の全体を理解し、一本の動画を完成させる力を養います。



**3 見続けてもらう工夫を学ぶ**  
テンポや音、テロップ、構成を工夫し、最後まで見たくなる動画の作り方を学びます。視聴者の気持ち考えた編集力を身につけます。

**4 SNS・Webで届く動画をつくる**  
YouTubeやSNSでの発信を想定し、画面サイズや見せ方を工夫します。実際に見られる場面を考えた動画制作を学びます。

- 撮る前に考え、企画する力を身につける
- 伝わる形に撮影・編集する力
- 打ち合わせ、チーム制作を通し、仕事として意識する
- 配信の知識を学び実践する

動画の企画～撮影・編集。発信していくのがネット動画。

## 卒業後の進路

- ・ 動画編集者
- ・ 動画クリエイター
- ・ 企業の広報部
- ・ 企業のマーケティング部門
- ・ 企業動画編集者
- ・ フリーランス(YouTuberなど)
- ・ YouTubeチャンネル運営者

## 資格

インターネットベーシックユーザーテスト(iBut)  
色彩検定(文部科学省後援)  
Google Analytics Individual Qualification (GAIQ)

## 4地区を結び、学校を超え仲間と刺激し合える環境

中国・四国地区初の  
取り組み

穴吹カレッジグループは中国・四国地区初の取り組みとなる4地区(高松・福山・広島・群馬)をオンラインで結び、学校を超え同じクリエイターをめざす仲間たちと刺激し合える環境を整えています。切磋琢磨し、知識や技術・コミュニケーションを高めることで新たな時代を築き上げる学生の成長を促します。



香川県依頼  
「子宮頸がん予防啓発動画」



企業・自治体の依頼で企画・動画制作を行い、公開されています!

実際の依頼をもとに目的や伝えたい相手を考えながら企画・撮影・編集を行います。動画を「作品」ではなく「仕事」として経験します。



香川県高松北警察署依頼  
「万引き防止啓発動画」

企業PR、イベント告知、自治体プロモーション動画など、さまざまな依頼を学生ならではのアイデアで制作をしています。



他にも修了・卒業制作、産学連携作品はこちら!



## 先輩へQ&A

**Q.** 一番好きな授業とその理由は?

**A.** 動画制作の授業です。自分の思いをこめて動画を制作しています。その過程で自分なりに撮影・編集することがとても楽しいです。

**Q.** この学科を選んだ理由は?

**A.** 動画編集者など、現場を影から支えて活躍できる仕事に就きたいと思い、動画制作について企画・撮影・編集・マーケティングなどを学べる学科があるネット動画クリエイター学科を選びました。

井下 侑星さん  
(高瀬高校卒)



## カリキュラム

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1 9:30~11:00	カラー テクニック	撮影演習	ライブ配信 基礎	Premier 演習	メディア発信 Web
2 11:10~12:40	Illustrator・ Photoshop 演習	撮影演習	ライブ配信 基礎	Premier 演習	SNS演習
3 13:40~15:10	Office 演習	撮影演習	ライブ配信 基礎	Premier 演習	-
4 15:20~16:50	-	-	-	-	-

※カリキュラム/時間割は変更になる場合があります。

# ゲームクリエイター学科

ゲーム・XR業界

11年連続  
内定者輩出!

ゲーム  
XR専攻

3年制

## 1 ゲームの世界をつくる力を学ぶ

キャラクターや背景、画面デザインを通して、ゲーム全体の世界観をつくる方法を学びます。プレイヤーが入り込める世界づくりを身につけます。

## 2 動きのあるデザインを学ぶ

キャラクターや画面は常に動きます。操作や動きを前提にしたデザインの考え方を学び、静止画とは違う表現力を養います。

## 4 プレイヤーの体験を考える力を身につける

ゲームをする人の気持ちや操作のしやすさを考えながら設計します。楽しく遊べるかどうかを意識したデザイン力を育てます。

## 3 チームでつくる制作を経験する

役割分担をしながら、一つのゲームを協力してつくります。実際の制作現場に近い流れを体験し、連携する力を身につけます。

### ゲーム専攻

さまざまなプラットフォーム・開発環境でゲームが作れるゲームクリエイターを育成。

### XR専攻

さまざまなミドルウェアと3DCGを学び、VR/ARで新しいコンテンツを提供できる人を育成。

1年次  
ゲーム制作の  
基礎を学ぶ

3年次  
いろいろな環境で  
幅広い  
ゲームを制作

プログラムやキャラなど  
ゲームのつくり方を  
学べるのがゲーム。

### 卒業後の進路

- ・ ゲームプログラマ
- ・ XRエンジニア
- ・ モバイルゲームプログラマ
- ・ ソーシャルゲームプログラマ
- ・ コンシューマーゲームプログラマ
- ・ ゲームプランナー
- ・ Webプログラマ

### 先輩へQ&A

Q. 一番頑張っている授業は？

A. Unity/C++ゲーム制作の授業です。企業に向けた作品作りの時間であり、自分の学んだ技術を発揮できる場でもあるからです。

Q. この学校を選んだ理由は？

A. ゲーム業界をめざす前からPCの使い方を学んでいて、その技術を活かしてゲーム開発がしたいと思うようになりました。特に、VR関連の業種に興味があったので、XR専攻がある穴吹カレッジを選びました。

林 健一さん  
(高松中央高校卒)

### 資格

基本情報技術者試験【国家資格】  
C言語プログラミング能力認定試験  
(サーティファイ後援)  
情報処理技術者能力認定試験  
(サーティファイ後援)

### いろいろな環境で 幅広いゲーム制作

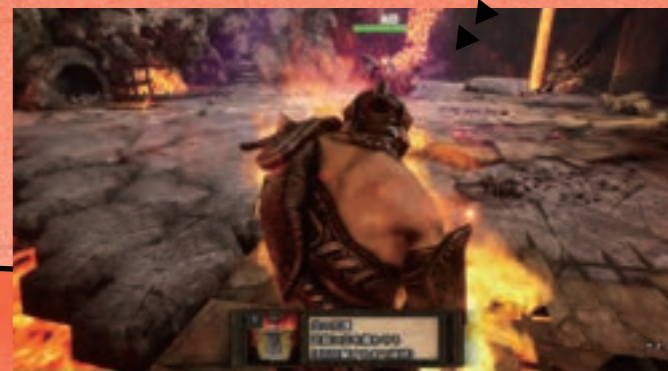
PCゲームやNintendo Switch※などのコンシューマーゲーム、スマートフォンアプリ、VRなど、多様な環境でゲーム制作を行います。環境が違えば、設計も操作性も変わります。その違いを理解しながら開発を重ねることで、どんな現場でも通用する技術と応用力を身につけます。

※Nintendo Switchは任天堂の商標です。

入学時



3年で  
こんなに  
成長する!



3年次

Meta Quest 3

オールインワンVRヘッドセット。これ一つでVRゲームを楽しめます。

HTC VIVE

PCに接続して、ハイクオリティなVRゲームを体験できます!

KAT WALK

歩行サポートデバイスで、VRゲームの没入感が増します!

「アドバイス大会」で  
プロの視点が  
作品を引き上げる!

企業の方を招き、学生作品を直接評価していただく特別な機会。表現力や企画意図や完成度、実装力まで、現場基準でチェックされます。就職活動で差がつく「伝わる作品」へとブラッシュアップしていきます。

### カリキュラム

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1 9:30~11:00	ゲームエンジン演習	ゲームエンジン演習	ゲームエンジン演習	3Dグラフィック基礎	ゲーム数学
2 11:10~12:40	3Dゲーム制作	3Dゲーム制作	3Dゲーム制作	3Dゲーム制作	3Dゲーム制作
3 13:40~15:10	コンピュータ概論	コンピュータ概論	ゲームデザイン	コンピュータ概論	社会人基礎
4 15:20~16:50	-	-	-	-	-

※カリキュラム/時間割は変更になる場合があります。

企画から完成までの実践制作

チーム開発による現場力

ゲームエンジンを使いこなす力

多様なプラットフォーム経験

# GROW.MAKE.THINK.CREATE.

りの挑戦の証。企画から制作、完成までを積み重ねた作品が、次のステージへ進む力になります。

ここに並ぶのは、授業の成果ではなく、一人ひとりの



### 特選賞

「第109回二科展デザイン部 B部門」  
 テーマ:日本の郷土料理～次世代に伝えたい大切な味～  
 グラフィックデザイン学科 原 さくらさん(高松東高校卒)



### 特選賞

「第109回二科展デザイン部 B部門」  
 テーマ:日本の郷土料理  
 ～次世代に伝えたい大切な味～  
 グラフィックデザイン学科  
 山田 彩寧さん(高松工芸高校卒)



### 知事賞

「香川県主催がん検診ポスター」  
 グラフィックデザイン学科  
 宮武 苺香さん(高松東高校卒)

## 産学・地域連携

企業や自治体と連携し、実際の依頼をもとに制作を行います。目的やターゲットを共有し、打ち合わせや修正を重ねながら完成まで取り組むことで、現場に近い実践力を身につけます。



### 採用

「SANUKI X GAME ポスター」  
 グラフィックデザイン学科 松浦 知子さん(高松西高校卒)



### 採用

「丸亀商工会議所 株式会社長山工業ロゴマーク」  
 グラフィックデザイン学科 柏木 柚さん(岡山県立玉野高校卒)



### 採用

「善通寺市70thロゴマーク」  
 グラフィックデザイン学科 田中 ななさん(高松工芸高校卒)



### 奨励賞 「木漏れ日」

一般社団法人日本インテリア協会主催「第22回インテリアデザインコンペ2025」  
 トータルインテリア学科 POSADAS JOSHUA PLAZAさん(高松工芸高校卒)  
 高木 陸さん(香川中央高校卒)  
 坂東 まりあさん(善通寺第一高校卒)



### 最優秀賞 「opposite post」

公益社団法人 商業施設技術団体連合会主催  
 第19回主張する「みせ」学生デザインコンペ  
 トータルインテリア学科  
 三宅 葉月さん(高瀬高校卒)  
 池上 明里さん(岡山南高校卒)  
 金 英民さん

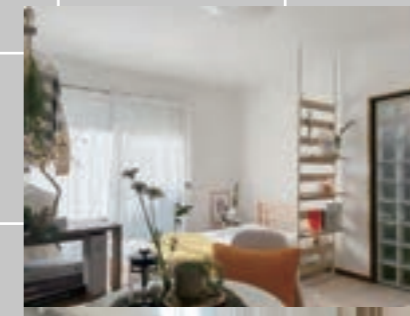
### 産学・地域連携



### 採用

史跡高松城跡 玉藻公園開園70周年記念事業  
 玉藻公園開園七十周年記念事業  
 「玉藻あかり物語2025」パネル展会場デザインプロジェクト  
 トータルインテリア学科

### 産学・地域連携



### 採用

ジェイ・エス・ビーグループ  
 「デザインルームコーディネートコンペ」  
 トータルインテリア学科

### 産学・地域連携



### 採用

住田株式会社「広島ZIZO Project」  
 トータルインテリア学科

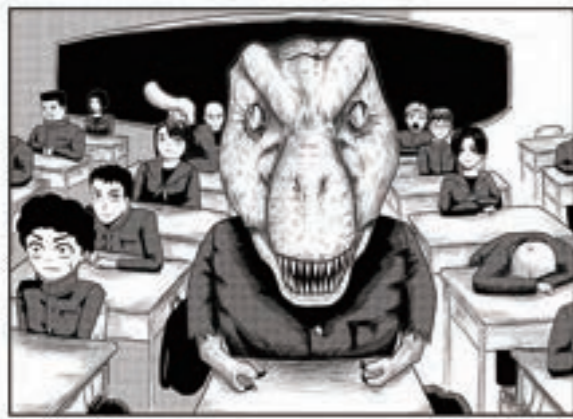


佳作 「田中くん」

「第4回 週刊少年ジャンプ学校課題投稿漫画賞」

マンガ・コミックイラスト学科

中川 大雅さん(観音寺総合高校卒)



最優秀賞

高松市主催

「史跡高松城跡玉藻公園開園70周年記念事業『玉藻あかり物語2025』

桜御門プロジェクションマッピングデザインコンペティション」

ネット動画クリエイター学科

清水 歩結さん(英明高校卒)



優秀賞

高松自動車学校主催「交通安全啓発動画」

ネット動画クリエイター学科

牛尾 斗偉さん(香川高等専門学校卒)

最優秀賞 「FantasyConnect」

「デザイン展'25」

ゲームクリエイター学科

林 建一さん(高松中央高校卒)



最優秀賞 「Coexist」

「デザイン展'26」

ゲームクリエイター学科

植松 乙香さん(普通寺第一高校卒)



詳しい記事はこちら!



場所はひとつではありません。業界も、働き方も、自分で選べる時代。ここで磨いた力が、未来の可能性を広げていきます。

同じ「デザイン」でも、活躍の



将来、  
あなたは **どんな仕事** を  
したい?

# STUDENT'S VOICE



設計  
都市部就職  
(東京)

**“前に進める人”に!** 2年間の集大成である卒業制作は、「これまでよりも良いものをつくりたい」という思いで取り組みました。友達の意見も積極的に取り入れながら何度もブラッシュアップを重ね、納得できる形に上げることができました。その経験を通して、人の意見を素直に受け止め、より良いものへ高めていく姿勢が身についたと感じています。

この姿勢は就職活動でも支えになりました。建築やインテリアの現場で経験を積むことも将来につながると考え、選択肢を広く持って挑戦しました。無事内定をいただきましたが、担任の先生の励ましに支えられ、安心して努力を続けることができました。これからは周囲の声を大切にしながら、自ら前に進める人になり、常に新しいものを作りたいです。

**トータルインテリア学科**  
小林 陽香さん(岡山県立岡山工業高校卒)

就職先:株式会社ヤマトクリエイション



ゲームプログラマー  
都市部就職  
(東京)

**ゲーム作りは一人では作れないから面白い!**

入学時はプログラミング未経験。それでもゲームが好きという気持ちだけで飛び込みました。2年次、先生のコードを見て衝撃を受けました。誰が読んでも分かりやすく、無駄がなく、直しやすい書き方。コードは自分だけのものではなく、チームで使う“共通の言葉”だと知りました。だからこそ意見がぶつかっても「ユーザーが楽しめるか」を軸に話し合う。世界に誇れる作品をつくるのが目標です。

**ゲームクリエイター学科**  
政木 陽向さん(高松東高校卒)

就職先:株式会社 キャメロット



Webデザイナー  
1ターン就職

**秋田から香川へ 挑戦がくれた、小さな自信**

秋田から香川へ進学し、はじめての一人暮らし。寂しさや環境の変化に戸惑い、眠れない夜もありました。自分より年下のクラスメイトに馴染めるか悩んだ時期もありましたが、先生や友人に支えられながら日々デザインを学ぶ中で、少しずつ自信が持てるようになりました。この春、香川のWeb制作会社へ1ターン就職をします。

**グラフィックデザイン学科**  
鈴木 友美さん(秋田県立角館高校卒)

就職先:株式会社ニイグミ



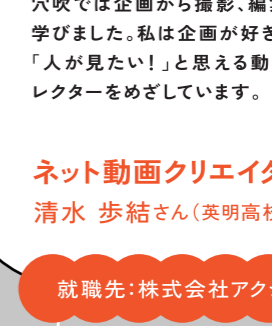
印刷技術職  
正社員

**好きが、私を動かした**

大学進学が好きなイラストの道かで悩みましたが、「やりたいことをやろう」と入学。先生が授業中に学生と同じように紙に絵を描く姿を見て、本当に絵が好きなんだと胸が熱くなりました。模写ばかりだった私も、キャラクター制作をきっかけにマンガに挑戦。先生からのアドバイスを信じて、卒業制作を描き上げました。好きなことを選んだからこそ今の自分があります。だから、迷っているなら自分の“好き”を信じてほしいです。

**マンガ・コミックイラスト学科**  
中川 大雅さん(観音寺総合高校卒)

就職先:株式会社北四国グラビア印刷



映像制作  
正社員

**遠回りじゃない、私の決断**

母の影響で作業療法を学ぶ大学に進学しましたが、高校時代に担任から任されたダンスメドレーやチェック動画の制作の楽しさが忘れられず、動画の道へ進むと決断。穴吹では企画から撮影、編集まで実践的に学びました。私は企画が好きなので、将来は「人が見たい!」と思える動画を作れるディレクターをめざしています。

**ネット動画クリエイター学科**  
清水 歩結さん(英明高校卒)

就職先:株式会社アクシス

**教わる側から、教える側へ**

高校生の時から建築系の仕事をめざして入学しました。初めは課題のボードもデザインツールも思うようにできず、「向いていないのかも」と悩んだこともありましたが、1年次の修了制作の出来に悔しさが込み上げ、2年次には時間のあるかぎり先生に質問し、作品を作りました。

在学中は先輩に何度も助けられ、今は後輩を教える立場に。この学校で、人に頼ることも、頼られることも学びました。将来は現場でも積極的に先輩に学び、いつか後輩から真っ先に相談される存在になりたいです。

**トータルインテリア学科**  
平野 龍雅さん(高松南高校卒)

就職先:谷口建設興業株式会社



グラフィックデザイナー  
正社員

**努力が自信に変わった2年間**

入学後はデザインの基礎やソフトの使い方を学んだり、動画や本で自主的にデザインの勉強を続けました。1年次に参加した産学連携で企業のロゴ制作を通して、相手が何を求めているかを考える大切さを実感しました。これからはデザインツールの上達やイラスト制作に取り組みながら、さらにスキルアップしていきたいです。

**グラフィックデザイン学科**  
原 さくらさん(高松東高校卒)

就職先:株式会社ムレコミュニケーションズ



「プレゼン大会」で最優秀賞受賞!  
作品から学校No1を決める  
学校からエントリーされた

Q 資格や検定は取得できる?

A 資格・検定を取得し、成長できる!

基礎から段階的に学び、試験前には徹底した対策指導を実施。資格取得という“目に見える成果”が、自分の成長を実感させてくれます。

取得の  
メリット

- 履歴書に書ける
- 面接でアピールできる
- 自信になる
- 学習習慣が身につく
- 実力が客観的に証明される
- 就職の選択肢が広がる

「できるか不安」から  
「できた!」へ。

学生はどんな就職を  
しているの?

クリエイター

技術や表現力を活かし、  
実際に制作を担当する職種

- グラフィックデザイナー
- Webデザイナー
- UI/UXデザイナー
- イラストレーター
- マンガ家、アシスタント
- インテリアデザイナー
- 映像クリエイター
- ゲームプログラマー
- ゲームデザイナー
- CGデザイナー

企画・ディレクション

クリエイターを動かし、制作をする  
経験を積んだ後に進むケースも

- アートディレクター
- Webディレクター
- ゲームプランナー
- 制作進行
- プロジェクトマネージャー

企業内  
クリエイティブ  
(インハウスデザイナー)

制作会社ではなく、  
一般企業内での制作担当

- 企業広報担当
- ECサイト運営
- SNS運用担当
- 販促担当

フリーランス・  
独立

今の時代ならではの  
働き方ができる

- イラストレーター
- 動画編集者
- Web制作
- 副業クリエイター
- 起業

営業

デザインがわかる営業。  
“つくる人のことがわかる”のが武器

- 広告営業
- Webサービス営業
- 企画営業
- 住宅営業
- インテリア営業
- 企業広報

就職サポート専任スタッフと  
希望する就職先をめざせる!

穴吹カレッジには就職サポートを専門に行っている「就職支援専任コーディネーター」がいます。あなたの希望する就職先の求人情報や試験傾向を提供します。普段は過去に学生が就職した企業へ訪問したり、新規開拓をして求人を獲得したりしているほか、就職活動前の指導や講演会、学内就職セミナーの開催など、就職に特化したサポートを行っています。

企業  
説明会

校内で、本校の学生のためだけに、さまざまな会社や施設が企業説明を行います。具体的な話を聞くことで、職場のイメージがわかります。

就職研修  
マナー講習会

就職活動に向けて、心構えや服装、電話のかけ方、面接の流れ、書類の書き方などを細かく指導しています。

ガイダンス  
講演会

各業界の方や卒業生の講演を受けます。また、穴吹カレッジに寄せられる多くの求人票の中から、希望に合う企業を紹介したり、就職活動におけるきめ細かなアドバイスを受けることができます。

履歴書  
作成

履歴書(自己PR欄)など、それぞれの学生に合わせて就職支援専任スタッフのアドバイスを受けながら作成します。

就職内定率

100%  
(2025年度)

学校  
が知りたい  
どんな1年を過ごしている?



プレゼンテーション

作品は半年~10ヶ月ほどかけて制作していくよ!デザイン展1ヶ月前から学校は当日に向けて一気に雰囲気が変わる!

腕の見せ所!

デザイン展

年間行事

- 入学式
- 新入生オリエンテーション
- 色彩検定
- Illustrator®検定
- 研修旅行
- 学科研修
- C言語プログラミング能力認定試験 3級・2級
- インテリア設計士検定
- Photoshop®検定
- ワープロ検定
- アニメ会社講演会
- 穴吹祭
- スポーツ大会
- 漫画能力検定
- 似顔絵検定
- 情報処理技能検定
- 情報処理技術者能力認定試験3級・2級
- 情報処理技術者試験科目A免除試験
- 基本情報技術者試験
- インテリアコーディネーター資格試験
- 就職講演会
- 家具制作3級技能検定
- インターネットベーシックユーザーテスト
- 海外研修
- デザイン展
- プレゼン大会
- 東京ゲームショウ見学
- マンガ講習会
- 就職研修
- 企業セミナー
- 卒業式 など

学内企業説明会



就職研修



卒業式



スポーツ大会



ある学生の  
1DAY  
スケジュール

- 09:20 登校
- 09:30 1限目スタート!
- 11:00 終了・休憩
- 11:10 2限目スタート
- 12:40 終了
- 13:40 3限目スタート
- 15:10 終了・休憩
- 15:20 4限目スタート
- 16:50 終了

昼休み

先生に授業で分からないところを質問したり、お昼ご飯を買いに出したりできるよ!

放課後はバイトや課題制作をしているよ!

学校が知りたいなら...

OPEN CAMPUS



09:30 受付スタート

- 10:00 学校説明
- 校舎見学
- 体験授業
- 個別相談
- 在校生トーク

12:30 終了予定  
ころ

就職、学費、奨学金、入試など各種相談コーナーもあります。

予約は  
こちら!

