

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和4年9月30日 ※1

職業実践専門課程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																																																			
京都芸術デザイン専門学校	昭和58年1月18日	大野木啓人	〒606-8252 (住所) 京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231																																																			
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																																			
学校法人瓜生山学園	昭和23年6月5日	徳山 豊	〒606-8271 (住所) 京都府京都市左京区北白川瓜生山2番地116号 (電話) 075-791-9122																																																			
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																																																	
商業実務	商業実務専門課程	クリエイティブデザイン学科 (ビジュアルデザインコース)		平成12年度文部科学大臣認定	-																																																	
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。																																																					
認定年月日	令和5年3月31日																																																					
修業年限	昼夜	講義		演習	実習	実験																																																
2年	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数 132	0		126	6	0																																																
2年	日間					0																																																
生徒総定員	生徒実員	留学生数 (生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																																	
360人	191人	9人	3人	19人	22人																																																	
学期制度	<ul style="list-style-type: none"> ■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日 		成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ■成績表：有 ■成績評価の基準・方法 秀：100～90 優：89～80 良：79～70 可：69～60 不可：59～0 認（単位認定）：認定科目が対象。合格。不認定科目が対象。不合格。評価不能 出席や試験など成績評価の要件を満たさない場合の不合格。 																																																		
長期休み	<ul style="list-style-type: none"> ■学年始：4月1日 ■夏季：8月8日～9月25日 ■冬季：12月24日～1月6日 ■春季：2月5日～3月31日 ■学年末：3月31日 		卒業・進級条件	2022年度1年生は、授業時間2,100時間以上（132単位以上）の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。※2022年度2年生は、授業時間2,040時間以上（128単位以上）の修得が卒業要件。																																																		
学修支援等	<ul style="list-style-type: none"> ■クラス担任制：有 ■個別相談・指導等の対応 新入生オリエンテーション・共通プログラム・在校生オリエンテーション・共通プログラム・正課授業外での制作や学生指導等を実施。入学時より、将来を見据えたクラス担任との個別面談を実施。事情に応じ、出席状況や受講態度等が気掛かりな学生には個人面談、保護者との連携を実施 		課外活動	<ul style="list-style-type: none"> ■課外活動の種類 (例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 学生有志で学生自治会を運営。学生主体となり、学園祭等のイベント運営を取りまとめている。 ■サークル活動：有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他（民間検定等） ■自由記述欄 (例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 京都工場保健会検診車ラッピングデザインコンペ 優秀賞 			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
-	-	-	-																																																			
就職等の状況※2	<ul style="list-style-type: none"> ■主な就職先、業界等（令和3年度卒業生） WEBデザイナー、グラフィックデザイナー、商品企画、広報、インテリアコーディネーター、設計士、イラストレーター、アニメーター、アパレル販売等 ■就職指導内容 担任教員・就職スタッフ・就職カウンセラーが連携をとり、学生一人ひとりの目標や将来像に合わせて細かく指導。キャリアガイダンスや業界研究、ビジネスマナーなどのプログラムを1年次から組み込み、就職活動に向けての準備を進めている。 ■卒業者数 96人 ■就職希望者数 83人 ■就職者数 83人 ■就職率 100% ■卒業者に占める就職者の割合 : 87% ■その他 ・進学者数：8人 ・その他：5人 		主な学修成果 (資格・検定等) ※3																																																			
	(令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)																																																					
中途退学の現状	<ul style="list-style-type: none"> ■中途退学者 13名 ■中退率 6% 令和3年4月1日時点において、在学者214名（令和3年4月1日入学者を含む） 令和4年3月31日時点において、在学者201名（令和4年3月31日卒業生を含む） ■中途退学の主な理由 経済的事由、病気療養、学校生活不応、進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 クラス担任制による担任授業、定期的な面談や個別対応、入学前学習プログラムによる生活及び学習に対する不安軽減、カウンセラー・校医による個別カウンセリング等 																																																					
経済的支援制度	<ul style="list-style-type: none"> ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：有 ※有の場合、制度内容を記入 ・新入生対象特待生制度 選考試験で特待生として選抜されなおかつ1年次前期の出席率など特待生規定の条件を満たしている学生について1年次前期終了時に30万円を奨学金として給付。 ・在校生対象特待生制度 以下の項目に該当する者に対して、入学金15万円の免除。 ・オープンキャンパスや学校説明会等に参加して5ポイント以上取得した者。 ・4年制大学、短期大学、高等専門学校、専門学校（専門士・高度専門士）を入学対象年度に卒業見込みの者。 ・父母、兄弟姉妹が本学園に在籍または卒業した者。 ■専門実践教育訓練給付：非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載 - 																																																					
第三者による学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ■民間の評価機関等から第三者評価：無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体：- 受審年月：- 評価結果を掲載したホームページURL 																																																					
当該学科のホームページURL	https://www.kid.ac.jp/																																																					

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

各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(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

各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴衆し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年9月30日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
中野 祐介	株式会社アライバルクオリティ	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	③
平井 誠一	京都広告協会理事	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	①
荒尾 元彦	京都信用金庫	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	③
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	—
田中 次郎	京都芸術デザイン専門学校 ビジュアルデザインコース 主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	—
渡辺 貴子	#REF!	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	—
牛田 大地	京都芸術デザイン専門学校 ビジュアルデザインコース 担任	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課課長	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和4年4月1日～令和5年3月31日（1年）	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

（当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。）

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員（1企業や関係施設の役職員は該当しません。）
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4) 教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

（年間の開催数及び開催時期）

年2回（10月、3月）

（開催日時（実績））

第1回 令和3年10月14日 13:00～14:30

第2回 令和4年3月17日 15:30～17:00

(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。

- 第三者評価ルーブリック案の検討-4段階の評価指標について企業目線で具体的な内容についてご意見を伺う。
- ・レベル判断の具体的な基準があるとわかりやすいので作品があると良い。・上位レベルで評価できる数が限定されていた方が良い
- ・辛口評価をつけるメリットを明確に・各作業の担当者を表記しその作業に対する評価を示す・新卒採用の基準に幅がある(潜在能力を判断している)
- 【具体策】
- ・学生、教員、評価企業がそれぞれ共通の認識ができるルーブリックの具体案の検討。
- ・作品の評価の場合、レベル判断の具体的な基準を視覚化できるよう検討。
- ・指標の統一
- メディアミックスが進む中で、ビジュアルデザインコースの学生に求められる力と教育コンテンツについて
- ・人材像の変化は感じており、技術より人間力が大きい。
- ・スキル、人間力それぞれに特化したニーズ
- ・スキルの細分化/正社員の必要性がなくなる
- ・交渉力を育む教育
- ・今まで以上にネットの知識が求められる
- 【具体策】
- ・デザインスキルの基礎力向上のためのカリキュラムを強化。
- ・企業連携、インターンシップの中で外部の方と接する機会の充実。
- ・興味力を自主的に養えるようにインプットの楽しさとその目的を明確化させる。

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

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通じ、産業界の実情を体感する機会とする。

(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

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(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	科目概要	連携企業等
表現応用AⅡ-4	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する。	リスロン株式会社
ビジュアル応用AⅡ-1	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する。	リスロン株式会社
表現応用BⅡ-3	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する	城陽市
表現応用BⅡ-4	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する	城陽市
インターンシップ	社会や仕事に触れ、自分に足りない力を認識すると共に、社会人とのコミュニケーション能力を向上させる。企業から社会人としての評価を得、人間としての成長、今後の就職活動に活かせる経験と就職観を育む。	株式会社ナツウェブ 株式会社アート・ラボ 株式会社モダンパラダイス 株式会社ごえん 株式会社あおぞら印刷 総57社

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	
<p>別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。</p> <p>①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修</p> <p>これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。</p>	
(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	
<p>※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</p> <p>別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。</p> <p>①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修</p> <p>これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。</p>	
(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： ティーチングとコーチングを用いた効果的な指導	連携企業等： 株式会社キャリア総研
期間： 令和4年1月6日	対象： 教員
内容 相手の持っている答えを引き出して行動変容を促すコミュニケーションスキルを学び、指導の場面で生かす	
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名： 専修学校と制度	連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間： 令和3年10月16日	対象： 新任教員
内容 学校制度としての位置づけ、教育に対する姿勢や社会での役割、教育の方針を学ぶ	
研修名： 専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間： 令和3年10月23日	対象： 新任教員
内容 教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ	
研修名： 専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間： 令和3年11月6日	対象： 新任教員
内容 教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ	
(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： プロジェクト・マネジメント	連携企業等： コーン・フェリー・ヘイグループ㈱
期間： 令和5年1月6日	対象： 教職員全員
内容 コース・クラスをプロジェクトチームと捉え、教職員がグループワークや学生をマネジメントをするときに意識すべきことや目的を達成するためのメソッドを学び学生指導に生かす	
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名： 学生教職員のための実践心理	連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間： 令和4年10月8日	対象： 新任教員
内容 教育心理、授業運営技法	
研修名： 専修学校における職業教育	連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間： 令和4年11月5日	対象： 新任教員
内容 多様な人材養成を担ってきた専門学校の教育目的、方法に焦点をあて、職業教育の特徴を学ぶ	
研修名： 学生教職員のための実践心理②	連携企業等： 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間： 令和4年11月19日	対象： 新任教員
内容 教育心理、授業運営技法	

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

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のみでの自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

- I 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。
- II 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。
- III 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(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・目標・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	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の意見反映検討会議にて下記の通り今後の方針を決定している。

- (3) 教育活動
オンライン授業に対する学生のケアや指導について委員の意見からいただき、FD研修(全教員参加型)でハイブリッド学習指導手法の成果点、課題点の集約と共有と検証を行う。
- (4) 学修成果
自分の表現力を世の中に発信するという方法が非常に多様化しており、バーチャルでの発信についてご提案をいただいた。企業・団体との連携の成果発表の場として「K展-社会連携展-(毎年2月開催)」では、「バーチャルK展」サイトを展開する。ビジネスにおける地方格差について就職指導の内容への反映について委員から意見を受け、就職支援体制の再編や支援プログラムを拡充する。また企業マッチングイベントを設計し、早期就職内定率向上させる。
- (11) 国際交流
留学生との関わり合いによる視野の広がりについて意見をいただき、戦略的に留学生の受け入れを行う。さらに母国語対応の遠隔プログラムの開発準備。

(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
川内 浩司	株式会社 MUJI HOUSE	令和4年4月1日 ~令和5年3月31日(1年)	企業等委員
岩崎 拓矢	株式会社イルカ	令和4年4月1日 ~令和5年3月31日(1年)	企業等委員
真壁 斉	株式会社コトノスタイル	令和4年4月1日 ~令和5年3月31日(1年)	企業等委員
小泉 達治	有限会社コイズミデザインファクトリー	令和4年4月1日 ~令和5年3月31日(1年)	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。
 (例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ) 広報誌等の刊行物 ・ その他 ())
 URL : https://www.kid.ac.jp/wp/wp-content/themes/cdc_2019/images/kihonjoho/assessmentReport--20211228.pdf
 公表時期 : 令和3年12月20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

地域社会に対して、本校の教育活動についての理解促進及び説明責任を果たす事を目的に「専門学校における情報提供等への取り組みに対するガイドライン」で定める項目について情報公開を行う。

(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	学校の概要と沿革、学校の教育目標と特色、教育理念・目的・人材育成、学校
(2) 各学科等の教育	組織、学科コース等の教育内容
(3) 教職員	組織、教職員数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み、実習・実技などの取組み、企業等との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、部活動・サークル活動、教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援の取組み
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、就学支援措置
(8) 学校の財務	学校の財務状況
(9) 学校評価	学校評価、自己評価結果の公表、学校関係者評価結果の公表
(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://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>

公表時期 : 令和3年12月20日

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザインコース)																	
No.	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	○			ビジュアル基礎A I-1	課題に真摯に取り組みながらWEBデザインの理論とコーディングの基礎を体系的に学んでいく①	1前	30	2		○		○				○	
2	○			ビジュアル基礎A I-2	課題に真摯に取り組みながらWEBデザインの理論とコーディングの基礎を体系的に学んでいく②	1前	30	2		○		○				○	
3	○			ビジュアル基礎A I-3	論理思考の基本をマーケティング系のフレームワークを中心に学び、デザインコンセプトを導き出す上で必要な真の問題を発見し解決する力と、それを伝える力を学ぶ。	1前	30	2		○		○				○	
4	○			ビジュアル基礎A I-4	目の前のモチーフを正確に紙の上の写し取り、二次元の画面に展開し作品として完成させる②	1前	30	2		○		○				○	
5	○			デザイン技術基礎A I-1	課題に真摯に取り組みながらWEBデザインの理論とコーディングの基礎を体系的に学んでいく③	1前	30	2		○		○				○	
6	○			デザイン技術基礎A I-2	課題に真摯に取り組みながらWEBデザインの理論とコーディングの基礎を体系的に学んでいく④	1前	30	2		○		○				○	
7	○			デザイン技術基礎A I-3	デザインの力を課題解決の手段として使う為の知識と技術を身につける。コンテンツとして創造力、想像力、編集力の3つの力をチームワークを通して体験的に学んでいく。	1前	30	2		○		○				○	
8	○			表現基礎A I-1	デザインの基礎を学び、演習を通してillustratorの基本操作を習得する①	1前	30	2		○		○				○	
9	○			表現基礎A I-2	デザインの基礎を学び、演習を通してillustratorの基本操作を習得する②	1前	30	2		○		○				○	
10	○			表現基礎A I-4	目の前のモチーフを正確に紙の上の写し取り、二次元の画面に展開し作品として完成させる①	1前	30	2		○		○				○	
11	○			表現基礎A I-3	Photoshopの基本操作を学びながら、作品の表現力を高めていく①	1前	30	2		○		○				○	
12	○			クリエイティブワークA I-1	動画撮影・編集基礎を学び、演習を通してPremiere Proの基本操作を習得する①	1前	30	2		○		○				○	
13	○			クリエイティブワークA I-2	動画撮影・編集基礎を学び、演習を通してPremiere Proの基本操作を習得する②	1前	30	2		○		○				○	
14	○			クリエイティブワークA I-3	Photoshopの基本操作を学びながら、作品の表現力を高めていく②	1前	30	2		○		○				○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザインコース)																
	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	
15	○			担任授業A I	日々の学びの中で経験し、感じたことを相手に伝える言葉で文章として表現する術を学び、インターンシップへの準備を整える。	1前	60	4		○		○		○		
16	○			担任授業B I	進路確定に向けて、目標を明確に定め、応募書類の作成や面接に対応できるコミュニケーション力の本質を学ぶ。	1後	30	2		○		○		○		
17	○			ビジュアル基礎B I-1	課題を通してAIとPSの技術力を高めていくと共にアイデアを形にできる表現力、技術力を高める①	1後	30	2		○		○			○	
18	○			ビジュアル基礎B I-2	課題を通してAIとPSの技術力を高めていくと共にアイデアを形にできる表現力、技術力を高める②	1後	30	2		○		○			○	
19	○			ビジュアル基礎B I-3	InDesignを使って文字組、レイアウトの基本を学ぶ また印刷・製本の基本を理解する①	1後	30	2		○		○			○	
20	○			ビジュアル基礎B I-4	InDesignを使って文字組、レイアウトの基本を学ぶ また印刷・製本の基本を理解する②	1後	30	2		○		○			○	
21	○			デザイン技術基礎B I-1	取り組む課題を通して、標準に準拠した正しいマークアップでの実装の仕方を学んでいく①	1後	30	2		○		○			○	
22	○			デザイン技術基礎B I-2	取り組む課題を通して、標準に準拠した正しいマークアップでの実装の仕方を学んでいく②	1後	30	2		○		○			○	
23	○			デザイン技術基礎B I-3	取り組む課題を通して、標準に準拠した正しいマークアップでの実装の仕方を学んでいく③	1後	30	2		○		○			○	
24	○			表現基礎B I-1	イラストレーションの基本的な考え方、在り方を学び、制作し、それを元に商品価値のあるグッズを制作する①	1後	30	2		○		○			○	
25	○			表現基礎B I-2	イラストレーションの基本的な考え方、在り方を学び、制作し、それを元に商品価値のあるグッズを制作する②	1後	30	2		○		○			○	
26	○			表現基礎B I-3	取り組む課題を通して、標準に準拠した正しいマークアップでの実装の仕方を学んでいく④	1後	30	2		○		○			○	
27	○			表現基礎B I-4	取り組む課題を通して、標準に準拠した正しいマークアップでの実装の仕方を学んでいく⑤	1後	30	2		○		○			○	
28	○			クリエイティブワークB I-1	売り場を含めた市場調査を含むマーケティングを行い商品の現状を理解した上でターゲットを設定し、グループでデザイン統一されたプロモーションを行う①	1後	30	2		○		○			○	
29	○			クリエイティブワークB I-2	売り場を含めた市場調査を含むマーケティングを行い商品の現状を理解した上でターゲットを設定し、グループでデザイン統一されたプロモーションを行う②	1後	30	2		○		○			○	
30	○			クリエイティブワークB I-3	売り場を含めた市場調査を含むマーケティングを行い商品の現状を理解した上でターゲットを設定し、グループでデザイン統一されたプロモーションを行う③	1後	30	2		○		○			○	
31	○			キャリアデザイン I	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1集中	30	2		○		○			○	
32	○			キャリアデザイン II	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1集中	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザインコース)																
No.	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	
33	○			インターンシップ	企業でのインターンシップ(企業研修)	1集中	210	6			○		○	○		○
34	○			クリエイティブワークAⅡ-1	(グラフィックデザイン課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、社会に通用するグラフィックデザインを学ぶ① (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルやアニメーション技法を身につける① (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける① (グッズ課題)グッズ制作を通して、企画・デザインを学び、美しく仕上げる技術を身につける① (Web課題)1年次からの学びを振り返りながら、Web表現に関連するデザイン力、技術力、構成力を身につける①	2前	30	2		○		○			○	
35	○			クリエイティブワークAⅡ-2	(グラフィックデザイン課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、社会に通用するグラフィックデザインを学ぶ② (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルやアニメーション技法を身につける② (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける② (グッズ課題)グッズ制作を通して、企画・デザインを学び、美しく仕上げる技術を身につける② (Web課題)1年次からの学びを振り返りながら、Web表現に関連するデザイン力、技術力、構成力を身につける②	2前	30	2		○		○			○	
36	○			クリエイティブワークAⅡ-3	(グラフィックデザイン課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、社会に通用するグラフィックデザインを学ぶ③ (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルやアニメーション技法を身につける③ (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける③ (グッズ課題)グッズ制作を通して、企画・デザインを学び、美しく仕上げる技術を身につける③ (Web課題)1年次からの学びを振り返りながら、Web表現に関連するデザイン力、技術力、構成力を身につける③	2前	30	2		○		○			○	
37	○			デザイン技術応用AⅡ-1	(グラフィックデザイン課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、社会に通用するグラフィックデザインを学ぶ④ (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルやアニメーション技法を身につける④ (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける④ (グッズ課題)グッズ制作を通して、企画・デザインを学び、美しく仕上げる技術を身につける④ (Web課題)1年次からの学びを振り返りながら、Web表現に関連するデザイン力、技術力、構成力を身につける④	2前	30	2		○		○			○	
38	○			デザイン技術応用AⅡ-2	(グラフィックデザイン課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、社会に通用するグラフィックデザインを学ぶ⑤ (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルやアニメーション技法を身につける⑤ (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける⑤ (グッズ課題)グッズ制作を通して、企画・デザインを学び、美しく仕上げる技術を身につける⑤ (Web課題)1年次からの学びを振り返りながら、Web表現に関連するデザイン力、技術力、構成力を身につける⑤	2前	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザインコース)																
	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	
39	○			デザイン技術応用AⅡ-3	(グラフィック課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、社会に通用するグラフィックデザインを学ぶ⑥ (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルやアニメーション技法を身につける⑥ (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける⑥ (グッズ課題)グッズ制作を通して、企画・デザインを学び、美しく仕上げる技術を身につける⑥ (Web課題)1年次からの学びを振り返りながら、Web表現に関連するデザイン力、技術力、構成力を身につける⑥	2前	30	2		○		○			○	
40	○			表現応用AⅡ-1	(グラフィック課題)デザインの表現方法などについて、グラフィックデザインの視点から学び、デザインの基礎力を高める① (Web課題)流行に則したWebデザインに関して事例を通じて学び、1年次に作成したポートフォリオサイトをブラッシュアップすることができる① (グッズ課題)訴求力のあるK展のブース展開に必要な商品演出の知識とディスプレイの実践力を身につける基本と応用を学習する①	2前	30	2		○		○			○	
41	○			表現応用AⅡ-2	(グラフィック課題)デザインの表現方法などについて、グラフィックデザインの視点から学び、デザインの基礎力を高める① (Web課題)流行に則したWebデザインに関して事例を通じて学び、1年次に作成したポートフォリオサイトをブラッシュアップすることができる① (グッズ課題)訴求力のあるK展のブース展開に必要な商品演出の知識とディスプレイの実践力を身につける基本と応用を学習する①	2前	30	2		○		○			○	
42	○			表現応用AⅡ-3	(グラフィック課題)デザインの表現方法などについて、グラフィックデザインの視点から学び、デザインの基礎力を高める① (Web課題)流行に則したWebデザインに関して事例を通じて学び、1年次に作成したポートフォリオサイトをブラッシュアップすることができる① (グッズ課題)訴求力のあるK展のブース展開に必要な商品演出の知識とディスプレイの実践力を身につける基本と応用を学習する①	2前	30	2		○		○			○	
43	○			表現応用AⅡ-4	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する①	2前	30	2		○		○			○	○
44	○			ビジュアル応用AⅡ-1	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する②	2前	30	2		○		○			○	○
45	○			ビジュアル応用AⅡ-2	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で30秒CMを制作する①	2前	30	2		○		○			○	
46	○			ビジュアル応用AⅡ-3	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で30秒CMを制作する②	2前	30	2		○		○			○	
47	○			ビジュアル応用AⅡ-4	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で30秒CMを制作する③	2前	30	2		○		○			○	
48	○			担任授業AⅡ	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を具体化・文章化し、進路に適した形で他者に説明することができる。	2前	30	2		○		○		○		

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザインコース)																
	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	
49	○			担任授業BⅡ	自身の考えと思いを相手に伝える言葉で表現する術を学び、最終展示の場で能動的に動くことができるようにする	2後	30	2		○		○		○		
50	○			クリエイティブワークBⅡ-1	(グラフィック課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、より実践的なグラフィックデザインを学ぶ① (Web課題)Web専攻で学んできた内容をもって、自身の表現したい作品を企画、デザイン、技術の側面から構想し制作する① (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルや構成力・アニメーション技法を身につける。社会で活動する準備として、構築的に仕事を進めることができる① (グッズ課題)商品作りを通して、関わる全てのデザインについて考え企画・制作する。また、他者と意見交換をし引き出しを増やし楽しむ① (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける①	2後	30	2		○		○			○	
51	○			クリエイティブワークBⅡ-2	(グラフィック課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、より実践的なグラフィックデザインを学ぶ② (Web課題)Web専攻で学んできた内容をもって、自身の表現したい作品を企画、デザイン、技術の側面から構想し制作する② (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルや構成力・アニメーション技法を身につける。社会で活動する準備として、構築的に仕事を進めることができる② (グッズ課題)商品作りを通して、関わる全てのデザインについて考え企画・制作する。また、他者と意見交換をし引き出しを増やし楽しむ② (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける②	2後	30	2		○		○			○	
52	○			クリエイティブワークBⅡ-3	(グラフィック課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、より実践的なグラフィックデザインを学ぶ③ (Web課題)Web専攻で学んできた内容をもって、自身の表現したい作品を企画、デザイン、技術の側面から構想し制作する③ (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルや構成力・アニメーション技法を身につける。社会で活動する準備として、構築的に仕事を進めることができる③ (グッズ課題)商品作りを通して、関わる全てのデザインについて考え企画・制作する。また、他者と意見交換をし引き出しを増やし楽しむ③ (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける③	2後	30	2		○		○			○	
53	○			デザイン技術応用BⅡ-1	(グラフィック課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、より実践的なグラフィックデザインを学ぶ④ (Web課題)Web専攻で学んできた内容をもって、自身の表現したい作品を企画、デザイン、技術の側面から構想し制作する④ (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルや構成力・アニメーション技法を身につける。社会で活動する準備として、構築的に仕事を進めることができる④ (グッズ課題)商品作りを通して、関わる全てのデザインについて考え企画・制作する。また、他者と意見交換をし引き出しを増やし楽しむ④ (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける④	2後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザインコース)																
	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	
54	○			デザイン技術応用BⅡ-2	(グラフィック課題)講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、より実践的なグラフィックデザインを学ぶ⑤ (Web課題)Web専攻で学んできた内容をもって、自身の表現したい作品を企画、デザイン、技術の側面から構想し制作する⑤ (イラスト課題)イラストレーションをもとに、社会に通用するデザインスキルや構成力・アニメーション技法を身につける。社会で活動する準備として、構築的に仕事を進めることができる⑤ (グッズ課題)商品作りを通して、関わる全てのデザインについて考え企画・制作する。また、他者と意見交換をし引き出しを増やし楽しむ⑤ (動画課題)動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける⑤	2後	30	2		○		○			○	
55	○			表現応用BⅡ-1	クリエイティブデザインⅡの制作物に繋がるアイデアを視覚化することができる① クリエイティブデザインで利用することができるタイポグラフィの知識と制作① 動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける① クリエイティブデザインⅡの課題に紐付いたランディングページ(LP)の概要把握とバナー制作①	2後	30	2		○		○			○	
56	○			表現応用BⅡ-2	クリエイティブデザインⅡの制作物に繋がるアイデアを視覚化することができる② クリエイティブデザインで利用することができるタイポグラフィの知識と制作② 動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける② クリエイティブデザインⅡの課題に紐付いたランディングページ(LP)の概要把握とバナー制作②	2後	30	2		○		○			○	
57	○			デザイン技術応用BⅡ-3	クリエイティブデザインⅡの課題に紐付いたランディングページ(LP)の概要把握とバナー制作③ クリエイティブデザインⅡの制作物に繋がるアイデアを視覚化することができる③ クリエイティブデザインで利用することができるタイポグラフィの知識と制作③ 動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける③	2後	30	2		○		○		○		
58	○			表現応用BⅡ-3	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する①	2後	30	2		○		○			○	○
59	○			表現応用BⅡ-4	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する②	2後	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザインコース)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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		企業との連携
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
60	○			ビジュアル応用BⅡ-1	クリエイティブデザインⅡの課題に紐付いたランディングページ(LP)の概要把握とバナー制作④ クリエイティブデザインⅡの制作物に繋がるアイデアを視覚化することができる④ クリエイティブデザインで利用することができるタイポグラフィの知識と制作④ 動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける④	2後	30	2		○		○				
61	○			ビジュアル応用BⅡ-2	クリエイティブデザインⅡの課題に紐付いたランディングページ(LP)の概要把握とバナー制作⑤ クリエイティブデザインⅡの制作物に繋がるアイデアを視覚化することができる⑤ クリエイティブデザインで利用することができるタイポグラフィの知識と制作⑤ 動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける⑤	2後	30	2		○		○				
62	○			ビジュアル応用BⅡ-3	クリエイティブデザインⅡの課題に紐付いたランディングページ(LP)の概要把握とバナー制作⑥ クリエイティブデザインⅡの制作物に繋がるアイデアを視覚化することができる⑥ クリエイティブデザインで利用することができるタイポグラフィの知識と制作⑥ 動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける⑥	2後	30	2		○		○				
63	○			ビジュアル応用BⅡ-4	クリエイティブデザインⅡの課題に紐付いたランディングページ(LP)の概要把握とバナー制作⑦ クリエイティブデザインⅡの制作物に繋がるアイデアを視覚化することができる⑦ クリエイティブデザインで利用することができるタイポグラフィの知識と制作⑦ 動画制作を通して、企画・撮影方法・編集を学び、社会に通用する技術を身につける⑦	2後	30	2		○		○				
合計					63	科目	2022年1年生：2100			単位（単位時間）						
							2022年2年生：2040			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：	2022年度1年生は、授業時間 2,100 時間以上（132 単位以上）の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100 点満点中 60 点以上の場合に単位認定を行う。※2022年度2 年生は、授業時間 2,040 時間以上（128 単位以上）の修得が卒業要件。	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の 3 分の 1 以上であること。	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。

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和4年9月30日 ※1

職業実践専門課程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																																																								
京都芸術デザイン専門学校	昭和58年1月18日	大野木啓人	〒 606-8252 (住所) 京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231																																																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																																								
学校法人瓜生山学園	昭和23年6月5日	徳山 豊	〒 606-8271 (住所) 京都府京都市左京区北白川瓜生山2番地116号 (電話) 075-791-9122																																																								
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																																																							
商業実務	商業実務専門課程	クリエイティブデザイン学科 (インテリアデザインコース)	平成12年度文部科学大臣 認定	-																																																							
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。																																																										
認定年月日	令和5年3月31日																																																										
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	132	0	126	6	0	0																																																				
	単位																																																										
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																																						
360人	91人	5人	2人	10人	12人																																																						
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日		成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 秀:100～90 優:89～80 良:79～70 可:69～60 不可:59～0 認(単位認定):認定科目が対象。合格。不認 認定科目が対象。不合格。評価不能 出席や試験など成績評価の要件を満たさない場合の不合格。																																																						
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:8月8日～9月25日 ■冬季:12月24日～1月6日 ■春季:2月5日～3月31日 ■学年末:3月31日		卒業・進級 条件		2022年度1年生は、授業時間2,100時間以上(132単位以上)の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。※ 2022年度2年生は、授業時間2,040時間以上(128単位以上)の修得が卒業要件。																																																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 新入生オリエンテーション・共通プログラム・在校生オリエンテーション・共通プログラム・正課授業外での制作や学生指導等を実施。入学時より、将来を見据えたクラス担任との個別面談を実施。事情に応じ、出席状況や受講態度等が気掛かりな学生には個人面談、保護者との連携を実施		課外活動		■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 学生有志で学生自治会を運営。学生主体となり、学園祭等のイベント運営を取りまとめている。																																																						
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) WEBデザイナー、グラフィックデザイナー、商品企画、広報、インテリアコーディネーター、設計士、イラストレーター、アニメーター、アパレル販売 等		主な学修成果 (資格・検定等) ※3		■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)																																																						
	■就職指導内容 担任教員・就職スタッフ・就職カウンセラーが連携をとり、学生一人ひとりの目標や将来像に合わせて細かく指導。キャリアガイダンスや業界研究、ビジネスマナーなどのプログラムを1年次から組み込み、就職活動に向けての準備を進めている。 ■卒業者数 47 人 ■就職希望者数 41 人 ■就職者数 41 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 87 % ■その他 ・進学者数: 4人 ・そのほか 2人 (令和 3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 京都工場保健会検診車ラッピングデザインコンペ 優秀賞 新世代サンデー賞奨励賞		資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
-	-	-	-																																																								
中途退学の 現状	■中途退学者 5名 令和3年4月1日時点において、在学者96名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者91名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的事由、病気療養、学校生活不応、進路変更等		■中退率 7%		■中退防止・中退者支援のための取組 クラス担任制による担任授業、定期的な面談や個別対応、入学前学習プログラムによる生活及び学習に対する不安軽減、カウンセラー・校医による個別カウンセリング																																																						
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・新入生対象特待生制度 選考試験で特待生として選抜されなおかつ1年次前期の出席率など特待生規定の条件を満たしている学生について1年次前期終了時に30万円を奨学金として給付。 ・在校生対象特待生制度 以下の項目に該当する者に対して、入学金15万円の免除。 ・オープンキャンパスや学校説明会等に参加して5ポイント以上取得した者。 ・4年制大学、短期大学、高等専門学校、専門学校(専門士・高度専門士)を入学対象年度に卒業見込みの者。 ・父母、兄弟姉妹が本学園に在籍または卒業した者。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																																																										
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: - 受審年月: -		評価結果を掲載した ホームページURL: -																																																								
当該学科の ホームページ URL	https://www.kid.ac.jp/																																																										

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

各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(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

各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年9月30日現在

名前	所属	任期	種別
小川 英樹	株式会社日展 西地区事業本部 開発プロデュース部	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
上村 裕美子	インテリアコーディネーター協会関西	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
波多野 賢	株式会社リヴ	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
富永 良子	京都芸術デザイン専門学校 インテリアデザインコース 主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課課長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(10月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年10月14日 15:00～16:30

第2回 令和4年3月18日 10:00～11:30

(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。

- 第三者評価ルーブリック案の検討-4段階の評価指標について企業目線で具体的な内容についてご意見を伺う。
- ・発表の力=プレゼンテーション力であり、プレゼンで同じ言葉が繰り返されていたため作品に集中できないことがあった。
- ・施主側としてどうかという目線、ビジネスとして通用するものかどうかで評価をしていた。
- ・質問された内容に対して答えられるかとか分からなくてもそれなりに返事ができるかとかそういうことも含めて企業が見ている。

【具体策】

- ・専門教育を通じて人間力を高める(礼儀・礼節・チーム力・対応力)
- ・制作物の根拠を明確にし、説得力のあるプレゼンテーションを強化
- 次世代へ向けた空間デザイン業界の展望について
- ・3Dパース、データを作ってほしいという要望が増えた。3Dの技術があれば、自信が持てるのではないか。
- ・住宅展示場をバーチャルで作る試みをしている。映像などの強みを持っていたら即戦力になるのかなと思う。
- ・2025年の大阪万博に向けてIPとかIoTとかAIなどの最先端的な要素が入ってくる。映像関係をよく知っている人材が重宝される。

【具体策】

- ・「図面が描ける」、「デザインができる」から、一歩進んだところまで皆が勉強しないとイケない時代になっている。
- ・ソフトや道具の正しい使い方を徹底して指導する(google/Adobe/Vectorworks/Office)
- ・VMD,SPIにつながる効果的な表現(CG/アニメーション/VR)で相手に分かりやすく表現する

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

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(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

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(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	科目概要	連携企業等
企画デザイン基礎B I-1	イオンモール京都五条様のモール内を“SDGs×映え”クリスマスツリー10点で演出。 ・ターゲット層:イオンモールの顧客(ファミリー層)の目線を理解する。 ・3つのスキルを活かした企画・デザイン・提案力を身につける。 ②造形力・工程管理力 スケジュール管理・チームワーク・コスト管理・製作クオリティについて、自己管理できる。	株式会社モダンパラダイス
インテリア技術基礎B I-2	単身マンションリノベPJ(仮称)企業評価 「白川ハイツ」「シャトル下鴨」の2物件の受注ができるリノベーション提案を行う。 ・地域性、現在の社会情勢も踏まえ、学生の視点でワンルーム物件における現状の問題点を抽出することができる。 ・顧客ゾーンに対し、共感性が高く、実際に受注につながる提案を目指す。 ・自分の考えを他者にわかりやすく、根拠を持って伝えることができるようになる。	株式会社ハウスネットワーク
インテリア技術基礎A I-1	京町家の魅力を活かし、コミュニティにおいて人々が交流する場として、リノベーションとビジネスモデルの提案を行う。協働ワークにおいてリーダーシップを取り、チームに貢献できるようになる	株式会社八清
インテリア技術応用A II-3	京町家の魅力を活かし、コミュニティにおいて人々が交流する場として、リノベーションとビジネスモデルの提案を行う。協働ワークにおいてリーダーシップを取り、チームに貢献できるようになる	株式会社八清
インターンシップ	社会や仕事に触れ、自分に足りない力を認識すると共に、社会人とのコミュニケーション能力を向上させる。企業から社会人としての評価を得、人間としての成長、今後の就職活動に活かせる経験と就職観を育む。	株式会社インテリアホソイ、株式会社 木の家専門店 谷口工務店、株式会社タケダ 総42社

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

別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。

- ①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修
- ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修
- ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修

これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。

(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

別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。

- ①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修
- ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修
- ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修

これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。

(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:	ティーチングとコーチングを用いた効果的な指導	連携企業等:	株式会社キャリア総研
期間:	令和4年1月6日	対象:	教職員全員対象
内容:	相手の持っている答えを引き出して行動変容を促すコミュニケーションスキルを学び、学生対応や指導の場面で生かす		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	専修学校と制度	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和3年10月16日	対象:	新任教員
内容:	学校制度としての位置づけ、教育に対する姿勢や社会での役割、教育の方針を学ぶ		

研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和3年10月23日	対象:	新任教員
内容:	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ		

研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和3年11月6日	対象:	新任教員
内容:	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ		

(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:	プロジェクト・マネジメント	連携企業等:	コーン・フェリー・ヘイグループ(株)
期間:	令和5年1月6日	対象:	教職員全員
内容:	コース・クラスをプロジェクトチームと捉え、教職員がグループワークや学生をマネジメントをするときに意識すべきことや目的を達成するためのメソッドを学び学生指導に生かす		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	学生教職員のための実践心理	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和4年10月8日	対象:	新任教員
内容:	教育心理、授業運営技法		

研修名:	専修学校における職業教育	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和4年11月5日	対象:	新任教員
内容:	多様な人材養成を担ってきた専門学校の教育目的、方法に焦点をあて、職業教育の特徴を学ぶ		

研修名:	学生教職員のための実践心理②	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和4年11月19日	対象:	新任教員
内容:	教育心理、授業運営技法		

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

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のみでの自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

- I 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。
- II 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。
- III 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(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・目標・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	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の意見反映検討会議にて下記の通り今後の方針を決定している。

(3) 教育活動
オンライン授業に対する学生のケアや指導について委員の意見からいただき、FD研修(全教員参加型)でハイブリッド学習指導手法の成果点、課題点の集約と共有と検証を行う。

(4) 学修成果
自分の表現力を世の中に発信するという方法が多様化しており、バーチャルでの発信についてご提案をいただいた。企業・団体との連携の成果発表の場として「K展-社会連携展-(毎年2月開催)」では、「バーチャルK展」サイトを展開する。ビジネスにおける地方格差について就職指導の内容への反映について委員から意見を受け、就職支援体制の再編や支援プログラムを拡充する。また企業マッチングイベントを設計し、早期就職内定率向上させる。

(11) 国際交流
留学生との関わり合いによる視野の広がりについて意見をいただき、戦略的に留学生の受け入れを行う。さらに母国語対応の遠隔プログラムの開発を準備する。

(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
川内 浩司	株式会社 MUJI HOUSE	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
岩崎 拓矢	株式会社イルカ	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
真壁 斉	株式会社コトノスタイル	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
小泉 達治	有限会社コイズミデザインファクトリー	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.kid.ac.jp/wp/wp-content/themes/cdc_2019/images/kihonjoho/assessmentReport--20211228.pdf

公表時期: 令和3年12月20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
 地域社会に対して、本校の教育活動についての理解促進及び説明責任を果たす事を目的に「専門学校における情報提供等への取り組みに対するガイドライン」で定める項目について情報公開を行う。

(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	学校の概要と沿革、学校の教育目標と特色、教育理念・目的・人材育成、学校の教育
(2)各学科等の教育	組織、学科コース等の教育内容
(3)教職員	組織、教職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み、実習・実技などの取組み、企業等との連携
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、部活動・サークル活動、教育環境
(6)学生の生活支援	学生支援の取組み
(7)学生納付金・修学支援	学納金、就学支援措置
(8)学校の財務	学校の財務状況
(9)学校評価	学校評価、自己評価結果の公表、学校関係者評価結果の公表
(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://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>

公表時期: 令和3年12月20日

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科インテリアデザインコース)																
No.	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	○			キャリアデザイン I	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1集中	30	2		○		○		○		
2	○			キャリアデザイン II	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1集中	30	2		○		○		○		
3	○			担任授業A I	社会人基礎力・デザイン基礎力に必要なスキルについて学ぶ	1前	60	4		○		○		○		
4	○			インターンシップ	企業でのインターンシップ(企業研修)	1集中	210	6			○		○	○		○
5	○			制作演習基礎A I-1	インテリアスタイルに必要な専門知識を、事例から学ぶ①	1前	30	2		○		○			○	
6	○			制作演習基礎A I-2	インテリアスタイルに必要な専門知識を、事例から学ぶ②	1前	30	2		○		○			○	
7	○			企画デザイン基礎A I-1	Illustrator、Photoshopの基本操作を身につける①	1前	30	2		○		○			○	
8	○			企画デザイン基礎A I-2	Illustrator、Photoshopの基本操作を身につける②	1前	30	2		○		○			○	
9	○			企画デザイン基礎A I-3	インテリアに必要な専門知識を、テキストを活用して学ぶ①	1前	30	2		○		○			○	
10	○			企画デザイン基礎A I-4	インテリアに必要な専門知識を、テキストを活用して学ぶ②	1前	30	2		○		○			○	
11	○			設計基礎A I-1	設計図の基本の型を身につける①	1前	30	2		○		○			○	
12	○			設計基礎A I-2	設計図の基本の型を身につける②	1前	30	2		○		○			○	
13	○			インテリア技術基礎A I-1	企業と協働しながらデザインで課題解決に取り組む①	1前	30	2		○		○			○	○
14	○			インテリア技術基礎A I-2	企業と協働しながらデザインで課題解決に取り組む②	1前	30	2		○		○			○	○
15	○			プレゼン表現基礎 I	設計図の基本の型を身につける	1前	60	4		○		○			○	
16	○			プレゼン表現基礎 II	提案内容に合ったスケッチやCGパースなどの空間表現を身につける	1後	60	4		○		○			○	
17	○			製図基礎	建築の空間や物品のスケール感や製図のルールを身につける	1前	60	4		○		○			○	
18	○			担任授業B I	就職・進学活動に向け、1年間の学びの成果を整理する	1後	30	2		○		○			○	
19		○		建築計画	建築計画の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	
20		○		建築法規	建築法規の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	
21		○		制作演習基礎B I-1	雑貨・家具の企画制作に必要なモックアップの作り方を身につける①	1後	30	2		○		○			○	
22		○		制作演習基礎B I-2	雑貨・家具の企画制作に必要なモックアップの作り方を身につける②	1後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科インテリアデザインコース)																
No.	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	
23		○		制作演習基礎B I-3	さまざまなインテリアスタイルを学び、基礎知識として身につける①	1後	30	2		○		○			○	
24		○		住宅設計演習	二階建住宅に必要な設計手法を身につける	1後	60	4		○		○			○	
25		○		デザイン史	デザイン史の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2		○		○			○	
26		○		建築一般構造	建築一般構造の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	
27	○			企画デザイン基礎B I-1	プレゼンテーションボードやポートフォリオのレイアウトデザインの手法を身につける①	1後	30	2		○		○			○	○
28	○			企画デザイン基礎B I-2	プレゼンテーションボードやポートフォリオのレイアウトデザインの手法を身につける②	1後	30	2		○		○			○	○
29		○		企画デザイン基礎B I-3	さまざまなインテリアスタイルを学び、基礎知識として身につける②	1後	30	2		○		○			○	
30	○			企画デザイン基礎B I-4	クリスマスディスプレイやK展の展示空間の企画制作を行う①	1後	30	2		○		○			○	
31	○			設計基礎B I-1	住宅や店舗設計に必要な図面の描き方を身につける①	1後	30	2		○		○			○	
32	○			設計基礎B I-2	住宅や店舗設計に必要な図面の描き方を身につける②	1後	30	2		○		○			○	
33	○			インテリア技術基礎B I-1	クリスマスディスプレイやK展の展示空間の企画制作を行う②	1後	30	2		○		○			○	
34	○			インテリア技術基礎B I-2	企業と協働し、住宅や店舗の課題を解決するデザイン提案を展示、プレゼンテーションする①	1後	30	2		○		○			○	○
35	○			インテリア技術基礎B I-3	企業と協働し、住宅や店舗の課題を解決するデザイン提案を展示、プレゼンテーションする②	1後	30	2		○		○			○	○
36	○			担任授業A II	社会人基礎力を充実させ、相手に伝わることを意識した表現を学ぶ	2前	30	2		○		○		○		
37		○		詳細設計演習	生活空間の詳細設計を身につける	2前	60	4		○		○			○	
38		○		企画デザイン応用A II-3	シナリオに合わせたコーディネート展開を身につける①	2前	30	2		○		○			○	
39		○		企画デザイン応用A II-4	シナリオに合わせたコーディネート展開を身につける②	2前	30	2		○		○			○	
40		○		制作演習応用A II-3	シナリオに合わせた雑貨や家具・什器を提案し、デザイン力を身につける①	2前	30	2		○		○			○	
41		○		設計応用A II-1	シナリオに合わせた複数のプランニングを提案し、計画力を身につける①	2前	30	2		○		○			○	
42		○		設計応用A II-2	シナリオに合わせた雑貨や家具・什器を提案し、デザイン力を身につける②	2前	30	2		○		○			○	
43	○			インテリア技術応用A II-1	伝わるプレゼンテーション資料や企画書を作成し、提案する①	2前	30	2		○		○			○	
44	○			インテリア技術応用A II-2	伝わるプレゼンテーション資料や企画書を作成し、提案する②	2前	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科インテリアデザインコース)																
No.	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	
45	○			インテリア技術応用AⅡ-3	企業と協働しながらデザインで課題解決に取り組む①	2前	30	2		○		○			○	○
46	○			インテリア技術応用AⅡ-4	企業と協働しながらデザインで課題解決に取り組む②	2前	30	2		○		○			○	○
47		○		建築施工	建築施工の基礎知識をテキストに沿って学ぶ	2前	30	2	○			○			○	
48		○		構造力学	構造力学の基礎知識をテキストに沿って学ぶ	2前	30	2	○			○			○	
49	○			プレゼン表現応用Ⅰ	意図が人に伝わるグラフィックデザインができる	2前	60	4		○		○			○	
50	○			企画デザイン応用AⅡ-1	販売促進につながる商品ディスプレイの基礎を身につける①	2前	30	2		○		○			○	
51	○			企画デザイン応用AⅡ-2	販売促進につながる商品ディスプレイの基礎を身につける②	2前	30	2		○		○			○	
52	○			制作演習応用AⅡ-1	商業空間のプロセスやデザイン力を身につける	2前	30	2		○		○			○	
53	○			制作演習応用AⅡ-2	商業空間にシナリオに合わせた商品を企画し、デザイン力を身につける	2前	30	2		○		○			○	
54		○		リノベーション企画	日常空間・事例研究などから、空間のリノベーションの手法を学ぶ	2前	30	2	○			○			○	
55		○		建築材料	建築材料の基礎知識をテキストに沿って学ぶ	2前	30	2	○			○			○	
56	○			担任授業BⅡ	2年間の学びで得たデザイン基礎力と社会人基礎力を振り返り、実践力として身に付ける	2後	30	2		○		○			○	
57	○			企画デザイン応用BⅡ-1	企業と協働し、社会の課題を解決するデザイン提案を展示、プレゼンテーションする①	2後	30	2		○		○			○	○
58	○			企画デザイン応用BⅡ-2	企業と協働し、社会の課題を解決するデザイン提案を展示、プレゼンテーションする②	2後	30	2		○		○			○	○
59	○			企画デザイン応用BⅡ-3	企業と協働し、社会の課題を解決するデザイン提案を展示、プレゼンテーションする③	2後	30	2		○		○			○	○
60	○			企画デザイン応用BⅡ-4	企業と協働し、社会の課題を解決するデザイン提案を展示、プレゼンテーションする④	2後	30	2		○		○			○	○
61	○			インテリア技術応用BⅡ-1	伝わるプレゼンテーション資料や企画書を作成し、提案する①	2後	30	2		○		○			○	
62	○			インテリア技術応用BⅡ-2	伝わるプレゼンテーション資料や企画書を作成し、提案する②	2後	30	2		○		○			○	
63	○			制作演習応用BⅡ-1	商業空間のディスプレイデザインの企画・制作・演習を通じてデザインビジネスを学ぶ①	2後	30	2		○		○			○	
64	○			制作演習応用BⅡ-2	商業空間のディスプレイデザインの企画・制作・演習を通じてデザインビジネスを学ぶ②	2後	30	2		○		○			○	
65	○			プロデュース演習	事例研究を行い、環境や地域の特性を意識した提案する	2後	60	4		○		○			○	
66		○		設計応用BⅡ-1	シナリオに合わせた複数のプランニングを提案し、計画力を身につける①	2後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科インテリアデザインコース)															
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													
67		○	設計応用BⅡ-2	シナリオに合わせた複数のプランニングを提案し、計画力を身につける②	2後	30	2		○		○			○	
68	○		プレゼン表現応用Ⅱ	企業と協働し、社会の課題を解決するデザイン提案に対し、必要なプレゼンテーション表現を習得する	2後	60	4		○		○			○	
69		○	環境工学	環境工学の知識をテキストに沿って学ぶ	2後	30	2	○			○			○	
70		○	建築設備	建築設備の知識をテキストに沿って学ぶ	2後	30	2	○			○			○	
合計				70	科目		卒業要件 2022年1年生:132単位以上 (2100授業時間以上) 卒業要件 2022年2年生:128単位以上 (2040授業時間以上)								

総授業時間数 (選択科目含む)	
講義	270授業授業時間
演習	2100授業授業時間
実習	210授業時間

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件: 2022年度1年生は、授業時間 2,100 時間以上 (132 単位以上) の修得が卒業要件。定期試験等の実施に	1 学年の学期区分	2 期
履修方法: 前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の3分の1以上であること。	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
- 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。

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和4年9月30日 ※1

職業実践専門課程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																																														
京都芸術デザイン専門学校		昭和58年1月18日	大野木啓人		〒 606-8252 (住所) 京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231																																														
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地																																														
学校法人瓜生山学園		昭和23年6月5日	徳山 豊		〒 606-8271 (住所) 京都府京都市左京区北白川瓜生山2番地116号 (電話) 075-791-9122																																														
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																																														
商業実務	商業実務専門課程	クリエイティブデザイン学科 (ファッションクリエイティブコース)		平成12年度文部科学大臣認定	-																																														
学科の目的																																																			
芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。																																																			
認定年月日																																																			
令和5年3月31日																																																			
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	132	0	126	6	0	0																																												
単位																																																			
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																													
360人		34人	2人	2人	7人	9人																																													
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表： 有 ■成績評価の基準・方法 秀：100～90 優：89～80 良：79～70 可：69～60 不可：59～0 認(単位認定)：認定科目が対象。合格。不認 認定科目が対象。不合格。評価不能 出席や試験など成績評価の要件を満たさない場合の不合格。																																														
長期休み	■学年始：4月1日 ■夏季：8月8日～9月25日 ■冬季：12月24日～1月6日 ■春季：2月5日～3月31日 ■学年末：3月31日			卒業・進級条件	2022年度1年生は、授業時間2,100時間以上(132単位以上)の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。※2022年度2年生は、授業時間2,040時間以上(128単位以上)の修得が卒業要件。																																														
学修支援等	■クラス担任制： 有 ■個別相談・指導等の対応 新入生オリエンテーション・共通プログラム・在校生オリエンテーション・共通プログラム・正課授業外での制作や学生指導等を実施。入学時より、将来を見据えたクラス担任との個別面談を実施。事情に応じ、出席状況や受講態度等が気掛かりな学生には個人面談、保護者との連携を実施。			課外活動	■課外活動の種類 (例) 学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 学生有志で学生自治会を運営。学生主体となり、学園祭等のイベント運営を取りまとめている。																																														
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和3年度卒業生) WEBデザイナー、グラフィックデザイナー、商品企画、広報、インテリアコーディネーター、設計士、イラストレーター、アニメーター、アパレル販売 等			主な学修成果(資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報)																																														
	■就職指導内容 担任教員・就職スタッフ・就職カウンセラーが連携をとり、学生一人ひとりの目標や将来像に合わせて細かく指導。キャリアガイダンスや業界研究、ビジネスマナーなどのプログラムを1年次から組み込み、就職活動に向けての準備を進めている。				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	資格・検定名	種別	受験者数		合格者数																																														
	-	-	-		-																																														
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
■卒業率 20 人 ■就職率 17 人 ■就職率 17 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 85 %			※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)																																																
■その他 ・進学者数： 2人 ・その他： 1人			■自由記述欄 (例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 京都工場保健会検診車ラッピングデザインコンペ 優秀賞 新世代サンデー賞奨励賞																																																
中途退学の現状	■中途退学者 2名 令和3年4月1日時点において、在学者40名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者38名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的事由、病気療養、学校生活不応、進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 クラス担任制による担任授業、定期的な面談や個別対応、入学前学習プログラムによる生活及び学習に対する不安軽減、カウンセラー・校医による個別カウンセリング 等			■中退率 5%																																															
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・新入生対象特待生制度 選考試験で特待生として選抜されなおかつ1年次前期の出席率など特待生規定の条件を満たしている学生について1年次前期終了時に30万円を奨学金として給付。 ・在校生対象特待生制度 以下の項目に該当する者に対して、入学金15万円の免除。 ・オープンキャンパスや学校説明会等に参加して5ポイント以上取得した者。 ・4年制大学、短期大学、高等専門学校、専門学校(専門士・高度専門士)を入学対象年度に卒業見込みの者。 ・父母、兄弟姉妹が本学園に在籍または卒業した者。			■専門実践教育訓練給付： 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載 -																																															
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： - 受賞年月： - 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	https://www.kid.ac.jp/																																																		

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

各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(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

各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年9月30日現在

名前	所属	任期	種別
能口 祥子	一般社団法人きものカラーコーディネーター協会	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
岩本 悠資	岩本繊維株式会社	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
佐藤 寿洋	株式会社RS	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
武田 規央	京都芸術デザイン専門学校 ファッションクリエイティブコース主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
牛田 大地	京都芸術デザイン専門学校 社会連携教育委員会委員長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課課長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ① 業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員（1企業や関係施設の役職員は該当しません。）
- ② 学会や学術機関等の有識者
- ③ 実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4) 教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (10月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年10月12日 15:00～16:30

第2回 令和4年3月14日 15:00～16:30

(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。

■ 第三者評価ルーブリック案の検討-4段階の評価指標について企業目線で具体的な内容についてご意見を伺う

・ビジネスの場面において通用するレベルは「4」評価にしている。

お客様に提案する場面に置き換えてお客様が納得するような根拠を持った話なのか、イメージが湧くかというところで評価を行っていた。「3」の新卒採用として声をかけてみたいレベルは根拠やロジックや発想力が「4」に近く、現在在職している社員のイメージに重なる点があるかという点で判断をしていた。

・様々なタイプの新卒がいるため、新卒採用として声をかけてみたいレベル「3」というイメージが難しいと感じた。ターゲットなどビジネス的な視点が入っているかどうかという点が重要ではあるが「4」になると学生に求めるレベルでないのではないかと思います。

【具体策】

・評価基準が、学生・指導教員・企業（第三者評価）で共通認識を持つ

・わかりやすい表現、できている・できていないが明確に判断できる基準が必要。

・3評価の新卒採用レベルの明確化。様々な企業の「新卒採用として声をかけてみたいポイント」を確認し、本学基準が多くの企業から同意をいただける基準であること。

・4評価についても企業によってイメージが異なるため、何ができていれば社会人レベルとするのか、新卒レベルとの差別化を明確にする

■ ファッション・雑貨業界におけるDX化を見据えた教育コンテンツの検討

・機械化と手作業の両輪でやる必要はある。商品掲載のためのWebデザイン、撮影や画像加工や掲載するための基本的な知識は必要。

・商品の基礎知識に加えて、どんなお客様をターゲットとしてどう商品を伝えるかという表現力が必要。ターゲットをイメージして表現し、文章を書いてみるなどの指導があった方が良い。

【具体策】

・webデザイン、撮影、画像加工スキルの授業実施の強化。 ・スタッフコーデ、ECの文章作成の授業実施検討。

・マーケティング、ターゲット分析の結果から購買戦略を考え、目的に合致するスキル指導の強化。

・3DCAD、CGスキルの授業検討は業界の今後の動向を見据えて行う。

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

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(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

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(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	科目概要	連携企業等
服飾造形応用AⅡ-1	アイドル衣装デザインプロジェクトにおいて、クライアント企業である(株)京都コレクション様へデザイン案のプレゼンテーションを実施する。前回ヒアリングした企業ニーズ、制約事項をおさえたデザイン提案を行い、デザイン案の選考と共に企業評価を得る。評価内容を学生にフィードバックすることで、デザイン基礎力の強化を図る。	株式会社 京都コレクション&エンターテイメント
服飾造形応用AⅡ-2	アイドル衣装デザインプロジェクトにおいて、クライアント企業である(株)京都コレクション様へデザイン案のプレゼンテーションを実施する。前回ヒアリングした企業ニーズ、制約事項をおさえたデザイン提案を行い、デザイン案の選考と共に企業評価を得る。評価内容を学生にフィードバックすることで、デザイン基礎力の強化を図る。	株式会社 京都コレクション&エンターテイメント
プロダクション基礎AⅡ-1	アイドル衣装デザインプロジェクトにおいて、クライアント企業である(株)京都コレクション様へデザイン案のプレゼンテーションを実施する。前回ヒアリングした企業ニーズ、制約事項をおさえたデザイン提案を行い、デザイン案の選考と共に企業評価を得る。評価内容を学生にフィードバックすることで、・パターン、縫製(基本アイテム)の強化を図る。	株式会社 京都コレクション&エンターテイメント
プロダクション基礎AⅡ-2	アイドル衣装デザインプロジェクトにおいて、クライアント企業である(株)京都コレクション様へデザイン案のプレゼンテーションを実施する。前回ヒアリングした企業ニーズ、制約事項をおさえたデザイン提案を行い、デザイン案の選考と共に企業評価を得る。評価内容を学生にフィードバックすることで、・パターン、縫製(基本アイテム)の強化を図る。	株式会社 京都コレクション&エンターテイメント
インターンシップ	社会や仕事に触れ、自分に足りない力を認識すると共に、社会人とのコミュニケーション能力を向上させる。企業から社会人としての評価を得、人間としての成長、今後の就職活動に活かせる経験と就職観を育む。	有限会社オオミスタイル 株式会社パル ボン・シャルル株式会社 有限会社イドラ 有限会社なべしま 総33社

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		
<p>別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。</p> <p>①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修</p> <p>これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。</p>		
(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		
<p>※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</p> <p>別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。</p> <p>①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修</p> <p>これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。</p>		
(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：	ティーチングとコーチングを用いた効果的な指導	連携企業等：株式会社キャリア総研
期間：	令和4年1月6日	対象：教職員全員対象
内容	相手の持っている答えを引き出して行動変容を促すコミュニケーションスキルを学び、学生対応や指導の場面で生かす	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	専修学校と制度	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和3年10月16日	対象：新任教員
内容	学校制度としての位置づけ、教育に対する姿勢や社会での役割、教育の方針を学ぶ	
研修名：	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和3年10月23日	対象：新任教員
内容	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ	
研修名：	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和3年11月6日	対象：新任教員
内容	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ	
(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：	プロジェクト・マネジメント	連携企業等：コーン・フェリー・ヘイグループ(株)
期間：	令和5年1月6日	対象：教職員全員
内容	コース・クラスをプロジェクトチームと捉え、教職員がグループワークや学生をマネジメントをするときに意識すべきことや目的を達成するためのメソッドを学び学生指導に生かす	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：	学生教職員のための実践心理	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和4年10月8日	対象：新任教員
内容	教育心理、授業運営技法	
研修名：	専修学校における職業教育	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和4年11月5日	対象：新任教員
内容	多様な人材養成を担ってきた専門学校の教育目的、方法に焦点をあて、職業教育の特徴を学ぶ	
研修名：	学生教職員のための実践心理②	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和4年11月19日	対象：新任教員
内容	教育心理、授業運営技法	

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

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のみでの自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

- I 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。
- II 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。
- III 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(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・目標・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	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の意見反映検討会議にて下記の通り今後の方針を決定している。

(3) 教育活動

オンライン授業に対する学生のケアや指導について委員の意見からいただき、FD研修(全教員参加型)でハイブリッド学習指導手法の成果点、課題点の集約と共有と検証を行う。

(4) 学修成果

自分の表現力を世の中に発信するという方法が非常に多様化しており、バーチャルでの発信についてご提案をいただいた。企業・団体との連携の成果発表の場として「K展-社会連携展-(毎年2月開催)」では、「バーチャルK展」サイトを展開する。ビジネスにおける地方格差について就職指導の内容への反映について委員から意見を受け、就職支援体制の再編や支援プログラムを拡充する。また企業マッチングイベントを設計し、早期就職内定率向上させる。

(11) 国際交流

留学生との関わり合いによる視野の広がりについて意見をいただき、戦略的に留学生の受け入れを行う。さらに母国語対応の遠隔プログラムの開発を準備する。

(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
川内 浩司	株式会社 MUJI HOUSE	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
岩崎 拓矢	株式会社イルカ	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
真壁 斉	株式会社コトノスタイル	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
小泉 達治	有限会社コイズミデザインファクトリー	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他 ())

URL : https://www.kid.ac.jp/wp/wp-content/themes/cdc_2019/images/kihonjoho/assessmentReport--20211228.pdf

公表時期 : 令和3年12月20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

地域社会に対して、本校の教育活動についての理解促進及び説明責任を果たす事を目的に「専門学校における情報提供等への取り組みに対するガイドライン」で定める項目について情報公開を行う。

(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	学校の概要と沿革、学校の教育目標と特色、教育理念・目的・人材育成、学校の教育計画
(2) 各学科等の教育	組織、学科コース等の教育内容
(3) 教職員	組織、教職員数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み、実習・実技などの取組み、企業等との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、部活動・サークル活動、教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援の取組み
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、就学支援措置
(8) 学校の財務	学校の財務状況
(9) 学校評価	学校評価、自己評価結果の公表、学校関係者評価結果の公表
(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://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>
 公表時期 : 令和3年12月20日

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイティブコース)																
No.	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	○			キャリアデザインⅠ	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1集中	30	2		○		○		○		
2	○			キャリアデザインⅡ	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1集中	30	2		○		○		○		
3	○			インターンシップ	企業でのインターンシップ(企業研修)	1集中	210	6			○		○	○		○
4	○			担任授業AⅠ	・デザイン発想基礎 ・インターンシップ準備	1前	60	4		○		○		○		
5	○			担任授業BⅠ	・自己PR基礎(ポートフォリオ作成、プレゼンテーション習得) ・就活知識の習得、就活ツールの制作	1後	30	2		○		○		○		
6	○			担任授業AⅡ	自己PR応用(発想プロセス・プレゼンテーション習得)	2前	30	2		○		○		○		
7	○			担任授業BⅡ	・自己PR応用(デザイン発想プロセス、プレゼンテーション習得) ・社会人スキル習得	2後	30	2		○		○		○		
8	○			服飾造形基礎AⅠ-1	パターン通りに裁断できる技術を身に付け、制作でその技術を活かすことを学ぶ。	1前	30	2		○		○				○
9	○			服飾造形基礎AⅠ-2	パターン通りに裁断できる技術を身に付け、制作でその技術を活かすことを学ぶ。	1前	30	2		○		○				○
10	○			服飾造形基礎AⅠ-3	パターン通りに裁断できる技術を身に付け、制作でその技術を活かすことを学ぶ。	1前	30	2		○		○				○
11	○			商品企画基礎A1-1	商品を魅力的に見せるための撮影技術・Illustrator、Photoshopを使っての販促ツールを作る方法を学ぶ。	1前	30	2		○		○				○
12	○			商品企画基礎A1-2	商品を魅力的に見せるための撮影技術・Illustrator、Photoshopを使っての販促ツールを作る方法を学ぶ。	1前	30	2		○		○				○
13	○			商品企画基礎A1-3	8頭身のドローイング手法を使い、オリジナルのデザイン画を描く技術を身に付ける。	1前	30	2		○		○				○
14	○			ファッション表現基礎AⅠ-1	パターン通りに裁断できる技術を身に付け、制作でその技術を活かすことを学ぶ。	1前	30	2		○		○				○
15	○			ファッション表現基礎AⅠ-2	職業用ミシンを使って縫製し、商用レベルの作品を製作する。	1前	30	2		○		○				○
16	○			ファッション表現基礎AⅠ-3	職業用ミシンを使って縫製し、商用レベルの作品を製作する。	1前	30	2		○		○				○
17	○			造形演習基礎AⅠ-1	パターンの引き方の流れ・手順を理解する。	1前	30	2		○		○				○
18	○			造形演習基礎AⅠ-2	パターンの引き方の流れ・手順を理解する。	1前	30	2		○		○				○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイティブコース)																
No.	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	
19	○			プロダクション基礎A I-1	パターンの引き方の流れ・手順を理解する。	1前	30	2		○		○			○	
20	○			プロダクション基礎A I-2	パターンの引き方の流れ・手順を理解する。	1前	30	2		○		○			○	
21	○			プロダクション基礎A I-3	ショップ運営に必要な要素と基礎知識を学ぶ。	1前	30	2		○		○			○	
22	○			服飾造形基礎B I-1	商品を意識した裁断・縫製を身に付ける。	1後	30	2		○		○			○	
23	○			服飾造形基礎B I-2	商品を意識した裁断・縫製を身に付ける。	1後	30	2		○		○			○	
24	○			服飾造形基礎B I-3	商品を意識した裁断・縫製を身に付ける。	1後	30	2		○		○			○	
25	○			商品企画基礎B I-1	学校運営ショップobraの企画・運営をチームで協働し、予算達成を目指す。	1後	30	2		○		○			○	
26	○			商品企画基礎B I-2	学校運営ショップobraの企画・運営をチームで協働し、予算達成を目指す。	1後	30	2		○		○			○	
27	○			商品企画基礎B I-3	素材・ターゲットを想定したデザイン手法を理解し、オリジナルデザインをデザイン画として描く力を身に付ける。	1後	30	2		○		○			○	
28	○			ファッション表現基礎B I-1	商品を意識した裁断・縫製を身に付ける。	1後	30	2		○		○			○	
29	○			ファッション表現基礎B I-2	棒針編み、かぎ針編みの編み方を習得し、商品製作をする。	1後	30	2		○		○			○	
30	○			ファッション表現基礎B I-3	棒針編み、かぎ針編みの編み方を習得し、商品製作をする。	1後	30	2		○		○			○	
31	○			造形演習基礎B I-1	縫製の手法・手順を想定したパターンを引く技術を学ぶ。	1後	30	2		○		○			○	
32	○			造形演習基礎B I-2	縫製の手法・手順を想定したパターンを引く技術を学ぶ。	1後	30	2		○		○			○	
33	○			プロダクション基礎B I-1	縫製の手法・手順を想定したパターンを引く技術を学ぶ。	1後	30	2		○		○			○	
34	○			プロダクション基礎B I-2	テキスタイルデザインの流れ・手順・手法を理解する。	1後	30	2		○		○			○	
35	○			プロダクション基礎B I-3	テキスタイルデザインの流れ・手順・手法を理解する。	1後	30	2		○		○			○	
36	○			服飾造形応用A II-1	ジャケット等の制作を通して、縫製技術を習得する。	2前	30	2		○		○			○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイティブコース)																
No.	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	
37	○			服飾造形応用AⅡ-2	ジャケット等の制作を通して、縫製技術を習得する。	2前	30	2		○		○			○	○
38	○			服飾造形応用AⅡ-3	ジャケット等の制作を通して、縫製技術を習得する。	2前	30	2		○		○			○	○
39	○			商品企画応用AⅡ-1	自分の進路・目的に沿ったポートフォリオを制作する。	2前	30	2		○		○			○	
40	○			商品企画応用AⅡ-2	ショップ運営に必要な要素と基礎知識を学ぶ。	2前	30	2		○		○			○	
41	○			商品企画応用AⅡ-3	ショップ運営に必要な要素と基礎知識を学ぶ。	2前	30	2		○		○			○	
42	○			ファッション表現応用AⅡ-1	素材の特性、縫製の手法・手順を想定しパターンを引く技術を理解する。	2前	30	2		○		○			○	
43	○			ファッション表現応用AⅡ-2	素材の特性、縫製の手法・手順を想定しパターンを引く技術を理解する。	2前	30	2		○		○			○	
44	○			ファッション表現応用AⅡ-3	素材の特性、縫製の手法・手順を想定しパターンを引く技術を理解する。	2前	30	2		○		○			○	
45	○			造形演習応用AⅡ-1	ジャケット等の制作を通して、縫製技術を習得する。	2前	30	2		○		○			○	
46	○			造形演習応用AⅡ-2	棒針編み、かぎ針編みの編み方を習得し、商品製作をする。	2前	30	2		○		○			○	
47	○			プロダクション基礎AⅡ-1	棒針編み、かぎ針編みの編み方を習得し、商品製作をする。	2前	30	2		○		○			○	○
48	○			プロダクション基礎AⅡ-2	棒針編み、かぎ針編みの編み方を習得し、商品製作をする。	2前	30	2		○		○			○	○
49	○			プロダクション基礎AⅡ-3	ブランディングに必要な要素と知識を理解する。	2前	30	2		○		○			○	○
50	○			服飾造形応用BⅡ-1	オリジナルデザインをより美しく表現するために最適な縫製を考え、製作する。	2後	30	2		○		○			○	
51	○			服飾造形応用BⅡ-2	オリジナルデザインをより美しく表現するために最適な縫製を考え、製作する。	2後	30	2		○		○			○	
52	○			服飾造形応用BⅡ-3	オリジナルデザインをより美しく表現するために最適な縫製を考え、製作する。	2後	30	2		○		○			○	
53	○			商品企画応用BⅡ-1	前期で学んだ技術を応用し、オリジナルデザインのニット商品を製作する。	2後	30	2		○		○			○	
54	○			商品企画応用BⅡ-2	ブランドのポップアップショップを卒業制作展で展開し、販売するための企画を立てる。	2後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイティブコース)															
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	
55	○			商品企画応用BⅡ-3	ブランドのポップアップショップを卒業制作展で展開し、販売するための企画を立てる。	2後	30	2		○		○			○
56	○			ファッション表現応用BⅡ-1	前期で学んだ技術を応用し、オリジナルデザインのニット商品を製作する。	2後	30	2		○		○			○
57	○			ファッション表現応用BⅡ-2	前期で学んだ技術を応用し、オリジナルデザインのニット商品を製作する。	2後	30	2		○		○			○
58	○			ファッション表現応用BⅡ-3	オリジナルデザインをより美しく表現するために最適な縫製を考え、製作する。	2後	30	2		○		○			○
59	○			造形演習応用BⅡ-1	オリジナルデザインをより美しく表現するために最適な縫製を考え、製作する。	2後	30	2		○		○			○
60	○			造形演習応用BⅡ-2	オリジナルデザインをより美しく表現するために最適な縫製を考え、製作する。	2後	30	2		○		○			○
61	○			プロダクション基礎BⅡ-1	素材・縫製の特性を理解し、オリジナルデザインのパターンを引く。	2後	30	2		○		○			○
62	○			プロダクション基礎BⅡ-2	素材・縫製の特性を理解し、オリジナルデザインのパターンを引く。	2後	30	2		○		○			○
63	○			プロダクション基礎BⅡ-3	素材・縫製の特性を理解し、オリジナルデザインのパターンを引く。	2後	30	2		○		○			○
合計				63	科目	2022年1年生：2100			単位（単位時間）						
						2022年2年生：2040			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：	2022年度1年生は、授業時間 2,100 時間以上（132 単位以上）の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100 点満点中 60 点以上の場合に単位認定を行う。※2022年度2 年生は、授業時間 2,040 時間以上（128 単位以上）の修得が卒業要件。	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の 3 分の 1 以上であること。	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。

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和4年9月30日 ※1

職業実践専門課程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																																																
京都芸術デザイン専門学校	昭和58年1月18日	大野木啓人	〒606-8252 (住所) 京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231																																																
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																																
学校法人瓜生山学園	昭和23年6月5日	徳山 豊	〒606-8271 (住所) 京都府京都市左京区北白川瓜生山2番地116号 (電話) 075-791-9122																																																
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																																															
商業実務	商業実務専門課程	クリエイティブデザイン学科 (ハンドメイドコース)	平成12年度文部科学大臣 認定	-																																															
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。																																																		
認定年月日	令和5年3月31日																																																		
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	昼間	132	0	126	6	0	0																																												
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																														
360人	47人	2人	2人	9人	11人																																														
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日		成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価の基準: 秀:100～90 優:89～80 良:79～70 可:69～60 不可:59～0 認(単位認定):認定 評価の方法: 科目ごとに設定した筆記試験、実技試験、プレゼンテーション、作品、レポート、受講姿勢と出席状況による総合評価。100点満点で60点以上が合格となり、単位認定。59点以下の場合不合格となり、単位不認定。																																														
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏 季:8月8日～9月25日 ■冬 季:12月24日～1月6日 ■春 季:2月5日～3月31日 ■学年末:3月31日		卒業・進級 条件		2022年度1年生は、授業時間2,100時間以上(132単位以上)の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100点満点中60点以上の場合に単位認定を行う。※2022年度2年生は、授業時間2,040時間以上(128単位以上)の修得が卒業要件。																																														
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 新入生オリエンテーション・共通プログラム・在校生オリエンテーション・共通プログラム・正課授業外での制作や学生指導等を実施。入学時より、将来を見据えたクラス担任との個別面談を実施。事情に応じ、出席状況や受講態度等が気掛かりな学生には個人面談、保護者との連携を実施。		課外活動		■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 学生有志で学生自治会を運営。学生主体となり、学園祭等のイベント運営を取りまとめている。 ■サークル活動: 有																																														
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) WEBデザイナー、グラフィックデザイナー、商品企画、広報、インテリアコーディネーター、デザイナー、イラストレーター、アニメーター、アパレル販売等 ■就職指導内容 担任教員・就職スタッフ・就職カウンセラーが連携をとり、学生一人ひとりの目標や将来像に合わせて細かく指導。キャリアガイダンスや業界研究、ビジネスマナーなどのプログラムを1年次から組み込み、就職活動に向けての準備を進めている。 ■卒業生数 13 人 ■就職希望者数 13 人 ■就職者数 13 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 % ■その他 ・進学者数: 0人 ・その他: 0人 (令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)		主な学修成果 (資格・検定等) ※3		■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 京都工場保健会検診車ラッピングデザインコンペ 優秀賞 新世代サンデー賞奨励賞			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
-	-	-	-																																																
中途退学 の現状	■中途退学者 7名 令和3年4月1日時点において、在学者45名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者38名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的事由、病気療養、学校生活不応、進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 クラス担任制による担任授業、定期的な面談や個別対応、入学前学習プログラムによる生活及び学習に対する不安軽減、カウンセラー・校医による個別カウンセリング等		■中退率 16%																																																
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・新入生対象特待生制度 選考試験で特待生として選抜されなおかつ1年次前期の出席率など特待生規定の条件を満たしている学生について1年次前期終了時に30万円を奨学金として給付。 ・在校生対象特待生制度 以下の項目に該当する者に対して、入学金15万円の免除。 ・オープンキャンパスや学校説明会等に参加して5ポイント以上取得した者。 ・4年制大学、短期大学、専修専門学校、専門学校(専門士・高度専門士)を入学対象年度に卒業見込みの者。 ・父母、兄弟姉妹が本学園に在籍または卒業した者。		■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																																																
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: - 受審年月: - 評価結果を掲載したホームページURL: -																																																		
当該学科の ホームページ URL	https://www.kid.ac.jp/																																																		

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

各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(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

各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年9月30日現在

名前	所属	任期	種別
能口 祥子	一般社団法人きものカラーコーディネーター協会	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	①
岩本 悠資	岩本繊維株式会社	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	③
佐藤 寿洋	株式会社RS	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	③
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	—
武田 規央	京都芸術デザイン専門学校 ファッションクリエイティブコース主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	—
牛田 大地	京都芸術デザイン専門学校 社会連携教育委員会委員長	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課課長	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和4年4月1日～令和5年3月31日 (1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員（1企業や関係施設の役職員は該当しません。）
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4) 教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (10月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年10月12日 15:00～16:30

第2回 令和4年3月14日 15:00～16:30

(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。

■第三者評価ルーブリック案の検討

・ビジネスの場面において通用するレベルは「4」評価にしている。

お客様に提案する場面に置き換えてお客様が納得するような根拠を持った話しなのか、イメージが湧くかというところで評価を行っていた。「3」の新卒採用として声をかけてみたいレベルは根拠やロジックや発想力が「4」に近く、現在在職している社員のイメージに重なる点があるかという点で判断をしていた。

・様々なタイプの新卒がいるため、新卒採用として声をかけてみたいレベル「3」というイメージが難しいと感じた。ターゲットなどビジネス的な視点が入っているかどうかという点が重要ではあるが「4」になると学生に求めるレベルでないのではないかと思う。

【具体策】

・評価基準が、学生・指導教員・企業(第三者評価)で共通認識を持つ

・わかりやすい表現、できている・できていないが明確に判断できる基準が必要。

・3評価の新卒採用レベルの明確化。様々な企業の「新卒採用として声をかけてみたいポイント」を確認し、本学基準が多くの企業から同意をいただける基準であること。

・4評価についても企業によってイメージが異なるため、何ができていれば社会人レベルとするのか、新卒レベルとの差別化を明確にする

■ファッション・雑貨業界におけるDX化を見据えた教育コンテンツの検討

・機械化と手作業の両輪でやる必要はある。商品掲載のためのWebデザイン、撮影や画像加工や掲載するための基本的な知識は必要。

・商品の基礎知識に加えて、どんなお客様をターゲットとしてどう商品を伝えるかという表現力が必要。ターゲットをイメージして表現し、文章を書いてみるなどの指導があった方が良い。

【具体策】

・webデザイン、撮影、画像加工スキルの授業実施の強化。・スタッフコーデ、ECの文章作成の授業実施検討。

・マーケティング、ターゲット分析の結果から購買戦略を考え、目的に合致するスキル指導の強化。

・3DCAD、CGスキルの授業検討は業界の今後の動向を見据えて行う。

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

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(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

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(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	科目概要	連携企業等
インターンシップ	社会や仕事に触れ、自分に足りない力を認識すると共に、社会人とのコミュニケーション能力を向上させる。企業から社会人としての評価を得、人間としての成長、今後の就職活動に活かせる経験と就職観を育む。	有限会社オオミスタイル 株式会社パル ポニーシャル株式会社 有限会社イドラ 有限会社なべしま 総33社

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

別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。
 ①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修
 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修
 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修
 これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。

(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
 別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。
 ①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修
 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修
 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修
 これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。

(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：	ティーチングとコーチングを用いた効果的な指導	連携企業等：	株式会社キャリア総研
期間：	令和4年1月6日	対象：	教職員全員対象
内容	相手の持っている答えを引き出して行動変容を促すコミュニケーションスキルを学び、学生対応や指導の場面で生かす		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	専修学校と制度	連携企業等：	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和3年10月16日	対象：	新任教員
内容	学校制度としての位置づけ、教育に対する姿勢や社会での役割、教育の方針を学ぶ		

研修名：	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等：	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和3年10月23日	対象：	新任教員
内容	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ		

研修名：	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等：	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和3年11月6日	対象：	新任教員
内容	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ		

(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：	プロジェクト・マネジメント	連携企業等：	コーン・フェリー・ヘイグループ(株)
期間：	令和5年1月6日	対象：	教職員全員
内容	コース・クラスをプロジェクトチームと捉え、教職員がグループワークや学生をマネジメントをするときに意識すべきことや目的を達成するためのメソッドを学び学生指導に生かす		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	学生教職員のための実践心理	連携企業等：	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和4年10月8日	対象：	新任教員
内容	教育心理、授業運営技法		

研修名：	専修学校における職業教育	連携企業等：	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和4年11月5日	対象：	新任教員
内容	多様な人材養成を担ってきた専門学校の教育目的、方法に焦点をあて、職業教育の特徴を学ぶ		

研修名：	学生教職員のための実践心理②	連携企業等：	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間：	令和4年11月19日	対象：	新任教員
内容	教育心理、授業運営技法		

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

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のみでの自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

- I 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。
- II 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。
- III 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(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・目標・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	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の意見反映検討会議にて下記の通り今後の方針を決定している。

- (3) 教育活動
オンライン授業に対する学生のケアや指導について委員の意見からいただき、FD研修(全教員参加型)でハイブリッド学習指導手法の成果点、課題点の集約と共有と検証を行う。
- (4) 学修成果
自分の表現力を世の中に発信するという方法が非常に多様化しており、バーチャルでの発信についてご提案をいただいた。企業・団体との連携の成果発表の場として「K展-社会連携展-(毎年2月開催)」では、「バーチャルK展」サイトを展開する。ビジネスにおける地方格差について就職指導の内容への反映について委員から意見を受け、就職支援体制の再編や支援プログラムを拡充する。また企業マッチングイベントを設計し、早期就職内定率向上させる。
- (11) 国際交流
留学生との関わり合いによる視野の広がりについて意見をいただき、戦略的に留学生の受け入れを行う。さらに母国語対応の遠隔プログラムの開発準備。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年9月30日現在

名前	所属	任期	種別
川内 浩司	株式会社 MUJI HOUSE	令和4年4月1日 ~令和5年3月31日(1年)	企業等委員
岩崎 拓矢	株式会社イルカ	令和4年4月1日 ~令和5年3月31日(1年)	企業等委員
真壁 斉	株式会社コトノスタイル	令和4年4月1日 ~令和5年3月31日(1年)	企業等委員
小泉 達治	有限会社コイズミデザインファクトリー	令和4年4月1日 ~令和5年3月31日(1年)	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ) 広報誌等の刊行物 ・ その他 ())

URL : https://www.kid.ac.jp/wp/wp-content/themes/cdc_2019/images/kihonjoho/assessmentReport--20211228.pdf

公表時期 : 令和3年12月20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

地域社会に対して、本校の教育活動についての理解促進及び説明責任を果たす事を目的に「専門学校における情報提供等への取り組みに対するガイドライン」で定める項目について情報公開を行う。

(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	学校の概要と沿革、学校の教育目標と特色、教育理念・目的・人材育成、学校の教育計画
(2) 各学科等の教育	組織、学科コース等の教育内容
(3) 教職員	組織、教職員数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み、実習・実技などの取組み、企業等との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、部活動・サークル活動、教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援の取組み
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、就学支援措置
(8) 学校の財務	学校の財務状況
(9) 学校評価	学校評価、自己評価結果の公表、学校関係者評価結果の公表
(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://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>
 公表時期 : 令和3年12月20日

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ハンドメイドコース)																
	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	○			プロダクション基礎A I-1	Illustrator、Photoshop基礎	1前	30	2		○		○			○	
2	○			プロダクション基礎A I-2	Illustrator、Photoshop基礎	1前	30	2		○		○			○	
3	○			プロダクション基礎A I-3	・雑貨デザイン基礎 ・アクセサリ、雑貨制作	1前	30	2		○		○			○	
4	○			プロダクション基礎A I-4	・雑貨デザイン基礎 ・アクセサリ、雑貨制作	1前	30	2		○		○			○	
5	○			ハンドメイド表現基礎A I-1	カラーコーディネート基礎	1前	30	2		○		○			○	
6	○			ハンドメイド表現基礎A I-2	・型紙基礎 ・革製品制作(基本アイテム)	1前	30	2		○		○			○	
7	○			ハンドメイド表現基礎A I-3	・型紙基礎 ・革製品制作(基本アイテム)	1前	30	2		○		○			○	
8	○			ハンドメイド表現基礎A I-4	ファッションビジネス基礎(ショップを起点に学習)	1前	30	2		○		○			○	
9	○			造形実習基礎A I-1	・型紙基礎 ・バッグ制作(基本アイテム)	1前	30	2		○		○			○	
10	○			造形実習基礎A I-2	・型紙基礎 ・バッグ制作(基本アイテム)	1前	30	2		○		○			○	
11	○			造形実習基礎A I-3	・雑貨デザイン基礎 ・アクセサリ、雑貨制作	1前	30	2		○		○			○	
12	○			商品企画基礎A I-1	雑貨の写真撮影技術基礎	1前	30	2		○		○			○	
13	○			商品企画基礎A I-2	雑貨の写真撮影技術基礎	1前	30	2		○		○			○	
14	○			商品企画基礎A I-3	・雑貨デザイン基礎 ・アクセサリ、雑貨制作	1前	30	2		○		○			○	
15	○			担任授業A I	・デザイン発想基礎 ・インターンシップ準備	1前	60	4		○		○			○	
16	○			担任授業B I	・自己PR基礎(ポートフォリオ作成、プレゼンテーション習得) ・就活知識の習得、就活ツールの制作	1後	30	2		○		○			○	
17	○			プロダクション基礎B I-1	・型紙基礎 ・革製品制作(基本アイテム)	1後	30	2		○		○			○	
18	○			プロダクション基礎B I-2	・型紙基礎 ・革製品制作(基本アイテム)	1後	30	2		○		○			○	
19	○			プロダクション基礎B I-3	デザイン画応用、K点企画書作成	1後	60	4		○		○			○	
20	○			プロダクション基礎B I-4	デザイン画応用、K点企画書作成	1後	60	4		○		○			○	
21	○			造形実習基礎B I-1	・型紙基礎 ・バッグ制作(基本アイテム)	1後	30	2		○		○			○	
22	○			造形実習基礎B I-1	・型紙基礎 ・バッグ制作(基本アイテム)	1後	30	2		○		○			○	
23	○			造形実習基礎B I-3	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(彫金)	1後	30	2		○		○			○	
24	○			ハンドメイド表現基礎B I-1	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(彫金)	1後	30	2		○		○			○	
25	○			ハンドメイド表現基礎B I-2	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(彫金)	1後	30	2		○		○			○	
26	○			ハンドメイド表現基礎B I-3	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(彫金)	1後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ハンドメイドコース)																
	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	
27	○			商品企画基礎B I-1	テキスタイルデザイン基礎(インクジェット・シルクスクリーン・デザインテンプレートの作成)	1後	60	4		○		○			○	
28	○			商品企画基礎B I-2	ショップ企画、運営、商品企画	1後	60	4		○		○			○	
29	○			商品企画基礎B I-3	ショップ企画、運営、商品企画	1後	60	4		○		○			○	
30	○			ハンドメイド表現基礎B I-4	テキスタイルデザイン基礎(インクジェット・シルクスクリーン・デザインテンプレートの作成)	1後	60	4		○		○			○	
31	○			キャリアデザイン I	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1集中	30	2		○		○			○	
32	○			キャリアデザイン II	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1集中	30	2		○		○			○	
33	○			インターンシップ	企業でのインターンシップ(企業研修)	1集中	210	6			○		○		○	○
34	○			造形実習応用A II-1	・型紙応用 ・縫製応用(量産、グループ制作)	2前	150	10		○		○			○	
35	○			造形実習応用A II-2	・型紙応用 ・縫製応用(量産、グループ制作)	2前	150	10		○		○			○	
36	○			ハンドメイド表現応用A II-1	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(鋳造)	2前	30	2		○		○			○	
37	○			ハンドメイド表現応用A II-2	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(鋳造)	2前	30	2		○		○			○	
38	○			ハンドメイド表現応用A II-3	ショップ企画、運営、商品企画	2前	30	2		○		○			○	
39	○			ハンドメイド表現応用A II-4	ショップ企画、運営、商品企画	2前	30	2		○		○			○	
40	○			造形実習応用A II-3	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(鋳造)	2前	30	2		○		○			○	
41	○			商品企画応用A II-1	ポートフォリオ制作応用	2前	30	2		○		○			○	
42	○			商品企画応用A II-2	ワークショップ企画、運営	2前	30	2		○		○			○	
43	○			商品企画応用A II-3	ワークショップ企画、運営	2前	30	2		○		○			○	
44	○			担任授業A II	自己PR応用(発想プロセス・プレゼンテーション習得)	2前	30	2		○		○			○	
45	○			担任授業B II	・自己PR応用(デザイン発想プロセス、プレゼンテーション習得) ・社会人スキル習得	2後	30	2		○		○			○	
46	○			プロダクション応用A II-1	・型紙応用 ・縫製応用(量産、グループ制作)	2前	150	10		○		○			○	
47	○			プロダクション応用A II-2	・型紙応用 ・縫製応用(量産、グループ制作)	2前	150	10		○		○			○	
48	○			プロダクション応用A II-3	・型紙応用 ・縫製応用(量産、グループ制作)	2前	150	10		○		○			○	
49	○			プロダクション応用A II-4	ブランディング基礎	2前	30	2		○		○			○	
50	○			プロダクション応用B II-1	・型紙応用 ・縫製応用	2後	30	2		○		○			○	
51	○			プロダクション応用B II-2	・型紙応用 ・縫製応用	2後	30	2		○		○			○	
52	○			プロダクション応用B II-3	・型紙応用 ・縫製応用	2後	30	2		○		○			○	
53	○			プロダクション応用B II-4	・型紙応用 ・縫製応用	2後	30	2		○		○			○	
54	○			造形実習応用B II-1	・型紙応用 ・縫製応用	2後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ハンドメイドコース)																
	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	
55	○			造形実習応用BⅡ-2	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(鋳造)	2後	30	2		○		○			○	
56	○			造形実習応用BⅡ-3	web・ECサイト制作	2後	30	2		○		○			○	
57	○			ハンドメイド表現応用BⅡ-1	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(鋳造)	2後	30	2		○		○			○	
58	○			ハンドメイド表現応用BⅡ-2	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(鋳造)	2後	30	2		○		○			○	
59	○			ハンドメイド表現応用BⅡ-3	ニット制作基礎	2後	30	2		○		○			○	
60	○			ハンドメイド表現応用BⅡ-4	ニット制作基礎	2後	30	2		○		○			○	
61	○			商品企画応用BⅡ-1	K展ブランド企画、ディスプレイ計画、販促ツール作成	2後	30	2		○		○			○	
62	○			商品企画応用BⅡ-2	K展ブランド企画、ディスプレイ計画、販促ツール作成	2後	30	2		○		○			○	
63	○			商品企画応用BⅡ-3	web・ECサイト制作	2後	30	2		○		○			○	
合計				63			科目		2022年1年生：2100			単位（単位時間）				
									2022年2年生：2040			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：	2022年度1年生は、授業時間 2,100 時間以上（132 単位以上）の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100 点満点中 60 点以上の場合に単位認定を行う。※2022年度2 年生は、授業時間 2,040 時間以上（128 単位以上）の修得が卒業要件。	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の 3 分の 1 以上であること。	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。

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和4年9月30日 ※1

職業実践専門課程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																			
京都芸術デザイン専門学校	昭和58年1月18日	大野木啓人	〒606-8252 (住所) 京都市左京区北白川上終町3番地 (電話) 075-722-9231																			
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																			
学校法人瓜生山学園	昭和23年6月5日	徳山 豊	〒606-8271 (住所) 京都府京都市左京区北白川瓜生山2番地116号 (電話) 075-791-9122																			
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																		
商業実務	商業実務専門課程	クリエイティブデザイン学科 (コミックイラストコース)	平成12年度文部科学大臣 認定	-																		
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。																					
認定年月日	令和5年3月31日																					
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	132	0	126	6	0	0														
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																
360人		234人	11人	4人	22人	26人																
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日		成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 秀:100～90 優:89～80 良:79～70 可:69～60 不可:59～0 認(単位認定)認定科目が対象。合格。不認 認定科目が対象。不合格。評価不能 出席や試験など成績評価の要件を満たさない場合の不合格。																	
	長期休み	■学年始:4月1日 ■夏 季:8月8日～9月25日 ■冬 季:12月24日～1月6日 ■春 季:2月5日～3月31日 ■学年末:3月31日		卒業・進級条件		2022年度1年生は、授業時間 2,100 時間以上(132 単位以上)の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100 点満点中 60 点以上の場合に単位認定を行う。※2022 年度 2 年生は、授業時間 2,040 時間以上(128 単位以上)の修得が卒業要件。																
学修支援等		■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 新入生オリエンテーション・共通プログラム、在校生オリエンテーション・共通プログラム、正課授業外の制作や学生指導等を実施。入学時より、将来を見据えたクラス担任との個別面談を実施。事情に応じ、出席状況や受講態度等が気掛かりな学生には個人面談、保護者との連携を実施		課外活動		■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 学生有志で学生自治会を運営。学生主体となり、学園祭等のイベント運営を取りまとめている。 ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)																
	就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和3年度卒業生) WEB デザイナー、グラフィックデザイナー、商品企画、広報、インテリアコーディネーター、設計士、イラストレーター、アニメーター、アパレル販売 等 ■就職指導内容 担任教員・就職スタッフ・就職カウンセラーが連携をとり、学生一人ひとりの目標や将来像に合わせて細かく指導。キャリアガイダンスや業界研究、ビジネスマナーなどのプログラムを 1 年次から組み込み、就職活動に向けての準備を進めている。 <table><tr><td>■卒業者数</td><td>124</td><td>人</td></tr><tr><td>■就職希望者数</td><td>92</td><td>人</td></tr><tr><td>■就職者数</td><td>90</td><td>人</td></tr><tr><td>■就職率</td><td>98</td><td>%</td></tr><tr><td>■卒業者に占める就職者の割合</td><td>73</td><td>%</td></tr></table> ■その他 ・進学者数: 19人 ・そのほか 13人 (令和 3 年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)		■卒業者数	124	人	■就職希望者数	92	人	■就職者数	90	人	■就職率	98	%	■卒業者に占める就職者の割合	73	%	主な学修成果(資格・検定等) ※3		資格・検定名 種別 受験者数 合格者数 --- -- -- -- --- -- -- -- --- -- -- -- --- -- -- -- --- -- -- -- --- -- -- -- --- -- -- -- --- -- -- -- --- -- -- -- --- -- -- -- ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ① 国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ② 国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③ その他(民間検定等) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 京都工場保健会検診車ラッピングデザインコンペ 優秀賞 新世代サンデー賞奨励賞	
■卒業者数		124	人																			
■就職希望者数	92	人																				
■就職者数	90	人																				
■就職率	98	%																				
■卒業者に占める就職者の割合	73	%																				
中途退学の現状	■中途退学者 17 名 令和3年4月1日時点において、在学者245名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者228名(令和4年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 経済的事由、病氣療養、学校生活不遜応、進路変更等		中退率 7 %																			
					■中退防止・中退者支援のための取組 クラス担任制による担任授業、定期的な面談や個別対応、入学前学習プログラムによる生活及び学習に対する不安軽減、カウンセラー・校医による個別カウンセリング 等																	
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: ※有の場合、制度内容を記入 ・新入生対象特待生制度 選考試験で特待生として選ばれなおかつ1年次前期の出席率など特待生規定の条件を満たしている学生について1年次前期終了時に30万円を奨学金として給付。 在校生対象特待生制度 以下の項目に該当する者に対して、入学金15万円の免除。 ・オープンキャンパスや学校説明会等に参加して5ポイント以上取得した者。 ・4年制大学、短期大学、高等専門学校、専門学校(専門士・高度専門士)を入学対象年度に卒業見込みの者。 ・父母、兄弟姉妹が本学園に在籍または卒業した者。 ■専門実践教育訓練給付: ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載 -		非給付対象																			
	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 評価団体: - 受審年月: -		無		評価結果を掲載した ホームページURL -																
当該学科のホームページURL		https://www.kid.ac.jp/																				

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

各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(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

各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年9月30日現在

名前	所属	任期	種別
圓城 新子	株式会社union.a	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
吉田 謙太郎	グランディング株式会社	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
横田 洸哉	京都クロスメディア推進戦略拠点	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
磯田 安広	京都芸術デザイン専門学校 コミックイラストコース主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
池田 翔平	京都芸術デザイン専門学校 コミックイラストコース担任	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
牛田 大地	京都芸術デザイン専門学校 社会連携教育委員会委員長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
中村 三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課課長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
大須賀 美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(10月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年10月15日 10:00～11:30

第2回 令和4年3月17日 15:30～17:00

(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。

■第三者評価ルーブリック案の検討-4段階の評価指標について企業目線で具体的な内容についてご意見を伺う

- ・自社新卒としての評価とその他の企業での新卒も想定した評価では異なる。プレゼンはとても良くできていたが、技術面で評価を上げることができなかった。
- ・論理的なプレゼンになっていない印象があった。緊張や口下手というよりも、どのようなモチベーションで取り組んでいるかがその結果に繋がっていると感じる。
- ・企画やアイデアにどれだけ論理性があるのかで判断している。課題があり、解決のためのアイデアがなぜ良いのか論理的に語れなかった。

【具体策】

- ・課題発見、解決への論理性を身に付けるための、言語化とグラレコを平行した実施の検討。
- ・学生間で相互評価、アドバイスができる環境作りを検討する。
- ・評価基準は企業の業務によっても異なるため、業界に応じた評価基準、もしくは共通できる評価基準の検討。

■グラフィックレコーディングによるデザイン能力の向上について

- ・グラレコの手法としては良いと思うが、マンガ形式のコマ割りにしてしまうと情報の流れが一方になってしまうため、結局グラレコを作るための手間がかかってしまうのではないかと。
- ・プレゼンの文章であるよりも、グラレコをプレゼン資料として使ってもらえるのとより効果的なプレゼンができるのではないかと。自分が描こうとするモノには論理が必要なので、論理的な思考にも活かせるのではないだろうか。
- ・グラフィックレコーディングはあくまで手法であり、内容の良し悪しを表すものではない。根本的に資料集めや論理展開を考えた自分自身の納得、理解力が必要だろう。ただ言われたことを描くことになってしまえば意味がない。

【具体策】

- ・課題発見、解決への論理性を身に付けるための、言語化とグラレコを平行して実施の検討。
- ・課題発見、解決のための情報収集から、根拠をもとに描かれたグラレコの手法を検討する。グラレコを用いたプレゼンを行い、ラッシュアップしていく。

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

産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。

(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

実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(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	科目概要	連携企業等
インターンシップ	社会や仕事に触れ、自分に足りない力を認識すると共に、社会人とのコミュニケーション能力を向上させる。企業から社会人としての評価を得、人間としての成長、今後の就職活動に活かせる経験と就職観を育む。	株式会社ツクリエ、 岩本印刷株式会社、 エースコーポレーションTS株式会社、 京都インバン株式会社、株式会社井筒屋商栄 (STUDIO CREARE) 総63社

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

別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。

- ①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修
- ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修
- ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修

これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。

(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

別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。

- ①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修
- ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修
- ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修

これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。

(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:	ティーチングとコーチングを用いた効果的な指導	連携企業等:	株式会社キャリア総研
期間:	令和4年1月6日	対象:	教職員全員対象
内容:	相手の持っている答えを引き出して行動変容を促すコミュニケーションスキルを学び、学生対応や指導の場面で生かす		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	専修学校と制度	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和3年10月16日	対象:	新任教員
内容:	学校制度としての位置づけ、教育に対する姿勢や社会での役割、教育の方針を学ぶ		

研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和3年10月23日	対象:	新任教員
内容:	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ		

研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和3年11月6日	対象:	新任教員
内容:	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ		

(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:	プロジェクト・マネジメント	連携企業等:	コーン・フェリー・ヘイグループ㈱
期間:	令和5年1月6日	対象:	教職員全員
内容:	コース・クラスをプロジェクトチームと捉え、教職員がグループワークや学生をマネジメントをするときに意識すべきことや目的を達成するためのメソッドを学び学生指導に生かす		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	学生教職員のための実践心理	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和4年10月8日	対象:	新任教員
内容:	教育心理、授業運営技法		

研修名:	専修学校における職業教育	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和4年11月5日	対象:	新任教員
内容:	多様な人材養成を担ってきた専門学校の教育目的、方法に焦点をあて、職業教育の特徴を学ぶ		

研修名:	学生教職員のための実践心理②	連携企業等:	一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和4年11月19日	対象:	新任教員
内容:	教育心理、授業運営技法		

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

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のみでの自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

- I 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。
- II 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。
- III 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(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・目標・育成人材像
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	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の意見反映検討会議にて下記の通り今後の方針を決定している。

(3) 教育活動
オンライン授業に対する学生のケアや指導について委員の意見からいただき、FD研修（全教員参加型）でハイブリッド学習指導手法の成果点、課題点の集約と共有と検証を行う。

(4) 学修成果
自分の表現力を世の中に発信するという方法が非常に多様化しており、バーチャルでの発信についてご提案をいただいた。企業・団体との連携の成果発表の場として「K展-社会連携展-（毎年2月開催）」では、「バーチャルK展」サイトを展開する。ビジネスにおける地方格差について就職指導の内容への反映について委員から意見を受け、就職支援体制の再編や支援プログラムを拡充する。また企業マッチングイベントを設計し、早期就職内定率向上させる。

(11) 国際交流
留学生との関わり合いによる視野の広がりについて意見をいただき、戦略的に留学生の受け入れを行う。さらに母国語対応の遠隔プログラムの開発を準備する。

(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
川内 浩司	株式会社 MUJI HOUSE	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
岩崎 拓矢	株式会社イルカ	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
真壁 斉	株式会社コトノスタイル	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
小泉 達治	有限会社コイズミデザインファクトリー	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.kid.ac.jp/wp/wp-content/themes/cdc_2019/images/kihonjoho/assessmentReport--20211228.pdf

公表時期: 令和3年12月20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

地域社会に対して、本校の教育活動についての理解促進及び説明責任を果たす事を目的に「専門学校における情報提供等への取り組みに対するガイドライン」で定める項目について情報公開を行う。

(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	学校の概要と沿革、学校の教育目標と特色、教育理念・目的・人材育成、学校の教育
(2) 各学科等の教育	組織、学科コース等の教育内容
(3) 教職員	組織、教職員数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み、実習・実技などの取組み、企業等との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、部活動・サークル活動、教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援の取組み
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、就学支援措置
(8) 学校の財務	学校の財務状況
(9) 学校評価	学校評価、自己評価結果の公表、学校関係者評価結果の公表
(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://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>
 公表時期: 令和3年12月20日

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)																
	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	○			作画基礎A I-1	人物の様々な表情・ポーズの描き方を学び、表現の選択肢を増やす①	1前	30	2		○		○			○	
2	○			作画基礎A I-2	人物の様々な表情・ポーズの描き方を学び、表現の選択肢を増やす②	1前	30	2		○		○			○	
3	○			イラストワークA I-1	Illustratorを使用してデザインデータ制作のための基本操作を学ぶ①	1前	30	2		○		○			○	
4	○			イラストワークA I-2	Illustratorを使用してデザインデータ制作のための基本操作を学ぶ②	1前	30	2		○		○			○	
5	○			表現技法基礎A I-1	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途のイラストを作成する技術を学ぶ①	1前	30	2		○		○			○	
6	○			表現技法基礎A I-2	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途のイラストを作成する技術を学ぶ②	1前	30	2		○		○			○	
7	○			デッサン基礎A I-1	物体の立体感を観察し、表現するための絵画技法を習得する①	1前	30	2		○		○			○	
8	○			デッサン基礎A I-2	物体の立体感を観察し、表現するための絵画技法を習得する②	1前	30	2		○		○			○	
9	○			作画基礎A I-3	透視図法の基礎を学び、物の見え方の法則や描き方を学ぶ①	1前	30	2		○		○			○	
10	○			作画基礎A I-4	透視図法の基礎を学び、物の見え方の法則や描き方を学ぶ①	1前	30	2		○		○			○	
11	○			表現技法基礎A I-3	Clip Studioを使用した基本のデジタルペインティング①	1前	30	2		○		○			○	
12	○			表現技法基礎A I-4	Clip Studioを使用した基本のデジタルペインティング②	1前	30	2		○		○			○	
13	○			イラストワークA I-3	社会の様々な事例を研究し、ゲーミフィケーションの考えに基づいた課題解決のための企画を考える①	1前	30	2		○		○			○	
14	○			イラストワークA I-4	社会の様々な事例を研究し、ゲーミフィケーションの考えに基づいた課題解決のための企画を考える②	1前	30	2		○		○			○	
15	○			担任授業A I	社会と関わる基本的なコミュニケーション力を身につけインターンシップの準備を整える	1前	60	4		○		○			○	
16	○			担任授業B I	社会への視野を広げるため必要な情報を収集し進路活動の準備を整える	1後	30	2		○		○			○	
17	○			デッサン基礎B I-1	物体と空間の関係性を把握し、平面上に表現するための絵画技法を習得する①	1後	30	2		○		○			○	
18	○			デッサン基礎B I-2	物体と空間の関係性を把握し、平面上に表現するための絵画技法を習得する②	1後	30	2		○		○			○	
19	○			作画基礎B I-1	アニメーションの基礎技法とそれぞれの特徴を学ぶ①	1後	30	2		○		○			○	
20	○			作画基礎B I-2	アニメーションの基礎技法とそれぞれの特徴を学ぶ②	1後	30	2		○		○			○	
21	○			イラスト基礎B I-3	透視図法の基礎を踏まえ、物の見え方の法則や描き方を学ぶ①	1後	30	2		○		○			○	
22	○			イラスト基礎B I-4	透視図法の基礎を踏まえ、物の見え方の法則や描き方を学ぶ②	1後	30	2		○		○			○	
23	○			イラスト基礎B I-1	Adobe Premiere・Sprite Studioの基本操作を習得し、映像を制作する①	1後	30	2		○		○			○	
24	○			イラスト基礎B I-2	Adobe Premiere・Sprite Studioの基本操作を習得し、映像を制作する②	1後	30	2		○		○			○	
25	○			イラストワークB I-1	商業デザインの特徴と市場について知り、ニーズに合わせた商品をデザインするプロセスを学ぶ①	1後	30	2		○		○			○	
26	○			イラストワークB I-2	商業デザインの特徴と市場について知り、ニーズに合わせた商品をデザインするプロセスを学ぶ②	1後	30	2		○		○			○	
27	○			イラストワークB I-3	社会人や先輩の経験を参考に自己を分析し、働くことや進路を選択するための情報収集力や判断力を身につける①	1後	30	2		○		○			○	
28	○			表現技法基礎B I-3	社会人や先輩の経験を参考に自己を分析し、働くことや進路を選択するための情報収集力や判断力を身につける②	1後	30	2		○		○			○	
29	○			表現技法基礎B I-1	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ①	1後	30	2		○		○			○	
30	○			表現技法基礎B I-2	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ②	1後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)																	
No.	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		
31	○			キャリアデザインⅠ	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1集中	30	2		○		○		○			
32	○			キャリアデザインⅡ	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1集中	30	2		○		○		○			
33	○			インターンシップ	企業でのインターンシップ(企業研修)	1集中	210	6			○		○	○		○	
34	○			作画応用AⅡ-1	現在までに確立されているデッサン表現の技法とその理論を学び、表現力の幅を広げる①	2前	30	2		○		○				○	
35	○			作画応用AⅡ-2	現在までに確立されているデッサン表現の技法とその理論を学び、表現力の幅を広げる②	2前	30	2		○		○				○	
36	○			作画応用AⅡ-3	1年次に習得した作画に説得力を与える演出方法を知り、各課題において根拠を持って活用する方法を学ぶ①	2前	30	2		○		○				○	
37	○			作画応用AⅡ-4	1年次に習得した作画に説得力を与える演出方法を知り、各課題において根拠を持って活用する方法を学ぶ②	2前	30	2		○		○				○	
38	○			イラスト応用AⅡ-1	社会連携課題を通じて、企画内容から問題を発見し解決へ導くための考える力を養い、それに応えるためのデザイン制作を行う①	2前	30	2		○		○				○	
39	○			イラスト応用AⅡ-2	社会連携課題を通じて、企画内容から問題を発見し解決へ導くための考える力を養い、それに応えるためのデザイン制作を行う②	2前	30	2		○		○				○	
40	○			イラスト応用AⅡ-3	社会連携課題に対して発想したイラストデザインのクオリティを高め、広告等で実装可能な正確で失敗のないデータ制作を行う①	2前	30	2		○		○				○	
41	○			イラスト応用AⅡ-4	社会連携課題に対して発想したイラストデザインのクオリティを高め、広告等で実装可能な正確で失敗のないデータ制作を行う②	2前	30	2		○		○				○	
42	○			表現技法応用AⅡ-1	社会連携課題に対して発想したイラストデザインのクオリティを高め、広告等で実装可能な正確で失敗のないデータ制作を行う③	2前	30	2		○		○				○	
43	○			イラストワークAⅡ-1	(背景技術演習課題)自ら構築した世界観のイメージを具体化し、キャラクターとの融合など精度の高い作品制作を行う① (コンセプト演習課題)設定に基づく、作品の方向性や世界観を共有する事を目的とする、コンセプトアートを想定した制作を行う① (映像技術演習課題)After Effectを使用して、静止画に様々なエフェクトや動きをつけて映像を制作する① (企画演習課題)企画の多様性を知り、今後のオンライン社会を	2前	30	2		○		○				○	
44	○			イラストワークAⅡ-2	(背景技術演習課題)自ら構築した世界観のイメージを具体化し、キャラクターとの融合など精度の高い作品制作を行う① (コンセプト演習課題)設定に基づく、作品の方向性や世界観を共有する事を目的とする、コンセプトアートを想定した制作を行う① (映像技術演習課題)After Effectを使用して、静止画に様々なエフェクトや動きをつけて映像を制作する① (企画演習課題)企画の多様性を知り、今後のオンライン社会を	2前	30	2		○		○				○	
45	○			イラストワークAⅡ-3	(デッサン演習課題)明確な観察眼を持ち、光源、物体の構造、構成構図を見極め、作品を言説を伴って表現できる① (モーション演習課題)Live2D Cubism Editorを使用してキャラクターに動きを設定するためのスキルを身につける① (コミック演習課題)デジタル、アナログ双方で、マンガの描き方を基礎から学習する① (プロダクト演習課題)ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行い、社会からの評価を得る①	2前	30	2		○		○					○
46	○			表現技法応用AⅡ-2	(デッサン演習課題)明確な観察眼を持ち、光源、物体の構造、構成構図を見極め、作品を言説を伴って表現できる② (モーション演習課題)Live2D Cubism Editorを使用してキャラクターに動きを設定するためのスキルを身につける② (コミック演習課題)デジタル、アナログ双方で、マンガの描き方を基礎から学習する② (プロダクト演習課題)ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行い、社会からの評価を得る②	2前	30	2		○		○					○
47	○			表現技法応用AⅡ-3	(デッサン演習課題)明確な観察眼を持ち、光源、物体の構造、構成構図を見極め、作品を言説を伴って表現できる③ (モーション演習課題)Live2D Cubism Editorを使用してキャラクターに動きを設定するためのスキルを身につける③ (コミック演習課題)デジタル、アナログ双方で、マンガの描き方を基礎から学習する③ (プロダクト演習課題)ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行い、社会からの評価を得る③	2前	30	2		○		○					○
48	○			担任授業AⅡ	客観的な視点を意識し、進路決定のための情報収集・編集を行う	2前	30	2		○		○					○
49	○			担任授業BⅡ	社会連携課題の制作フローを理解し、展示に向けた準備を行う	2後	30	2		○		○					○
50	○			作画応用BⅡ-1	習得した観察眼と想像力の技術を意識して活用し、自分の作品とステートメントを作成できる①	2後	30	2		○		○					○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)																
	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	
51	○			作画応用BⅡ-2	習得した観察眼と想像力の技術を意識して活用し、自分の作品とステートメントを作成できる②	2後	30	2		○		○			○	
52	○			作画応用BⅡ-3	キャラクターの違いは動きであると理解し、動きと連動する作画をして作品意図を提示できる①	2後	30	2		○		○			○	
53	○			作画応用BⅡ-4	キャラクターの違いは動きであると理解し、動きと連動する作画をして作品意図を提示できる②	2後	30	2		○		○			○	
54	○			イラスト応用BⅡ-1	クライアントの要望から問題発見・解決へ導くための提案を作成し、修正希望に柔軟に対応するより完成度の高いデザインプロセスを実践する①	2後	30	2		○		○			○	
55	○			イラスト応用BⅡ-2	クライアントの要望から問題発見・解決へ導くための提案を作成し、修正希望に柔軟に対応するより完成度の高いデザインプロセスを実践する②	2後	30	2		○		○			○	
56	○			イラスト応用BⅡ-3	社会連携課題に対して発想したイラストデザインのクオリティを高め、社会的に実装可能な正確で失敗のないデータ制作を行う①	2後	30	2		○		○			○	
57	○			イラスト応用BⅡ-4	社会連携課題に対して発想したイラストデザインのクオリティを高め、社会的に実装可能な正確で失敗のないデータ制作を行う②	2後	30	2		○		○			○	
58	○			表現技法応用BⅡ-1	社会連携課題に対して発想したイラストデザインのクオリティを高め、社会的に実装可能な正確で失敗のないデータ制作を行う③	2後	30	2		○		○			○	
59	○			イラストワークBⅡ-1	(背景技術演習課題)自ら構築した世界観のイメージを具体化し、キャラクターとの融合など精度の高い作品制作を行う① (コンセプト演習課題)新しい時代のデジタルコンテンツを考え、作品のあり方を考察し、コンセプトアート、キービジュアル制作を行う① (映像技術演習課題)After Effectを使用して、静止画に様々なエフェクトや動きをつけて映像を制作する① (企画演習課題)企画の多様性を知り、今後のオンライン社会	2後	30	2		○		○			○	
60	○			イラストワークBⅡ-2	(背景技術演習課題)自ら構築した世界観のイメージを具体化し、キャラクターとの融合など精度の高い作品制作を行う② (コンセプト演習課題)新しい時代のデジタルコンテンツを考え、作品のあり方を考察し、コンセプトアート、キービジュアル制作を行う② (映像技術演習課題)After Effectを使用して、静止画に様々なエフェクトや動きをつけて映像を制作する② (企画演習課題)企画の多様性を知り、今後のオンライン社会	2後	30	2		○		○			○	
61	○			イラストワークBⅡ-3	(デッサン演習課題)明確な観察眼を持ち、光源、物体の構造、構成構図を見極め、作品を言説を伴って表現できる① (モーション演習課題)Live2D表現を用いて、設定に沿ったコンテンツ提案を行う① (コミック演習課題)オリジナルのマンガを作成し、雑誌への投稿、持ち込みまでを実践する① (プロダクト演習課題)ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行い、社会からの評価を得る①	2後	30	2		○		○			○	
62	○			表現技法応用BⅡ-2	(デッサン演習課題)明確な観察眼を持ち、光源、物体の構造、構成構図を見極め、作品を言説を伴って表現できる② (モーション演習課題)Live2D表現を用いて、設定に沿ったコンテンツ提案を行う② (コミック演習課題)オリジナルのマンガを作成し、雑誌への投稿、持ち込みまでを実践する② (プロダクト演習課題)ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行い、社会からの評価を得る②	2後	30	2		○		○			○	
63	○			表現技法応用BⅡ-3	(デッサン演習課題)明確な観察眼を持ち、光源、物体の構造、構成構図を見極め、作品を言説を伴って表現できる③ (モーション演習課題)Live2D表現を用いて、設定に沿ったコンテンツ提案を行う③ (コミック演習課題)オリジナルのマンガを作成し、雑誌への投稿、持ち込みまでを実践する③ (プロダクト演習課題)ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行い、社会からの評価を得る③	2後	30	2		○		○			○	
合計					63	科目			2022年1年生：2100 2022年2年生：2040			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：	2022年度1年生は、授業時間 2,100 時間以上 (132 単位以上) の修得が卒業要件。定期試験等の実施による	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の3分の1以上であること。	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
- 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。

(別紙様式 4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和4年9月30日 ※1

職業実践専門課程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																																																																
京都芸術デザイン専門学校	昭和58年1月18日	大野木啓人	〒 606-8252 (住所) (電話) 075-722-9231	京都市左京区北白川上終町3番地																																																															
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																																																
学校法人瓜生山学園	昭和23年6月5日	徳山 豊	〒 606-8271 (住所) (電話) 075-791-9122	京都府京都市左京区北白川瓜生山2番地116号																																																															
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																																																														
商業実務	商業実務専門課程	クリエイティブデザイン学科 (キャラクターデザインコース)		平成12年度文部科学大臣 認定	-																																																														
学科の目的	芸術・デザインに関する専門知識及び技術を習得させ、実務者の養成を図ることを目的とする。																																																																		
認定年月日	令和5年3月31日																																																																		
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	132	0	126	6	0	0																																																												
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																																													
360人		95人	11人	2人	8人	10人																																																													
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 秀:100～90 優:89～80 良:79～70 可:69～60 不可:59～0 認(単位認定):認定科目が対象。合格、不認 認定科目が対象。不合格。評価不能 出席や試験など成績評価の要件を満たさない場合の不合格。																																																														
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏 季:8月8日～9月25日 ■冬 季:12月24日～1月6日 ■春 季:2月5日～3月31日 ■学年末:3月31日			卒業・進級 条件	卒業要件:																																																														
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 新入生オリエンテーション・共通プログラム・在校生オリエンテーション・共通プログラム・正課授業外での制作や学生指導等を実施。入学時より、将来を見据えたクラス担任との個別面談を実施。事情に応じ、出席状況や受講態度等が気掛かりな学生には個人面談、保護者との連携を実施			課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ポランティア・学園祭等の実行委員会等 学生有志で学生自治会を運営。学生主体となり、学園祭等のイベント運営を取りまとめている。																																																														
	■主な就職先、業界等 -				■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)																																																														
就職等の 状況※2	■就職指導内容 担任教員・就職スタッフ・就職カウンセラーが連携をとり、学生一人ひとりの目標や将来像に合わせて細かく指導。キャリアガイダンスや業界研究、ビジネスマナーなどのプログラムを1年次から組み込み、就職活動に向けての準備を進めている。			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	資格・検定名	種別	受験者数		合格者数																																																														
	-	-	-		-																																																														
	-	-	-		-																																																														
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
-	-	-	-																																																																
■卒業者数 - 人			※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。																																																																
■就職希望者数 - 人			①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの																																																																
■就職者数 - 人			②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの																																																																
■就職率 - %			③その他(民間検定等)																																																																
■卒業者に占める就職者の割合 - %			■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 京都工場保健会検診車ラッピングデザインコンペ 優秀賞 新世代サンデー賞奨励賞																																																																
■その他 ・進学者数: -人 ・その他: -人																																																																			
(令和 3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)																																																																			
中途退学 の現状	■中途退学者 4名 令和3年4月1日時点において、在学者38名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者34名(令和4年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の原因 経済的事由、病気療養、学校生活不応、進路変更等		■中退率 (単位時間) %																																																																
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入			■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																																																															
	・新入生対象特待生制度 選考試験で特待生として選抜されなおかつ1年次前期の出席率など特待生規定の条件を満たしている学生について1年次前期終了時に30万円を奨学金として給付。 ・在校生対象特待生制度 以下の項目に該当する者に対して、入学金15万円の免除。 ・オープンキャンパスや学校説明会等に参加して5ポイント以上取得した者。 ・4年制大学、短期大学、高等専門学校、専門学校(専門士・高度専門士)を入学対象年度に卒業見込みの者。 ・父母、兄弟姉妹が本学園に在籍または卒業した者。																																																																		
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			評価結果を掲載した ホームページURL -																																																															
当該学科の ホームページ URL	https://www.kid.ac.jp/																																																																		

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
 各学科・コースは、生徒の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は地域の産業復興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識・技術などを十分に把握・分析した上で、教育課程の編成を行うこととする。

(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
 各学科・コースは、別途定める「教育課程の編成に関する規定」に則り、専攻分野に関して実務に関する知識・技術・技能などについて知見のある企業、関係施設、業界団体等からの意見を聴取し、それを教育課程の編成に活用するため、「教育課程編成委員会」を設置し、年2回以上開催する。第1回目では当該年度の教育課程編成の考察及び分析に基づき、課題の抽出を行う。第2回目では、第1回目の課題を踏まえた改善計画に対する意見聴取及び協議を行う。そして教育課程編成委員会の意見を反映した次年度教育計画を策定し、校長の承認をもって次年度の教育課程編成が確定される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年9月30日現在

名前	所属	任期	種別
伊豆田 千加	株式会社エーゲル	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
高橋 信幸	サイバーダイン(株)	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
一本 可愛	株式会社スタジオトリガー	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
早川 弥彦	アイクリエイト(株)	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
横田 洸哉	京都クロスメディア推進戦略拠点	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
荒起 北斗	京都芸術デザイン専門学校 事務局長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
牛田 大地	京都芸術デザイン専門学校 キャラクターデザインコース主任兼社会連携教育委員会委員長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
中村三友紀	京都芸術デザイン専門学校 教学課課長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
大須賀美穂	京都芸術デザイン専門学校 事務局	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(10月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年10月13日 15:00～16:30

第2回 令和4年3月17日 13:30～15:00

(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。

■第三者評価ルーブリック案の検討-4段階の評価指標について企業目線で具体的な内容についてご意見を伺う

- ・学生はみな真面目。指標をもとに評価されることで折れないかが心配。問題発見力・・・ワクワクして問題を見つけだせているか・・・というような表現のほうが専門学校的であり、強みを発揮できるのではないかと
- ・デザインはビジネスの一貫であるという認識に照らした指標が必要である。デザイナーはビジネスに関しては想像以上に考えていない。マネタイズの意識が低い。デザインは完成で終了ではなく、収益性を示せて終わるとこまでを指導するべきでは。
- ・面接官がわかるの視点の教育が必要。その点で言えば数字が言えることが大切。時間・スピードなど数字で示せない学生は成長が見込めないと考える。数字に置き換える教育が必要。

【具体策】

- ・数字で用いることで根拠を示すことに繋がることを指導するとともに、プレゼンテーションのある程度【基本型】を指導していく
- ・ガツガツとした姿勢でなくても良いが、言われたことをまずは素直に挑戦してみることやその姿勢の重要性を理解させる
- ・自己肯定感を養い、社会において自分の能力が必要とされている実感をもたせる教育を行う

■VUCA時代において必要な教育とは

- ・不確実性への耐性が必要。不確実な事に対応できる力が必要。不確実なものを見据えて形を定めてしまうのは危うい。
- ・自分の能力をどのように収益化できるかを指導していく必要がある。副業も推奨される時代。パーソナルな面を情報としてどのように発信し、それがどのようにマネタイズできるかなどを学校として指導していくのはどうか。就職一辺倒ではないキャリア教育が求められているように感じる。
- ・世の中や業界に入る為のインデックス(キーワード)を指導する必要性を感じている。2年間ではそもそも【やりきれない】ことが前提として示す必要がある。しかし3～5年後に自分の力で業界や社会を歩いて行けるようになる地図を渡しておく必要がある。業界用語を概ね100個も知っていれば業界通と呼べるのではないかと。

【具体策】

- ・自己肯定感のある学生を育てていく必要がある
- ・能力をどのようにマネタイズできるかに関しては、業界の方からの指導機会などを意識的に増やしていくことでリアリティを高める
- ・企業連携の中でアドリブが求められる機会に直面させ、即応性を高める効果を見込んでいく

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 産学連携教育を基本方針とし、学内では実践的且つ専門的な知識と技術のインプット型の教育を行う。学外では企業等と連携したインターンシップ実習によるアウトプット型の教育を行う。インターンシップを通し、産業界の実情を体感する機会とする。		
(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 実習開始前に担任教員が企業の担当者と打ち合わせを行う。その上で生み出すべき教育効果・評価方法についての打ち合わせを行う。その後、学内にて意義、目的を学ぶ事前研修を実施する。企業担当者と教員で進捗状況及びについての情報交換を行う。出席状況の管理、教育効果の最大化に向けた授業内容の修正を都度行う。終了後は企業担当者による評価を得ると共に担当教員が成績評価・単位認定を行う。		
(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	科目概要	連携企業等
企画演習基礎B I-1	クライアント(依頼企業)からの要望を理解して制作し、制作するうえでの想いをわかりやすく、キャラクターを効果的に用いて提案することができるようにする。	(株)Kyoto Natural Factory
企画演習基礎B I-2	クライアント(依頼企業)からの要望を理解して制作し、制作するうえでの想いをわかりやすく、キャラクターを効果的に用いて提案することができるようにする。	(株)Kyoto Natural Factory
インターンシップ	社会や仕事に触れ、自分に足りない力を認識すると共に、社会人とのコミュニケーション能力を向上させる。企業から社会人としての評価を得、人間としての成長、今後の就職活動に活かせる経験と就職観を育む。	株式会社ブラン・クチュール 株式会社エーゲル 都スクリーン株式会社 京都エンタテインメントワークス株式会社 総23社

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		
<p>別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。</p> <p>①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修</p> <p>これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。</p>		
(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		
<p>別途定める「京都芸術デザイン専門学校教職員研修規定」に則り、本校業務に必要な知識及び技能を習得させ、その他その遂行に必要な教職員の能力、資質等を向上させることを目的とした研修を行う。具体的には以下3つの区分の研修を計画的に実施する。</p> <p>①企業等と連携して、専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修 ②企業等と連携して、授業及び生徒に対する指導力等を修得・向上させるための研修 ③業務上必要な、基礎的知識・基礎的技術を修得・向上するための研修</p> <p>これらの研修は、学期毎に行われる「教員による自己評価」及び「学生による授業評価」の結果にもとづき、コース主任が個々の教員に対して改善すべき点を指摘の上、必要な研修を選定し受講させる。</p>		
(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:	ティーチングとコーチングを用いた効果的な指導	連携企業等: 株式会社キャリア総研
期間:	令和4年1月6日	対象: 教職員全員対象
内容:	相手の持っている答えを引き出して行動変容を促すコミュニケーションスキルを学び、学生対応や指導の場面で生かす	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	専修学校と制度	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和3年10月16日	対象: 新任教員
内容:	学校制度としての位置づけ、教育に対する姿勢や社会での役割、教育の方針を学ぶ	
研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践①	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和3年10月23日	対象: 新任教員
内容:	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ	
研修名:	専修学校教育のあり方と授業実践②	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和3年11月6日	対象: 新任教員
内容:	教育機関としての基本的な知識およびそれに伴う教育メソッドの学ぶ	
(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:	プロジェクト・マネジメント	連携企業等: コーン・フェリー・ヘイグループ(株)
期間:	令和5年1月6日	対象: 教職員全員
内容:	コース・クラスをプロジェクトチームと捉え、教職員がグループワークや学生をマネジメントをするときに意識すべきことや目的を達成するためのメソッドを学び学生指導に生かす	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	学生教職員のための実践心理	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和4年10月8日	対象: 新任教員
内容:	教育心理、授業運営技法	
研修名:	専修学校における職業教育	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和4年11月5日	対象: 新任教員
内容:	多様な人材養成を担ってきた専門学校の教育目的、方法に焦点をあて、職業教育の特徴を学ぶ	
研修名:	学生教職員のための実践心理②	連携企業等: 一般社団法人職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和4年11月19日	対象: 新任教員
内容:	教育心理、授業運営技法	

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

学校が行った自己評価の結果等について、企業・団体を中心とした学校に関係の深い方々に評価していただくことを基本とするもので、学校のみでの自己評価に終始せず外部からの意見を積極的に取り入れることで、結果として自己評価そのものの質を高め、次への改善につなげるために実施する。学校関係者と教員等との”対話”と”気づき”を通して、次の3点を目的とし、学校関係者評価を行う。

- I 学校経営の改革方針や自己評価等の質を高め、次への改善につなげる。
- II 学校運営や教育活動への学校関係者の協力や参画を得て、地域に開かれた信頼される学校づくりを進める。
- III 設置者は学校関係者評価の結果をもとに適切な支援を行う。

(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・目標・育成人材像
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境
(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	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の意見反映検討会議にて下記の通り今後の方針を決定している。

(3)教育活動

オンライン授業に対する学生のケアや指導について委員の意見からいただき、FD研修(全教員参加型)でハイブリッド学習指導手法の成果点、課題点の集約と共有と検証を行う。

(4)学修成果

自分の表現力を世の中に発信するという方法が多様化しており、バーチャルでの発信についてご提案をいただいた。企業・団体との連携の成果発表の場として「K展-社会連携展-(毎年2月開催)」では、「バーチャルK展」サイトを展開する。ビジネスにおける地方格差について就職指導の内容への反映について委員から意見を受け、就職支援体制の再編や支援プログラムを拡充する。また企業マッチングイベントを設計し、早期就職内定率向上させる。

(11)国際交流

留学生との関わり合いによる視野の広がりについて意見をいただき、留学生の戦略的に受け入れを行う。さらに母国語対応の遠隔プログラムの開発準備。

(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
川内 浩司	株式会社 MUJI HOUSE	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
岩崎 拓矢	株式会社イルカ	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
真壁 斉	株式会社コトノスタイル	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員
小泉 達治	有限会社コイズミデザインファクトリー	令和4年4月1日 ～令和5年3月31日(1年)	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.kid.ac.jp/wp/wp-content/themes/cdc_2019/images/kihonjoho/assessmentReport--20211228.pdf

公表時期: 令和3年12月20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

地域社会に対して、本校の教育活動についての理解促進及び説明責任を果たす事を目的に「専門学校における情報提供等への取り組みに対するガイドライン」で定める項目について情報公開を行う。

(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	学校の概要と沿革、学校の教育目標と特色、教育理念・目的・人材育成、学校の教育
(2) 各学科等の教育	組織、学科コース等の教育内容
(3) 教職員	組織、教職員数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組み、実習・実技などの取組み、企業等との連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、部活動・サークル活動、教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援の取組み
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、就学支援措置
(8) 学校の財務	学校の財務状況
(9) 学校評価	学校評価、自己評価結果の公表、学校関係者評価結果の公表
(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://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>
 公表時期: 令和3年12月20日

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																
	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	○			デジタル技術基礎A I-1	CLIPSTUDIO基本操作、Photoshop加工編集(フォトパッシュなど)を学ぶ。①	1前	30	2		○		○			○	
2	○			デジタル技術基礎A I-2	CLIPSTUDIO基本操作、Photoshop加工編集(フォトパッシュなど)を学ぶ。②	1前	30	2		○		○			○	
3	○			作画基礎A I-4	多種多様なソフトと連携しながら3DCG制作に慣れることができる。(Blender・CLIP STUDIOなど)①	1前	30	2		○		○			○	
4	○			デジタル技術基礎A I-4	多種多様なソフトと連携しながら3DCG制作に慣れることができる。(Blender・CLIP STUDIOなど)②	1前	30	2		○		○			○	
5	○			表現技法基礎A I-4	キャラクター・デザインであることを認識し、キャラクターが持つ世界観や物語を第3者に伝える方法としての文章術や編集術を学び表現することを学ぶ①	1前	30	2		○		○			○	
6	○			デジタル技術基礎A I-3	キャラクター・デザインであることを認識し、キャラクターが持つ世界観や物語を第3者に伝える方法としての文章術や編集術を学び表現することを学ぶ②	1前	30	2		○		○			○	
7	○			デザイン技術基礎A I-1	Illustrator・Photoshopを用いた平面表現および、デジタルリテラシーを学ぶ(解像度・アプトプットなど)①	1前	30	2		○		○			○	
8	○			デザイン技術基礎A I-2	Illustrator・Photoshopを用いた平面表現および、デジタルリテラシーを学ぶ(解像度・アプトプットなど)②	1前	30	2		○		○			○	
9	○			作画基礎A I-1	CLIPSTUDIOを用いてカラーリングなど1枚絵及び、人体構造(骨格)を学び描くことができる。①	1前	30	2		○		○			○	
10	○			作画基礎A I-2	CLIPSTUDIOを用いてカラーリングなど1枚絵及び、人体構造(骨格)を学び描くことができる。②	1前	30	2		○		○			○	
11	○			作画基礎A I-3	CLIPSTUDIOを用いてカラーリングなど1枚絵及び、人体構造(骨格)を学び描くことができる。③	1前	30	2		○		○			○	
12	○			表現技法基礎A I-1	Live2Dでアニメーションとカメラワーク・サウンド効果をまなぶ①	1前	30	2		○		○			○	
13	○			表現技法基礎A I-2	Live2Dでアニメーションとカメラワーク・サウンド効果をまなぶ②	1前	30	2		○		○			○	
14	○			表現技法基礎A I-3	Live2Dでアニメーションとカメラワーク・サウンド効果をまなぶ③	1前	30	2		○		○			○	
15	○			担任授業A I	企業リサーチ、ISP、進路の準備 調査⇒発表についてまなぶ	1前	60	4		○		○			○	
16	○			担任授業B I	企業リサーチ、ISP、調査⇒発表についてまなぶ、進行管理要素を含む・就活対策	1後	30	2		○		○			○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																		
	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			
17	○			作画基礎B I -1	デジタルツールCLIPSTUDIO(パース定規、3Dデッサン人形など)を活用してLive2Dで使用できるデジタル作画を学ぶ①	1後	30	2		○		○				○		
18	○			作画基礎B I -2	デジタルツールCLIPSTUDIO(パース定規、3Dデッサン人形など)を活用してLive2Dで使用できるデジタル作画を学ぶ②	1後	30	2		○		○					○	
19	○			作画基礎B I -3	デジタルツールCLIPSTUDIO(パース定規、3Dデッサン人形など)を活用してLive2Dで使用できるデジタル作画を学ぶ③	1後	30	2		○		○					○	
20	○			表現技法基礎B I -1	Live2Dでアニメーションとカメラワーク・サウンド効果をまなぶ①	1後	30	2		○		○						○
21	○			表現技法基礎B I -2	Live2Dでアニメーションとカメラワーク・サウンド効果をまなぶ②	1後	30	2		○		○						○
22	○			表現技法基礎B I -3	キャラクター制作を通して、具体的な形を制作するためのモデリング操作から関節の設定・アニメーション制作までの流れを知る③	1後	30	2		○		○						○
23	○			表現技法基礎B I -4	キャラクター制作を通して、具体的な形を制作するためのモデリング操作から関節の設定・アニメーション制作までの流れを知る④	1後	30	2		○		○						○
24	○			デジタル技術基礎B I -1	Photoshop・IllustratorによりUI・UXについてまなび、就活で活用できるポートフォリオを完成することができる①	1後	30	2		○		○						○
25	○			デジタル技術基礎B I -2	Photoshop・IllustratorによりUI・UXについてまなび、就活で活用できるポートフォリオを完成することができる②	1後	30	2		○		○						○
26	○			デジタル技術基礎B I -3	Photoshop・IllustratorによりUI・UXについてまなび、就活で活用できるポートフォリオを完成することができる③	1後	30	2		○		○						○
27	○			デジタル技術基礎B I -4	Webの基本構造の理解・PFサイトの構築(コーディングは基礎知識のみ)①	1後	30	2		○		○						○
28	○			企画演習基礎B I -3	Webの基本構造の理解・PFサイトの構築(コーディングは基礎知識のみ)②	1後	30	2		○		○						○
29	○			企画演習基礎B I -1	企業/団体/社会が抱える問題をキャラクターを活用して解決策を提案する(社会実装)③	1後	30	2		○		○						○ ○
30	○			企画演習基礎B I -2	企業/団体/社会が抱える問題をキャラクターを活用して解決策を提案する(社会実装)④	1後	30	2		○		○						○ ○
31	○			キャリアデザイン I	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する	1集中	30	2		○		○						○
32	○			キャリアデザイン II	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得 ・具体的な企業エントリーの実施、準備	1集中	30	2		○		○						○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																
	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	
33	○			インターンシップ	企業でのインターンシップ(企業研修)	1集中	210	6			○		○	○		○
34	○			作画基礎AⅡ-1	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツを制作することができる①	2前	30	2		○		○				○
35	○			作画基礎AⅡ-2	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツを制作することができる②	2前	30	2		○		○				○
36	○			デザイン技術基礎AⅡ-1	クライアントからの依頼・要望を理解し、様々な手法を用いて解決策を見出し提案することができる①	2前	30	2		○		○				○
37	○			デザイン技術基礎AⅡ-2	クライアントからの依頼・要望を理解し、様々な手法を用いて解決策を見出し提案することができる②	2前	30	2		○		○				○
38	○			作画基礎AⅡ-3	HTML・CSS・WPなどのWebを構築する基本的な仕組みの理解を含みつつ、商業デザインに捕らわれ過ぎないWebとしての表現を意識し、見る人を楽しませるコンテンツを制作することができる①	2前	30	2		○		○				○
39	○			作画基礎AⅡ-4	HTML・CSS・WPなどのWebを構築する基本的な仕組みの理解を含みつつ、商業デザインに捕らわれ過ぎないWebとしての表現を意識し、見る人を楽しませるコンテンツを制作することができる②	2前	30	2		○		○				○
40	○			表現技法基礎AⅡ-1	Unityの基本操作・表現できることを理解し、自身で企画立案したコンテンツを制作することができる①	2前又は後	30	2		○		○				○
41	○			表現技法基礎AⅡ-2	Unityの基本操作・表現できることを理解し、自身で企画立案したコンテンツを制作することができる②	2前又は後	30	2		○		○				○
42	○			表現技法基礎AⅡ-3	Unityの基本操作・表現できることを理解し、自身で企画立案したコンテンツを制作することができる④	2前又は後	30	2		○		○				○
43	○			デジタル技術基礎AⅡ-1	Unityの基本操作・表現できることを理解し、自身で企画立案したコンテンツを制作することができる①	2前又は後	30	2		○		○				○
44	○			デジタル技術基礎AⅡ-2	Unityの基本操作・表現できることを理解し、自身で企画立案したコンテンツを制作することができる②	2前又は後	30	2		○		○				○
45	○			デジタル技術基礎BⅡ-3	就活に活かせる自己表現を目的とした映像コンテンツを制作する上で、見る人を意識したコンテンツとしてのコンセプトメイキングの方法を学ぶことができる。Premiere Proの基本操作・編集方法・映像制作のポイントを学び、就活で活かせるキャラクターを用いた、自己表現するコンテンツを制作することができる③	2前又は後	30	2		○		○				○
46	○			表現技法基礎AⅡ-4	Blender(3DCG)用いたアニメーションや配信用素材の制作を主眼とし、新たな自己表現の術を見つけることができる①	2前	30	2		○		○				○
47	○			デジタル技術基礎AⅡ-4	Blender(3DCG)用いたアニメーションや配信用素材の制作を主眼とし、新たな自己表現の術を見つけることができる②	2前	30	2		○		○				○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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		企業との連携
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○			担任授業AⅡ	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を、就活に適した形で他者に伝わる文章化する術を学ぶことができる。 また、進路決定に向け、自身の成長と成果を整理し、他者に具体的に伝えることができる。	2前	30	2		○		○		○		
	○			表現技法基礎BⅡ-4	Blender(3DCG)用いたアニメーションや配信用素材の制作を主眼とし、新たな自己表現の術を見つけることができる①	2後	30	2		○		○			○	
	○			デジタル技術基礎BⅡ-4	Blender(3DCG)用いたアニメーションや配信用素材の制作を主眼とし、新たな自己表現の術を見つけることができる②	2後	30	2		○		○			○	
	○			作画基礎BⅡ-1	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツを制作することができる①	2後	30	2		○		○			○	
	○			作画基礎BⅡ-2	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツを制作することができる②	2後	30	2		○		○			○	
	○			作画基礎BⅡ-3	HTML・CSS・WPなどのWebを構築する基本的な仕組みの理解を含みつつ、商業デザインに捕らわれ過ぎないWebとしての表現を意識し、見る人を楽しませるコンテンツを制作することができる①	2後	30	2		○		○			○	
	○			キャラクタービジネス	HTML・CSS・WPなどのWebを構築する基本的な仕組みの理解を含みつつ、商業デザインに捕らわれ過ぎないWebとしての表現を意識し、見る人を楽しませるコンテンツを制作することができる②	2後	30	2		○		○			○	
	○			担任授業BⅡ	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を、卒業後の進路に適した形で他者に伝わる術を学ぶことができる。 また、卒業後の進路を確定し、自身の成長と成果を整理し、他者に具体的に示すことができる。	2後	30	2		○		○		○		
合計				55		科目		2022年1年生：2100 (単位時間)						2022年2年生：2040 (単位時間)		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： 2022年度1年生は、授業時間 2,100 時間以上 (132 単位以上) の修得が卒業要件。定期試験等の実施により成績判定を行い、100 点満点中 60 点以上の場合に単位認定を行う。※2022年度2 年生は、授業時間 2,040 時間以上 (128 単位以上) の修得が卒業要件。	1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 前期および後期開始前に履修登録を行い、出席率が授業時間数の 3 分の 1 以上であること。	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。