

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																																
専門学校 文化デザイナー学院	昭和51年4月1日	荒井 真次	〒310-0026 茨城県水戸市泉町1丁目3番22号 (電話) 029-303-1010																																
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																																
学校法人リリー文化学園	昭和51年1月22日	理事長 大久保博之	〒310-0021 茨城県水戸市南町2丁目3番14号 (電話) 029-224-4820																																
分野	認定課程名	認定学科名	専門士 高度専門士																																
文化・教養	産業デザイン専門課程	広告プロモーションデザイン学科	平成20年文部科学省 告示第12号																																
学科の目的	本学科は、広告デザイン業界においてデザイナーとして就職並びに活躍できる人材の育成を目指し、グラフィックデザインやWebデザイン、雑誌編集や映像デザイン等の分野に関して専門的な教育を行うことを目的とする。																																		
認定年月日	平成26年3月31日																																		
修業年限	昼夜	講義	演習																																
3	2850時間	630時間	2460時間																																
年	昼間	実習	実験																																
		0時間	0時間																																
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数																																
180人	110人	0人	3人																																
			兼任教員数																																
			19人																																
			総教員数																																
			22人																																
学期制度	成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 成績基準は、80点以上をA、70点以上80点未満をB、60点以上70点未満をC、59点以下をD(不合格)とする。 成績評価は、規定課題作品、学期末試験、レポートなどの部分評価を総合して評価する。																																
長期休み	卒業・進級条件		■卒業条件 教育指導計画にしたがって所定の全授業科目を修得し、単位判定会議で卒業が認められた者で所定の期日までに生徒納付金を納付していること ■進級条件 教育指導計画にしたがって当該学年の必須授業科目を5割以上修得し所定の全授業科目を修得し、単位判定会議で進級が認められた者で所定の期日までに生徒納付金を納付していること																																
学修支援等	課外活動		■課外活動の種類 水戸デザインプロジェクト、茨城デザイン振興協議会、講演&パネルディスカッション ■サークル活動: 無 ■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	主な学修成果(資格・検定等)※3		<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ウェブデザイン検定3級</td> <td>①</td> <td>26人</td> <td>20人</td> </tr> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>19人</td> </tr> <tr> <td>Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>25人</td> </tr> <tr> <td>東京商工実務科ワーキングデザイナー検定3級</td> <td>③</td> <td>27人</td> <td>19人</td> </tr> <tr> <td>レタリング技能検定試験3級</td> <td>③</td> <td>23人</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート</td> <td>③</td> <td>3人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート</td> <td>③</td> <td>3人</td> <td>3人</td> </tr> </tbody> </table> <p>※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 イハポルニア・プロジェクト賞、常陸大宮市長賞、茨城デザイン振興協議会会長賞</p>	資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ウェブデザイン検定3級	①	26人	20人	Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード	③	27人	19人	Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード	③	27人	25人	東京商工実務科ワーキングデザイナー検定3級	③	27人	19人	レタリング技能検定試験3級	③	23人	12人	Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート	③	3人	2人	Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート	③	3人	3人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																																
ウェブデザイン検定3級	①	26人	20人																																
Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード	③	27人	19人																																
Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード	③	27人	25人																																
東京商工実務科ワーキングデザイナー検定3級	③	27人	19人																																
レタリング技能検定試験3級	③	23人	12人																																
Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート	③	3人	2人																																
Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート	③	3人	3人																																
中途退学の現状	■中途退学者 7名 ■中途率 7.3% 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89名(令和4年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 ①方向性や適性など進路変更 ②病気による社会生活・就学困難 ③経済的問題 ■中退防止・中退者支援のための取組 対策として、欠席率の段階によって教職員による面談をしている。1段階指導として担当の面談、2段階指導として主任以上の職員による面談を実施している。また、課題の提出状況も把握し適切に指導出来るように、全ての規定課題(提出義務課題)については教務提出としている。経済的問題に対しても細かく配慮し、保護者との面談を行っている。奨学金や国の教育ローンなどを利用することによる資金計画について相談し、就学困難を回避している。また、昨今増えつつある精神的な病気についても出来る限り配慮することとし、安心して就学出来るように細かい面談等を行っている。これらの細部にわたる「学生に対する配慮」が退学率を低くしており、「愛情をもって接する」という一人ひとりのスタッフのスピリッツにより支えられている。																																		
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 「A」入学・・・学力だけでなく、本校の掲げる学生像(アドミッションポリシー)と照らし合わせ、好きなことを学び職業に活かしたいという熱意や職業理解などを作文や面接で総合的に判断する入学方法。プレスクール無料、入学選考料免除(通常15,000円が無料) 「B」指定校推薦入学・・・デザインの分野に強い興味と熱意があり、入学を希望する者が本校の定める基準を満たし高等学校の推薦を受けた場合、高等学校との信頼関係に基づき優先的に選考を行う指定校推薦による入学方法。入学選考料免除(通常15,000円が無料)、入学金5万円免除(通常150,000円が100,000円) 「特待生推薦入学」・・・高等学校での学習の取組において、地域社会と向合い、自ら課題を発見し解決に向けた行動を行い、自らの提案をプレゼンテーションしてきた成果を残された者に、地域から世界で活躍する事を目標とする人材の就学支援をすることを目的とする入学方法。 1年次: 入学金は全額を支給(通常150,000円が無料) 1年次・2年次・3年次: 授業料は半額を支給(通常650,000円が325,000円)、維持費は半額を支給(通常100,000円が50,000円)、実習費は半額支給(1年次/通常80,000円が40,000円、2・3年次/通常130,000円が65,000円) ※進級時に学内判定会議で基準を満たしていないと判定された場合は、特待生特典を失い一般生となる。 ■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 ■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、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)																																		
第三者による学校評価	無																																		
当該学科のホームページURL	www.bunka-gakuen.ac.jp																																		

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業生に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文学生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。
(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいいます。調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。
②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者(在学)をいいます。卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まれません。
③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年度に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。
(2)「学校基本調査」における「卒業生に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいいます。
②「就職」とは給料、資金、報酬その他経済的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。
(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。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)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

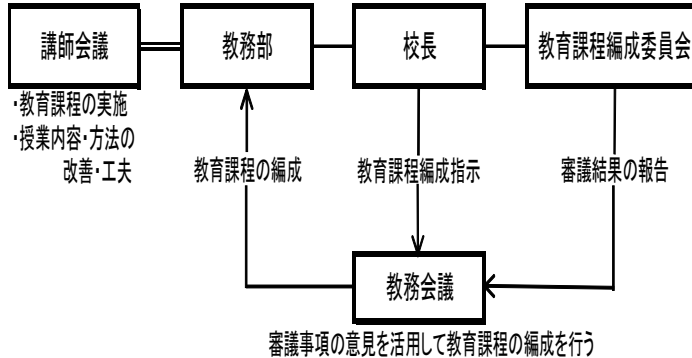
1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(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

本校は、企業が求める人材ニーズや地域の産業振興の方向性を把握し、職業教育を向上させるために、企業・団体と連携して授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫を行うなど、企業等の要請を考慮した実践的かつ専門的な教育課程の編成を行うこととし、各学科の関連業界の動向や地域の産業振興に関して知見を有する業界団体の役職員や、実務に関する知識、技術、技能に関して知見を有する企業の役職員の方を委員とする教育課程編成委員会を設置し、様々な意見を活用して教育課程を編成することを基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

下記図にあるように、教育課程編成委員会は校長が直轄して委員会を開催する。委員会は、授業科目の開設や授業内容・方法の改善や、企業が求める人材や就職に関して審議し、その結果を取りまとめ教務会議に報告する。教務会議は、報告のあった事項についての意見を活用し教育課程を編成するものとする。



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年4月1現在

名前	所属	任期	種別
倉田 稔之	茨城デザイン振興協議会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①
坂 大樹	株式会社 スタジオサカ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
橋本 学	いばらき印刷株式会社	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
西條 友弥子	元茨城県デザインセンター	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①
橋本 人志	株式会社 水戸京成百貨店	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
山本 貴広	ウェディングプロデュースショップ エクラ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
杉浦 時彦	株式会社 アットワーク	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
棚井 政江	茨城インテリアコーディネーター協会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①
小川 憲一	茨城県建築士事務所協会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①
横須賀 弘	有限会社 コムスペースデザイン	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
渡邊 忠	学校法人 リリー文化学園	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
荒井 真次	専門学校 文化デザイナー学院	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	
川上 大輔	専門学校 文化デザイナー学院	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	

※委員の種別の欄には、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。

- 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

2回 / 毎年 2月、7月

(開催日時)

第1回 令和3年7月12日 14:00～16:00

第2回 令和4年2月5・12日 13:30～15:30

(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。

2021年度 第1回教育課程編成委員会(7月12日)の活用状況

教育課程編成委員会等の意見	活用状況
<p>①意見委員(倉田委員)</p> <p>ある企業のリニューアルで、会社の売上げを上げるために社屋のリノベーションと新規事業に取り掛かったが、デザインはされているが、いい意味でデザインが前面に出ていない。しかし、社屋が変わって社員の意識も大きく変わり、併設したカフェの若い女性にまで社屋の理念が浸透している。押し付けられたわけではなく、パッケージなどのデザインも分かりやすく社員が誇りを持って働いている。〇が見事に成立していた。総合してそれをデザインの力がもたらしていると感じた。</p> <p>今後経済を回していくのはデザインであり、それだけでなく世の中をスムーズに流していく根本はデザインだと思っているので、それを教えていることを誇らしく感じている。学校で取り組んでいる内容はいずれ地元で働く多くの学生を通して地元の力になっていくと感じている。</p> <p>企業との連携は、社会人になってから教育しなければならぬ内容が学べるので、ますますの指導を要望したい。そして、SDGsの取組は企業も最優先で関わってくる話でもあるので、企業のメリットにつながると思う。そのような内容を意識して、リカレント教育を行う事が出来れば時流に合った新学科になると思われる。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2022年度も継続</p> <p>① ・現代の市場環境としては生活のあらゆる場面で使える商品・サービスが開発され価格競争も起きている。それなりの価格で質の高いものが出回り、労力をかけずに良質なものが手に入る時代になっている。そうした状況では、他社と差別化するための独自性が磨かれ、ブランディングがより重視されてきている。そして、ブランディングにはデザインの力が欠かせないと考えられる。そのような面からも企業と連携し、実社会で求められるデザインを学ぶことは学生にとって大きな意味を持つことである。コロナ禍では、従来の固定概念にとらわれず新しい発想やアイデアが求められている。企業との連携を通して、実社会で抱える課題を解決していく力を養ってもらいたい。また、SDGsは企業も積極的に取り組んでいるので、内容を理解していくことも必要である。企業活動がSDGsに即した内容でない社会的に受け入れられなくなるため、デザインに仕事に上る者にとっても欠かせないトピックである。</p>

	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2022年度も継続</p>
<p>②意見委員(坂委員) 学校の取組みは単年度が多いが、例えば城里町との取組みを昨年度は実施して、5年後10年後に学生達が提案したものかどの様に成果を得られているのか、追跡調査を行う必要があるのではないかと。提案を行うだけではなく、それがどのような成果を残しているのか、それとも必要が無かったのか。学生に本物の指導を行うのであれば、学校としてしっかりとリサーチをして、その結果をまた学生達の指導に繋げられると良いと思う。それがまた、教育の持続可能なサステナブルな活動にも繋がる。昨年と昨年で、その時の事だけを考えるだけではなく、新しいことをどんどんと提案して実行することに加え、将来に渡り時代に対応できる力を付けさせることが重要だと考える。</p>	<p>② ・連携課題については、レクチャー、中間審査、プレゼンテーションを実施し制作過程において意見をいただく機会や完成作品の発表の機会を必ず設けている。一連の取組みが終了した後は、教務職員が報告書を作成し、取組みの振り返りを行っている。また、ファッションビジネス学科では、水戸オーバード運賃した店舗の日々のデータ(毎日の売り上げ、来客数、購入商品など)をまとめ、クライアントへ報告を行っている。そして、次年度の学年は前年度のデータを分析し改善点を考えることから店舗作りを進めている。広告プロモーションデザイン学科でも提案したデザインが採用される例が多くあり(東海村いばらき国体応援グッズ、城里町古内茶パッケージ)、クライアントが期待する効果が得られたか確認を行うことも大切であると感じた。そして、制作プロセスや指導に新たな方法が見つければ、教育の質向上につながると思う。その際には、全体的なスケジュールを立て、企業と連携を結ぶ段階から調整を図っていくようにしていきたい。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:教育方針の浸透にかかわる授業、修了制作にかかわる授業、学生アンケート 2022年度も継続</p>
<p>③意見委員(橋本委員) 学校の教育方針を講師まで落とし込んでいることはとても良い。トップだけが絵に描いているだけではなく、学生に落とし込むところまで意識していることは素晴らしいと思う。時間のかかる部分はあるだろうが頑張って欲しい。 今年度は、ひたひたな市や常陸大宮市と実践で学んでいて、色々なところと連携する大変さはあると思うが、机の前に座っているだけの学びとは全く違ってくるので、ぜひ継続的に行って欲しい。 だが、学生の満足度に関して心配なところもある。満足度アンケートの結果を見ると、1学年は非常に満足度が高く見受けられるが、2学年と3学年と学年が上がるにつれて不満や、やや不満が見受けられる。学生も慣れてくると様々な意見を伝えてくることは分かっているのだが、学生の意見に対して学校がどの様にフィードバックしているか、そこは無視してはならない部分だと思う。</p>	<p>③ ・教育の変化に合わせて本校の教育方針も2020年より新しく策定した。講師に対しては、講師会の中で指導に必要な研修会を継続的に進めてきた。教育方針の理解や浸透を図ることはもちろんだが、成功事例を共有できる場にもなり、講師のモチベーションにも効果があつたと感じている。学生に対しては、2021年はクラスを中心となるような学生を軸に勉強会を実施し、クラス全体への波及を期待した。2022年度はそれ以外の学生に対しても取組みを行っていく予定である。 ・企業連携は毎年の必修課題として継続的に実施していきたい。近年益々地域のニーズが高まっていると感じる。クライアントとなる企業・団体とは教育の内容を十分にすり合わせて連携をしていきたい。 ・学生からの意見には、講師・教務に対するもの、施設環境に対するものなど色々な意見があり気づきにつながることもある。授業に対する意見は学習修得度により個人の感想は異なってくる。各意見を精査し、問題と思われるものに対しては、講師と個別で打ち合わせ、面談を設けている。新しい学期、年度を迎えるにあたって改善すべき内容として直接伝えていく。施設環境については、これまでインターネット環境の改善、工事を行うなど意見を元に改善に取り組んできた。それらはキャリアデザインの授業を通して連絡を行い、理解のズレやコミュニケーションをとることが必要な場合には個別で面談を実施している。また、これらの課題については、教務部内で共有している。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2022年度も継続</p>
<p>④意見委員(橋本委員) 百貨店の来店者数はコロナの影響で明らかに減っている。一昨年度の70〜80%である。特に売れないのがアパレルで、逆に好調なのは高額商品である雑貨宝飾品や、外食が減って家でどう楽しむかが食品部門も好調である。自己実現、自己満足はどこまでするかを求めていると考えており、後2年くらいは続くと思定している。新しい生活に大きな変化が活用されているので、自己実現、自分の成長を見せるツールとしての要素が強くなっている。本日もそれに合わせて、Eビジネスをしっかりとシステムで構築しているところである。その打合せ時に感じるのは、投資をして構築しているシステムであるが、そのシステム担当といく話を進めても売り上げにつながるような話は出てこない。魅力的な商品を提案する事は自分で考えるしかない。最終的に顧客がそれを見てどの様に感じるかが分かる事、顧客にとってその提案がどうなるのかという発想を持つ事、最終消費者の目に届ける事が出来る力が求められる。旅行・外出・買い物などで人と会わずということも求められて、自分がいかに楽しく、自己実現が大事になってくる。車も誰かを乗せるのではなく、自分が楽しく外出が出来て、ファッションに興味を持たずとも目の前に人がいないため満足できてしまう。そのような状況だと従来の発想で商売を継続する事が成り立たなくなってくる。教育の段階から先を見越した学習が必要であると実感している。今起きている現実を受け止め、これから現場が必要であると思う事を取り入れて人材育成を行っていく必要がある。</p>	<p>④ ・デザイナーの真の役割は単なるデザイン制作に限らず、クライアントに有益な価値をもたらすことと言える。クライアントの満足を得ることも必要だが、それはクライアントの先にいるエンドユーザーの満足につながるなければ本質的に効果のあるデザインとは言えない。安易に見た目の綺麗なデザインを作るのではなく、デザインがもたらす効果をしっかりと考え、かつクライアントの理解を得るためのプレゼンテーション力が必要である。これからの時代では技術や表現力だけに特化したデザイナーではなく、クライアントにしっかりと寄り添い、良いパートナーとなる人材でなければAIや技術の進歩に置き換えられてしまう。 これからの人材育成においては、特にファッションの分野は変化の振れ幅やスピードが速いと感じている。すでに2021年の授業からいくつかの授業の見直しを行っている。内容としては、ファッションビジネス学科1年生の修了制作の作品に動画を使ったプロモーションを取り入れている。また、SNS活用についての講演会を実施する予定である。2022年度からはSNSを活用したネットマーケティングの授業を実施することを計画している。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:SDGsにかかわる授業 2022年度も継続</p>
<p>⑤意見委員(山本委員) 古着販売やリメイクをして販売するなど、ファストファッションが多く求めらる中、今まで売れなかった商品をリユースで再利用するSDGs的な試みが学習に繋がっていることは良いと思う。ファッション業界に限らず、持続可能な取り組みは益々求められる活動であり、若年層の年代は、その問題を考える事が当たり前であると感じている年代へと変わってきて、これから学校に入学を希望している学生には必要な学習内容になっていく事は間違いない。 3学年でのブランドの授業のアンケート結果からは、実際にやっていたかという意見が出ている。今後の事を考えるとイベント自体を行えるのは難しい話になるかも知れない。授業の中でリアルのイベントを設定して実施するのももちろん良いのだが、オンラインを使っての結婚式なども実際にはある。三密を避けてのフォトウェディングもある。リアルのウェディングに拘らず、新郎新婦に合わせた衣装提案など、ファッションを学ぶ学生だからできる内容にしたい。イベントに左右されない学習内容を設定できるとよいのではないかと。</p>	<p>⑤ ・高等学校では教育改革に合わせて課題探求という授業で、地域課題やSDGsに触れている。高校生が学ぶ内容が変化しているため、教える側もそれを意識することが必要である。すでに各授業での対応も進んでいて、例えば建築設計デザイン学科1年生の雑貨デザインの授業では、2021年度に京成百貨店様のクリスマスディスプレイの提案をさせていただいた。その中で、SDGsの視点を取り入れ、廃棄物を装飾に活用できないかを考えてデザインを提案している。企業にとっても取り組むべき課題であるので本校の学習としてもSDGsを意識することが必要である。 ・2021年に引き続き、2022年度も当然コロナ禍でのイベント企画が求められる。カリキュラムを計画する段階でも考えていかなくてはならない。そこで本校の学生だからできることも出てくると思う。前例がない中だからこそ、学生の提案が新たなサービスやビジネスのヒントになり、企業が求めているものであると考えている。いまの時代に合わせた学習ができる環境を企業・団体・行政などと共に作っていくプラットフォームの存在を目指していきたい。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作にかかわる授業 2022年度も継続</p>
<p>⑥意見委員(西條委員) 地域行政との連携という視点では、広告やデザインとまちづくりの関係は切っても切れない。このコロナの問題はとても難しいが、デザインの手を動かして人の心を動かせるのが重要であると思う。また、それを大切だと思い始めている地域行政が増えてきている。連携授業にウエイトが多くなっているが、社会経験が出来て貴重なと捉えている。その一方で通常の科目がある中、報告があった内容の連携をこなすのは大変なのではないかと感じた。それらを考えると、学生の時間の使い方や作品のクオリティに差が出てしまわないか。学習成果に差が生まれてしまうのは良くない事なので、気を付ける必要がある。自治体との連携は、学校の期待度にも繋がっていくと考えられる。それが卒業生にも反映され、独立している卒業生の依頼にも繋がると良い。そのような繋がりを持てる学校になってほしい。デザインの使い方・担当・自治体の違いによって、作り方や考え方も違ってくる。学校で学べる3年間で限界があり、社会に出てから学ぶことも多くあると思う。その部分は人と話しをして解決するコミュニケーション力や、インサイトを捉える難しさがあり、社会人学科には期待が寄せられる。</p>	<p>⑥ ・学生にとって修了制作は、条件が設定されている通常の課題とは異なり、課題を発見し解決法を考える。そしてデザインで表現するといったプロセスを経て作品制作を行う為、課題ワークショップは大きい。進捗にも差が出やすいが、例年11月には中間審査、12月、1月には課題の締切日と設けられており、学生は各締切に合わせてスケジュールを調整して対応している。また、課題評価後にも2月の修了制作展まで引き続き作品のブラッシュアップを行うよう指導している。修了制作課題は60点以上の評価が単位修得に必要なので、学生は一定以上の質を目指して努力をしている。その結果もあり、大幅に質が劣る作品になってくると学生はこく種である。一生懸命取り組む学生は作品をどんどんブラッシュアップしている。クオリティの幅は広々見られるかも知れない。 ・年々本校への期待値の高まりは実感している。毎年地域の企業や行政と取り組んだ内容をたくさんの人に知ってもらうことで、県内唯一のデザイン学校としての独自性にさらに磨きがかかり、地域からの信頼も厚くなってきているのではないかと感じる。</p>

	<p>◆全学科全学年 授業名：キャリア設計にかかわる授業 2022年度も継続検討</p>
<p>⑦意見委員(小川委員) 報告内容については、技術的な勉強はこの内容で問題ない、様式4に記載の研修についてもとても良いと思う。意識付けはとても重要である。就職率100%についても、様々な就職サポートをしており、講師を招いての講習であったり、意識を上げるような取り組みがあったりと、学生が意識を高めて就職活動に挑んでいる様子が見えたとともに良かったと感じている。企業としてはとても有難い事である。技術的な部分は置いて、社会人として、デザイナーとして意識の植え付けはとも重要な事であり、その部分を持っていないと頭張れない人材になってしまう。デザインを学んで社会人となる場合、その意識をどれだけ高められるかが、その人材の評価にもつながってくる。将来に渡って受け入れた企業にもメリットが生まれる。技術的なものに関して、一時的なものではなく、学生自身がこういふ風にならなくて成長できる、というような自己設定や自己目標を持ってると良い。そのような取り組みをしていけると良いのではないと思う。 学生は建築・ファッション・デザインをやっている楽しい、それだけでなくクライアントに話を聞いて、咀嚼した上で提案して、顧客が喜んでくれて、よかったと言ってもらえることが嬉しい。最終的にはそれを目指していると思う。そういう部分に喜びを見出さないといけない。顧客に満足してもらったことと自分にとっても嬉しいか分かってほしい。 今はCADで図面を書いていて手描きはほまひない。自分は20代後半くらいからだが、CADに慣れなくて時間がかかった。今後CADは残っていくだろうが、BIMで図面を書く人が大手のゼネコンでは増えてきている。構造や設備設計、すべての意思疎通を図るのことも便利で、茨城もBIMを推進していく動き、流れになってきている。今後はBIMを勉強していかなければいけないだろう。1～2年単位の話ではないが、学校でも教える必要性が考えられる。</p>	<p>⑦ ・就職指導の一環では外部機関のサポートを得ながら指導を行っている。これまでにハローワークや就職支援機関に特別講座を行っていた。また、就職指導に限らずデザインの見識を広げるための講演会を修了制作展期間中に毎年開催している。デザインの社会性や可能性を理解し、デザイナーという職業に誇りややりがいを感じてほしい。また、修了制作展では他学年の作品を見る良い機会であり、3年間の成長のプロセスを意識することになり、各自が目標を設定してほしいと考えている。強い目標意識が在学時のモチベーションや卒業後のデザイナーとしてのマインドにもつながり、壁にぶつかってもやりぬく力を育てることにつながると思っている。学生時代には小さな成功体験を積み重ねることから自信をつけ、修了制作や企業と連携した課題ではクライアントのためにデザインをする喜びや達成感を感じてほしい。 ・業界動向を注視することは欠かせない。BIMを利用している設計事務所も話に聞いているので、技術の習得が就職や業界での活躍に必要となる場合には、2年、3年後を見据えてカリキュラムに取り入れていく必要がある。</p>
<p>⑧意見委員(横須賀委員) カリキュラムと内容については十分過ぎるくらいの内容だと感じている。人材育成の部分で10年くらい前までは海外研修があったと思うが、コロナが落ち着いたらまた実施するのだから、海外研修に限らずとは思うが、好きが高じて海外まで行き、素晴らしいデザインに触れてくるとか、そのような環境に触れてくる経験がある方が長く仕事を好きでいてくれる印象がある。学校は学ぶ場所だが、授業に無関係な経験や風土環境に触れる事は意識を高めるためにも必要だと感じる。その意識があるからこそ、より良い仕事ができるのだと思う。 十分過ぎるほどのカリキュラムの内容も必要だとは思いますが、意識を高めるための教育にも重点を置いてほしい。また、高校生の全員が全員、意識高く進路を決定できるわけではないと思う。あまり技術だけに走り過ぎず、楽しさややりがいを教えてあげ、頭でっかちな人材にならないよう気を付けてほしい。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名：研修、キャリア設計にかかわる授業 2022年度も継続</p> <p>⑧ ・デザインに限らず新しいものや良いものに触れることは学習意欲向上や発想の引き出しを増やすことにつながる大切なことであると考えている。例えば水戸芸術館の年間パスを購入して全学年がいつでも見学できる環境を作っている。また、コロナ以前は毎年デザインツアーという企画を実施しており、都内に行くと学生が美術館や企画展を見学するイベントを行っていた。コロナ禍においては、オンラインを利用できる環境があるので、この状況をプラスにしてこれまで触れることができなかったような経験ができればなお良いと思う。また、デザインを学ぶ上での楽しさややりがいを伝えることは非常に大切である。建築設計デザイン学科では、ものづくりの授業を増やすカリキュラムに変更している。ファッションビジネス学科ではメイクの授業で制作した服を販売、広告プロモーションデザイン学科では、作品販売のイベントに参加している。修了制作の提案が実用化されるケースも多くあり、意欲の向上やデザインが社会に貢献することを肌で実感してほしい。</p>
<p>⑨意見委員(棚井委員) 3年間を通して盛りだくさんの授業内容になっている。建築をやりたいと思って入学してきた学生にとっても、保護者の目線に立っても、建築の奥深さ、様々な知識や技術が学べる内容になっているととても良い。それぞれの学生が自分の方向性を見つけるには、それだけの経験が必要になってくると思うが、この学校の3年間のカリキュラムであれば、それが学べると感じる。 そして、それが就職率にもつながっているという事にまた感じている。今後の地方都市での就職を考えると、実践的に地域と繋がり企業とコラボしている授業内容と、学生の作品にパワーを感じる。ぜひそれが生かされるような就職先の開拓をお願いしたい。また、それは企業にも知って貰わなければならない内容でもある。新しい社会人学科を上手く繋ぐ事ができれば、良い結果をもたらすことが可能だと思う。地元地域にある企業には、これから新しい人材が求められる。そのような人材がこの地域で活躍してくれることが楽しみである。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名：カリキュラム、就職について 2022年度も継続</p> <p>⑨ ・入学時点で将来の目標や学びたい内容は入学試験で確認をしているが、好きなことを職業にいかしたいと思い、自分のキャリアを模索しながら学ぶ学生もいる。2年制の学びでは就職活動の時期も1年生の段階からスタートしなくてはならず、よりクリエイティブな仕事をを目指すにはやはり3年制のカリキュラムが必要である。3年制であれば自分のやりたいことを実現できる土台が整うと感じている。 ・コロナ禍においても2020年度は就職率100%を達成できた。求人数についても建築・インテリア分野は堅調、ファッション分野はやや減少傾向ではあるが専門職の需要はあると感じる。広告分野はすでにアフターコロナの傾向が現れており、WEBの就職の伸びや、一般企業内での販促の就職が増え、就職先の割合が変化している。今後も学生の就職先は常に開拓をしていきたい。企業訪問を定期的に実施しているが、学生が活躍できるフィールドを広げていくことは学生募集にもつながる。</p>

2021年度 第2回教育課程編成委員会・学校関係者評価委員会(2月5日、2月12日)の活用状況

教育課程編成委員会等の意見	活用状況
<p>①意見委員(倉田委員) (PD3) 難しい課題に取り組んでいると思う。どれも具体的に計画する側(市)と実際に利用する側(市民)がほんやりとしかイメージできなかったものが見える化され、分かりやすくなっている。 (PD2) 「イノベーション」より良いのではないかと感じるような魅力的なデザインがたくさんあった。「海」は色々な可能性を感じさせてくれ、それをデザインが引き出している。見本のような課題。 (F3) 市の基本計画が変更になるかもしれないくらい、広がり可能性を秘めたとても質の高い作品だった。説得力があり課題で終わってしまうのが惜しいレベル。 (F2) 実際に欲しい、建ててみたいと思わせるショップの教々だった。広く市民に見てもらおうと出資者が現れるかもしれない。具体的に夢のある提案だった。 (AD1) 子育てするには若い世代だと思いが、自分が子育てされた経験や理想に仕上げたのだろうか。どれも実現すれば「売れる」住宅になるのではと感じた。質の高いデザインだった。 (FB3) 日常ではない世界にどっぷり浸かっている感じが素晴らしい。日々の地道な努力の成果だと感じる。このパワーとモチベーションを仕事に活かしてほしい。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名：修了制作にかかわる授業 2022年度も継続</p> <p>(PD3)(F3)(F2)(AD1) デザイナーの役割は課題を設定しその解決法を考えることから具体的なデザインとして表現することにある。そして、プレゼンテーションしてわかりやすく伝える力を身に付けなければならぬ。わかりやすく見える化されているという評価は今回の課題で学習成果が得られていると感じる。様々な地域課題に毎年取り組むことでデザイナーとして真に必要な力を磨いていきたい。また、提案がきれいには作られているだけでなく、クライアントが本当に望んでいるものであることも重要である。今回の課題制作の過程では、地域住民と意見交換を実施し、併せてイベントでアンケート調査を行った。自分だけの考えだけでなく、しっかりとクライアントの意見を聞きデザインにそれを反映させることができた。地域から求められるデザインを提案できる力を養うことが就職した後も長く業界で活躍することにつながる。 (PD2) 海というテーマはわかりやすい反面、海水浴のイメージが強くそこから脱却するような斬新なアイデアを出すことは難しかったのではないかと感じる。自分の好きなことをきっかけにしたり、現地取材、イベントでのアンケート調査を通してそれが提案をまとめることができた。現地に足を運ぶこと、現地の人とコミュニケーションをとることでアイデアを広げていくことは重要である。 (FB3) ファッションの分野は憧れや非日常を提案しなりたい姿を顧客にイメージさせ、共感してもらったことが購買につながる。学生それぞれが持つ世界観を表現することから、プレゼンテーションまでを3年間繰り返し学習している。</p>

	<p>◆全学科全学年 授業名: 修了制作にかかわる授業 2022年度も継続</p>
<p>②意見委員(坂委員) (PD3) 全体的にアニメーションのレベルが高いと感じた。一人でアニメーションを描いている学生もいて、大分手間がかかったことだらう。学生ごとアニメーションの尺がかなり違うので、例えば60秒でまとめる等の制限があるといひかもしれない。 (PD2) 全体のデザイン感覚は素晴らしい。ただ多くのコンセプトが「おしゃべり阿字ヶ浦」に偏っている部分が残念である。一つでも二つでも構わないので、例えば子供や幼児向けなど、とがったコンセプトがあってもいいのではないかと感じた。 (PD1) 以前はAdobe Illustratorの機能に頼って作られていたキャラクターが多かったことを思うと、格段にレベルが上がっている。色数を抑えたり白黒だけでも成立するようなデザインにしたりすると使い勝手が良くなると思う。 (F3) 学科全体に言えることが、いわゆるリアフリーの考えがあまり見られなかった事は残念だった。コンセプトの中に高齢化があるのであればこの施設を使用するにあたってどんな不都合があるであろうかという視点を持つと更に良いものができるのではないかと。</p>	<p>(PD3) 課題の規定に1分ほどの時間で動画をまとめるという条件はつけているが、学生それぞれがYoutubeやサインージ、SNSなど動画の利用媒体を考えて制作することが重要だと考える。今回アニメーションを作りたいという学生の意欲が高いこともあったが、前期の課題でアニメーション制作に取り組んだことがスキルアップにつながったと感じる。 (PD2) ターゲットに対する理解を深めるために、学生にはまず自分と同じ価値観を持つ同世代にどんなアイデアが受け入れられるかを考えさせることから課題に取り組むこともある。自分の好きがそのままターゲットの共感につながるため、おしゃべりなイメージの作品が多くなってしまったかもしれない。もちろん同世代の中でもさまざまな趣味趣向があるので、コンセプトがいろいろ方向に向けて作られると良いと思う。そして、情報過多といわれる現代にはターゲットに向けたターゲットの心をしっかりと掴むデザイン制作を目指していきたい。 (PD1) 以前から制作過程ではアイデア出しやブラッシュアップには相当の検討量があるが、講師の指導も年々質が高くなっていると感じる。研修会を通して学生の世代の特徴を理解することやモチベーションをあげる方法などを講師間で共有し意見を出し合うなど教える側もレベルアップしている。キャラクター制作は必ずその使用例も作成しており、キャラクターをどう展開していくかということも考えて制作している。1年生ではハードルが高いかもしれないが次年度も継続して取り組んでいきたい。 (F3) 今後ますます多様化の時代となり、住空間、商空間の設計にあたっては世代や障がいの有無、国籍など利用するさまざまな人のことを考えていなくてはならない。デザインは相手の立場に立ち利便性や快適性を考えることであり、多様化という社会背景の理解も今後必要になってくると感じている。例年福祉環境コーディネーター検定の資格取得に向け学習は行っているが、それをデザインにどのように落とし込むかが確かに重要であるので、その部分は指導につなげていきたい。</p>
<p>③意見委員(西條委員) (PD3) 子供の遊び、成長を応援するスタンプシートなどを作っている学生のプレゼンを見たが、自身の体験、家族のことからテーマを深めており、具体性が高かった。表現力も高いと感じた。 (PD2) Googleマップを活用した企画が特に良かった。接客対象の特性を考え、マップ作成、プロモーション展開後の継続性も意識されていた。雑誌「みっけ」はコンテンツに加え、マシーンや一行の長さなどの基本的な読みやすさ、レイアウトをかなり意識して実践している。 (PD1) パネルのフォーマットが例年より目引き且つ見やすいと感じた。質問に対して、まだ声は小さいが答えが返ってくるので、試行錯誤して講師と対話しながら深く、腑に落ちたしながら作っているのらうという様子が感じられた。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名: 修了制作にかかわる授業 2022年度も継続</p> <p>(PD3) 教育方針にも掲げている主体的に課題に取り組む姿勢は実務においても重要であり、自分事として物事を捉え提案ができる学生がもっと増える指導を行ってきたい。まだまだ全員がそのような意識を持っている段階には至っていないのが現状だが、2022年度はリクルート協力をいただき自己発見プログラムに取り組む計画である。1年生を中心に自分自身を客観的に理解し、学ぶ目的や将来のイメージを明確化することで学習意欲を高めていきたい。一人でも多くの学生が次年度の修了制作課題で主体的に取り組めるよう指導していきたい。必然と一生懸命に制作した作品は表現や具体性が高い成果物となると考える。 (PD2) 2年生の課題は企画立案から考え提案している。プロモーションは一過性のものでなく継続的に効果があるかということも重要である。より実現性のある提案を作るためには、しっかりと深掘りして検討する必要がある。そこまで見据えた指導を今後も行っていきたい。また、雑誌制作をはじめとするレイアウト技術は積み重ねの努力が必要である。良いデザインに触れ、どこが良いのか観察して、自分で実際に制作して身につくものであり、レイアウトや写真加工、文字の見せ方など基礎的なグラフィック技術のトレーニングも怠らぬようにしたい。 (PD1) 1年次の学生はプレゼンテーションにまだまだ慣れない学生も多いが、しっかりと考えて根拠を持ったデザインを制作することに重点を置いている。講師の指導も一方的な指示ではなく、創造的な対話ができていると感じる。そのため質問に対し、制作意図や狙いを答えられるのだと思う。自信を持ってクライアントの心を動かすようなプレゼンテーションを次の学年では目指していきたい。</p>
<p>④意見委員(橋本委員) (PD3) 整備計画提案はかなりのハードルが高かったのではないかと感じる。見た目のデザインが優先されるが、人の流れ(流出・流入)、生活動線、歴史などを理解しないと計画できないと思う。 (PD2) 単なる観光案内ではなく、どのように阿字ヶ浦の魅力を表現するかが大切。海=南国のイメージになりやすいがそれは違うと思う。「リクルート」という発想は良かった。 (F3) デジタルアートを街づくりと繋げるところが良かった。そうすると常陸大宮市はデジタルアートの街になる。街づくりも考えたブランドと思った。 (F2) 一番は常陸大宮の何を伝えたいのか、何と連携したいのか、ということである。常陸大宮を深掘りできればなお良い。単に「自然」ではなく、何か具体性がほしい。ショップの場合、ターゲットを明確にすべきである。 (F3) 今、古着は十分注目されている。そこにSDGsを組み合わせ、まだ行動していない高校生をターゲットにする部分が面白い。文字通り古着に興味がない人へもアプローチできそう。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名: 修了制作にかかわる授業 2022年度も継続</p> <p>(PD3) 見た目の美しいデザインだけでは真に求められるデザインとは言えなくなっている。今後技術の発達でAIがデザインを作るようになる時代も近いと考えられ、クライアントが本当に求めるものを見出す力がより重要となる。それには町の文化や産業、地域性を捉えた発想が求められる。クライアントとのコミュニケーションはもちろん、調査や実験を通して課題を発見し解決案を考える力が重要である。 (PD2) 組み立てられたアイデアを脱却する新しい発想がより求められる。また、今回の取り組みでは非常にやる気がある様々なアイデアを実践されている方がご担当として協力してくださったので学生たちも刺激を受けながら柔軟に物事を考える大切さを実践的に学べる機会になったと感じる。 (F3) 建築とまちづくりは切り離せない。誰にも利用されない施設になってはいけない。また、一時的な賑わいだけでなく継続性も考えられたアイデアが本当の意味で地域の活性化につながる。 (F2) 自然や文化、特産など地域資源をよく理解してその場所にしかない魅力を見出すことが必要である。そのためにはリサーチや周辺環境を捉えることが必要である。また、ターゲット設定や、どのようなシーンで利用されるのかニーズをよく考え、機能面やデザイン性を導きせるような思考力を磨く必要がある。 (F3) SDGsをライフスタイルに取り入れている層は若い世代を中心に増えてきている。それに伴いファッションのジャンルとしてサステイナブルというキーワードは欠かせないため、学習も取り入れていく。また、古着への注目は高まっていることから、これまで取り組んできたユニーク商品のコーディネート販売やリメイク制作・販売などはより重要な学習題材となる。古着が好きな層だけでなく、抵抗があったり、興味がない層へもアプローチできるような仕掛けを考えていきたい。</p>
<p>⑤意見委員(山本委員) (PD3) 子供と親が公園で遊ぶ際、どんな遊具があり、どんな公園かということが、1ページでも案内があると安心に繋がるので、良いプロモーションだと思う。地域資源を生かした魅力発信は必要であり、それを見て行ってみたいと思われ提案がさらに求められる。 (PD2) 人がいないということではデメリットではなくメリットとして、どのように阿字ヶ浦の魅力を生かせるか。実際に町の人と話したり、町を歩きたいと思ったり、そこから更に人に伝えられているように感じた。また雑誌「みっけ」も若い人達が伝えたいことを発信できる良いプラットフォームだと思った。 (F3) 常陸大宮市には既に道の駅かわばらがある。また異なる施設がある方がいいのではないかと感じた。今建てるとすれば、まだ可能性のある提案もあったが、他のところと同じような施設を提案しても差別化が図れないと思う。 (AD1) 人口増を考え、これからの世代に少し田舎だが、田舎ならではの土地の安さに住みたいと思える住宅。ただ、住宅だけでなく2年生のショップ提案もいとなかなか住みたいとなりにくいかもしれない。 (F3) 自分で企画・戦略を立ててショップをオープンする仕組みはとも良いと思う。学生が写真やチラシ、HP、リメイクと何役もすることで、店舗を運営するために必要なことも分かる。これらも地下ショップのリメイクやオープンのショップなど楽しんで頑張っていきたい。 (F3) ファッション雑誌にも7daysコーデなど、コーディネートに参考にした人は多い。そこから新たな出会いがあるので、歳の近い女子高生をターゲットにしたコーディネートの提案、そしてそれが実際の店舗で購入できるのは嬉しい繋がりで。学生も自分のコーディネートで商品が売ればモチベーションも上がり更に良いと思う。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名: 修了制作にかかわる授業 2022年度も継続</p> <p>(PD3) 今回の課題では整備前の公園で学生もどのような場所なのかレクチャーや資料のみでの理解だった。実際の仕事でも同じようなことはあると思うが、実際にどんな場所なのか、どのような使い方ができるかを伝える必要がある。それには色々な表現方法があり、よく検討して制作する必要がある。 (PD2) デメリットも視点をええればメリットとなりうる良い例になったのではないかと。実際にその場所を訪れて雰囲気を感じることによって大切であり、コロナ禍ではあったが、時期を見計らって視察やレクチャーなどは例年通り実施した。今後同様なケースも発生すると思うが、オンラインなどをうまく活用していきたい。また、イベントに参加しワークショップを行いながらアンケート調査を実施した。地域の人と直接触れ合うことで阿字ヶ浦を好きになることにつながったと思う。課題に前向きに取り組めることは良い作品づくりに直結したのではないかと思う。 (F3) 既存の施設との関係性や相乗効果など町を良く知った上で考えることが重要である。同じような施設があるのであれば、それによってどういった効果があるのかを考えて提案することで良い。 (AD1) 1年生の進級制作としては建築の基本である住宅設計の基本を理解することである。課題の発展性としては地域性を踏まえその土地でのライフスタイルから提案ができることと良い。 (F3) ファッションビジネスにおいて業界に求められる人材を育成するには、コーディネート力や商品知識だけでなく、販促やWEBショップの運営など多岐に渡る。水戸オーバード運営する店舗では、企画・デザイン・販促・運営を総合的に学習できる機会であり3年間の集大成の課題として充実した内容となっていると感じる。また、古着を扱う点は変わらないが毎年同じコンセプトでもなく、トレンドや時代背景、前年度の反省点を踏まえて常に今求められるものはなにかということを考えて店舗づくりを行っている。 (F3) 提案したコラージュをもとに実際の商品からコーディネートを組み店頭販売を行うシステムが定着している。1年生にとっては初めての実践の場であり、実際に購買につながった時はモチベーションに繋がると感じる。地下にできた店舗も今後はより学生の実践の場となるようにしていきたい。仕入れた商品を使ってコーディネートとSNSを使った販促を取り入れていくことを計画している。</p>

	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作に関わる授業 2022年度も継続</p>
<p>⑥意見委員(榊井委員) (PD2)完成度が高く、どの作品も味がある。作品にストーリーがあり良くできている。雑誌「みつ」も書店に置いてあっても手に取ったくなる構成になっていると感じた。 (PD1)ゆるキャラは地域を盛り上げるのに絶好のモチーフ。阿字ヶ浦の特色をよく掴んで考えられた完成度の高い作品になっている。 (F3)大作が多いと感じた。常陸大宮市をよく理解して自分の思いを形にしていることは素晴らしい。 (F2)作りこんであるという印象。よく整理されていて見やすく分かりやすく表現されている。 (AD1)街並みに合う建物を各自考えて、一生懸命取り組んだ事が伝わった。鳥瞰図を取り入れた表現も工夫が見られて良かった。 (全体)どの学生の作品も一生懸命に手を抜かず頑張ったことが伝わってくる。学校側の学生に対する向き合い方、姿勢がとても良く感じられた。</p>	<p>(PD2)今年度の雑誌制作は良い評価をいただけている。グループ制作で1冊の雑誌を制作していくため、ページの統一性やクオリティのバラつきがどうしても出てしまっていたが、モチベーション高く取り組みたいのではないかと感じる。次年度より、2年次後期と3年次前期の1年間カリキュラムを変更する。これまで修了制作の締め切り時期と重なっていたため、制作が思うよういかない場合もあったが、よりよい内容となることを期待したい。 (PD1)ゆるキャラが溢れの中でいかに際立たせるアイデアを生み、そして表現ができるかということも学習に繋がると考えている。 (F3)3年間の集大成とも言える修了制作は、建築規模はもちろんパース表現やインテリア、プレゼンテーションボードまで最大ボリュームであり見応えのある作品が多く生まれた。そして、地域と特色を捉え本当にその場所に求められる建築を追求している。学生がそこにはっきり情熱を注いだことが作品から伝わるような成果物となるよう指導を心がけた。 (F2)模型制作の授業を追加して3年が経過し、コンセプトの授業との連携も図れておりカリキュラムが成熟してきていると感じる。インテリア詳細まで作り込まれた模型が多かった。プレゼンテーションボードの表現の部分ではまだ改善の余地も見られ次年度の更なる成長を期待したい。 (AD1)街の景観を意識し外観まで考えられた作品制作を意識していきたい。それが街全体の魅力になり、地域の活性化にも繋がると考える。 (全体)学生のモチベーションをいかに向上させるかは近年の講師研修会のテーマであり、全ての講師が意識して取り組んでいることである。その成果が第三者にしっかりと伝わっていることは嬉しく思う。それぞれの学年で特徴や性格が異なる学生に対し、工夫をしながら指導にあたっては講師陣を教務職員も同じ目線でサポートしていきたい。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作に関わる授業 2022年度も継続</p>
<p>⑦意見委員(清水委員代理) (PD1)ご当地キャラなので、着くまでの製作も視野に入れてデザインした方が良いと感じた。「阿字ヶ浦」でイメージできるアイテムが少なく、なかなか難しい課題だと思う。 (F3)駅前だからといって電車で利用するだろうか。駐車場は必要ではないだろうか。車で10分も走れば豊かな自然がある。街中に何か必要かということを考えるべきである。 (FB3)作品ごとに制作者のコンセプト、意図などの説明があるともっと良いかと思う。実際に着用品か、ということを考えて制作しているだろうか。 (FB1)様々なコーディネートで多彩だが、シチュエーションの幅が狭く見えた。ファッションビジネスで考えるなら、個人の好みのコーディネート提案だけでなく、色々なファッションジャンルを取り入れられるようになること良いのではないだろうか。</p>	<p>(PD1)キャラクター制作においては紙媒体をはじめその他の媒体でどのように活用するかを含めた提案が求められる。ポスターやステッカーなどにキャラクターを用いた展開例も課題に含めて提案としてまとめている。より実現性の高い例としては着くものも考えられるので今後の検討材料としては良い。阿字ヶ浦と聞くとどうしても海というキーワードが強くなるからアイデアを広げていくことは難しかったと思う。しかし、いかに固定概念から脱却し、新しい価値を創造していかけるかが今後の社会では重要になる。現場に足を運んだり、イベントに参加するなど体験からコンセプトが得られると考えている。そのような機会を設けていきたい。 (F3)立地条件を把握することは重要である。交通網や周辺施設を理解した上で計画していかなければならない、それが本当の意味でその地域で求められる提案となる。 (FB3)展示やパネル制作においては、それを見る側の視点を持ち、わかりやすく表現するとともに制作意図を簡潔に伝えることが重要である。パネルの内容に関してはさまざまなご意見を参考に改善点・反省点を次年度に活かしていきたい。 (FB1)ファッションビジネスの現場ではいかに購買に繋げるかという点が最も重要であり、ライフスタイルの様々なシーンに合わせたコーディネートを考えることは修了制作の更なる発展に繋がると思う。ファストファッションのように多くの方に気に入ってもらえるファッションもあるが、ファッションが大好きでものにこだわって一点物を好む傾向も必要だと感じる。ファッションを学ぶ学生であれば後者に対しての学習意欲があって当たり前のため、それに対応できる力をつけるためにも様々なシチュエーションを感じさせるコーディネート提案できるようにファッションジャンルを更にインプットできるような指導を行ってきたい。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作に関わる授業 2022年度も継続</p>
<p>⑧意見委員(黒木委員代理) (PD3)スタンダリーなど実際にできれば、住んでいる方々が喜んでくれる提案ばかりだった。2年生と3年生でポスターのレベルが上がっていると感じた。 (PD1)デザインのコンセプトが明確になっていて、よくまとめている。 (F2)模型だけでなくパネルも見やすく作り込まれている。 (FB1)カラーシュエでのパネル表現がうまく、ターゲットである高校生の足が止まると思う。</p>	<p>(PD3)本校は3年制のカリキュラムを採用しており、学年ごとに着実にレベルアップしている。1年次はデザインの制作プロセスを理解し、各学科の基礎となるデザイン制作を行う。2年次はよりこだわったデザインとそれをわかりやすく伝えるための表現と技術を身に付ける。業界で働くための基礎的な技術はここで修得できている。3年次はさらに上のレベルを目指し、求められる人材となるため、企画段階から考えデザイン提案するとともに、地域課題に取り組み、課題解決力を身に付け、この地域で必要とされるデザイナーを目指していく。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作に関わる授業 2022年度も継続</p>
<p>⑨意見委員(岡田委員) (PD3)展示ブースまで見て惹きつけられる。モノをデザインするのではなく、そこから考えなければならぬ授業は大変だが勉強になる。学科を超えて常陸大宮市を題材に取り組んでいるので他学科との交流も図れるのではないかと感じる。 (PD2)昔に比べてヘルティの問い合わせは非常に増えている。紙やデジタルだけでなく、ペン等のパネルも実際に作成していて、実情に合ったカリキュラムになっていると思う。 (PD1)デザインだけでなく、印刷や完成品を意識した学習指導をしていると感じた。 (F3)ボリュームのある課題で模型作りも大変だろうと思う。模型のクオリティが上がっていると感じる反面、コンセプト等、展示の見せ方は2年生の方が分かりやすかったと感じた。</p>	<p>(PD3)活躍されているデザイナーはヴィジョンを持ち、コトを起こし新しい価値を創造している。言われたことをこなすだけでなく、自ら発信できるような人材を育成していくことが大切である。常陸大宮市との連携では、学科の垣根をこえて、イベントに参加したりプレゼンテーションを行った。本校が取り組む地域課題解決はデザイン分野、建築分野に共通するテーマであり学生同士も刺激となったことと思う。ケースバイケースになるが、そのような機会は設けていきたい。 (PD2)グラフィックデザインの応用として、ヘルティやパッケージ、さらには展示ブース、店舗空間のデザインなどフィールドは広く存在する。学んでいることを活かしてそのような提案ができることを体感し、デザインの引き出しを広げてほしい。 (PD1)デザインそのもののクオリティやプロセスを踏んで制作することが重要であるが、修了制作展をはじめとする作品展示の機会を通して、自分の作品をキレイに見せる、見た目が良く印刷をするなどの意識もつけてもらいたい。 (F3)3年制に移行し始めて完成年度を迎えたカリキュラムであった。各授業の計画や連携などの構成の見直しを行い、変更の必要がある点については改善を図っていききたい。3年生は扱うテーマが大きく、まとめ方にもわかりやすく伝えられる工夫ができる点がないか振り返りを行い今後の取り組みに活かしていきたい。</p>
	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作に関わる授業 2022年度も継続</p>
<p>⑩意見委員(竹越委員) (PD3)どれもコンセプトが見て伝わってくるものが多くクオリティも高い。特にセールスプロモーションの作品は3人グループで制作しているだけあって内容がしっかり練られており分かりやすかった。動画のアニメーション500枚を描いたという学生のような熱量は大変だと思う。 (PD2)デザインコンセプトをうまくまとめており、どの作品も工夫が見られた。デザインワークが頭一つ飛びぬけてクオリティが高い学生かたの印象的。 (PD1)手描きラフからブラッシュアップ、完成まで全て展示されているのは良かった。手描きのアイデアがどの学生もたくさんあり、丁寧に考えていることが伝わってきた。共通のフォーマットの見栄えも良い。 (FB3)地下のショップはリメイク服も可愛らしく、楽しくしかし責任をもって学べる場としてとても良い。自分の制作したものが売れるというのには純粋にモチベーションに繋がると思う。 (FB1)一人一人コンセプトの方向性が異なっている点良かった。古着からそのコンセプトに合ったものを探すのは大変だと思うが、良くマッチしていたと思う。</p>	<p>(PD3)(PD2)(PD1)課題に向き合った熱量や時間は作品のクオリティに大きく影響することを学生に伝えていきたい。そして、良い作品作りにはプロセスが大切である。ラフからブラッシュアップの過程、完成までをまとめ、学生にとってもその重要性を理解する意味で展示まで行っている。ゼロから情報を収集し、整理と課題を抽出しデザイン制作するプロセスを実体験しながら作品制作を行う修了制作は一年間の集大成として学生にとっても成長するためのステップにしてほしい。その中で、課題に向き合った熱量や時間は作品のクオリティに大きく影響する。モチベーションを向上・維持するためにクライアントと直接触れ合う機会や地域と関わる機会を設けているが、学生がこちらの想像以上に打ち込む場合もあり、クラスの中でも飛びぬけた存在となることもある。そのような学生が一人でも多く出てくるように指導していかねばならない。そして、クラス先頭に立ち、全体のレベルアップにもつながることを期待している。2022年度はモチベーションアップの一環として各クラスで自己発見プログラムと題し、自分の適性を客観的に見つめ将来設計を行い学習意欲を向上させる取り組みを行っていく予定である。 (FB3)地下ショップは2021年10月にオープン後、運営が軌道に乗ってきた。学生が制作したりレメイクを販売できる仕組みが構築できたので、今後はコーディネートを通して販売をしたり、SNSを使って販促を行うなど学生のモチベーションにつながるような実践の場を目指したい。</p>

<p>⑪意見委員(丸山委員)</p> <p>(PD3)子育てというところから西公園でのスタンブラーに繋げるといふ流れがよく考えられている。しっかりとコンセプトを持った作品で素晴らしい。</p> <p>(F3)模型もパネルも素晴らしい出来栄だと思う。提案の内容もしっかりとしていて、駅を利用する方のことをイメージして提案していると感じた。</p> <p>(AD1)ターゲットの子育てについてどの作品も考えられておりよくできている。</p> <p>(FB1)古着を活用した斬新なブライダル衣装が素晴らしい。ポスターが見やすく目を引く内容になっていると感じた。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作に関わる授業 2022年度も継続</p> <p>修了制作は半年以上の時間をかけて制作を行う。コンセプトがいかに重要であり、それを煮詰める事の大切さを学んでほしいと願い、講師陣との擦り合わせを行っている。また、クライアントや地域の意見を聞く事で形を作るうえでの方向性も見えてくる。ゼロからものを生み出せる力が付けられるように今後も指導を続けていきたい。そして、その成果を作品や展示、プレゼンテーションで専門家に限らず誰にでもわかりやすく伝えることも大切である。クライアント、クライアントの商品やサービスを利用する人など相手の立場に立って考えることはデザイン制作に限らずプレゼンテーションにおいても重要である。プレゼンテーション指導は毎年行っているが、修了制作のプログラムの一部として継続していきたい。</p>
<p>⑫意見委員(関根委員)</p> <p>(PD3)プレゼンをした学生の子供の成長期間は平等に、という考え方が素晴らしい。映像作品も明るくイメージがとて良かった。</p> <p>(F3)3年生になるとどれもレベルが高く、作品テーマもしっかりと考えられている。</p> <p>(F2)見て楽しい作品が多かった。思い切った発想をしていて、それが重要である。</p> <p>(AD1)1年生には建築は楽しい、と感じるような指導を今後してほしい。</p> <p>(FB3)完成度が高く素晴らしい。1年から2年、2年から3年と学生自身も成長を感じているだろうし、それを楽しんでいる。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作に関わる授業 2022年度も継続</p> <p>学生が修了制作を楽しんで前向きに取り組んでいることが作品から伝わるのがうれしく思う。半年以上のプログラムとなっているが、レクチャーや中間審査、学内プレゼンテーションなど、制作過程の中でメリハリをつけることも大切だと考えている。クライアントから直接想いを聞くことや意見を聞くことなど、連携企業にも教育のプロセスを理解していただき学生指導への協力が欠かせない。その中から自分の形となっていくものづくりの楽しさはたくさん感じて欲しいと考えている。自分が面白いと思わない作品は相手にも思いが届かないと思う。プレゼンテーションの部分ではキレイなものを見せるという視点よりいかに情熱を持って作った作品である事を伝える事が大切だと思う。それが伝わる学生指導を行っていきたい。打合せ段階から調整していくことが教務職員に求められる。</p>
<p>⑬意見委員(阿久津委員)</p> <p>(PD3)公園を一般の子供だけでなく、色々な特徴を持った子供も使う事を提案しているのは発想に面白かった。</p> <p>(F3)計画の内容が深く考えられていて、建築として成り立つ作品が多かった。コンセプトからターゲット層を割り当てデザインに反映している。広い敷地を有効に生かしていた。</p> <p>(F2)店舗デザインとして、細かいインテリアや導線、バックヤードスペースの考え方も良く考えられていたと思う。</p> <p>(AD1)建築デザインは今ではやりの住宅デザインが多かったので、参考に色々な住宅を調べていることが伝わってきた。</p> <p>(FB3)ロゴデザイン、店舗デザインがとても良くまとまっていてデザイン性が高い。</p>	<p>◆全学科全学年 授業名:修了制作に関わる授業 2022年度も継続</p> <p>(PD3)社会的なキーワードとしてSDGsや多様性は外せなくなってきた。広告デザイン、ファッション、建築のどの分野においても、多様な人々が生活を豊かに送れるように考えていかなくてはならない。</p> <p>(F3)(F2)2021年度の授業計画では前期から課題制作を進めてきた。学生それぞれが行ったリサーチやクライアント、地域住民からのヒアリングの時間もたくさん作り、しっかり情報をインプットした上で、コンセプトやデザインに落とし込んでいるのではないかとと思う。考えやイメージを持っていることが、細かな部分の設計にもつながっている。</p> <p>(AD1)(FB3)建築に限らずどの分野でもトレンドを押さえておくことは大切である。単に流行りに乗るのではなく、知識として持って置き、その上で根拠を持って選択をすることがデザイナーとして必要にある。</p>

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
 本校は教育方針として、「職業実践主義」「プロセス・表現主義」「デザインマインド教育」の三つを掲げている。特にデザインプロセスの実践的学習として「情報収集」→「分析」→「企画」→「デザイン制作」→「プレゼンテーション」までの流れを体験的に学習することは、上記の教育方針を総合的に理解することができる。そのために、地域においてデザインを必要とする企業・団体・自治体と連携して学生に「現実的テーマ」を与え、担当講師の指導の下、一連のデザインプロセスについて質の高いデザイン力を習得することを目的として実習・演習を行うことを基本方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

広告プロモーションデザイン学科1年

企業・団体等 連携課題 実施報告書

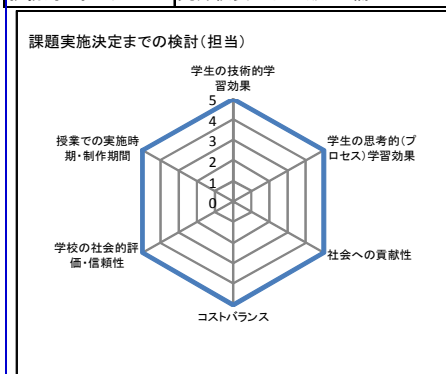
2021年度 修了制作

課題名	阿字ヶ浦プロモーションキャラクターの提案	
レクチャー	①2021年8月10日(木)10:00～ レクチャー(オンライン) ②2021年9月30日(木)13:00～ 現地視察	
レクチャー対応	①②連携団体:イバフォルニア・プロジェクト 小池 伸秋様 ①連携団体:ひたちなか市 経済環境部 観光振興課 観光振興課長補佐兼係長 田辺 稔 様 黒澤 亮太 様	
レクチャー・視察参加者	講師:益子和明先生、小池隆夫先生 教務:川上、飯田 広告プロモーションデザイン学科1年 全員 36名 (広告プロモーションデザイン学科2年 30名も参加)	
中間審査会実施日	2021年11月5日(金)9:00～12:10 本校6F プレゼンテーションルーム教室	
中間審査会参加者	連携団体:イバフォルニア・プロジェクト 小池 伸秋様 ひたちなか市 経済環境部 観光振興課 観光振興課長補佐兼係長 田辺 稔 様 黒澤 亮太 様 講師:小池 隆夫 先生 教務:川上、飯田	
中間審査会発表学生	広告プロモーションデザイン学科1年 全員 36名	
授業内評価実施日	2022年1月21日(金)9:00～12:10 本校6F プレゼンテーションルーム	
	講師:小池隆夫先生 教務:川上、飯田 広告プロモーションデザイン学科1年 全員 36名(36名発表した中から最終プレゼンテーション発表学生6名の選抜)	
最終プレゼンテーション実施日	2022年2月24日(木)14:00～16:00 阿字ヶ浦クラブ	
最終プレゼンテーション参加者	連携団体:イバフォルニア・プロジェクト 事務局 小池 伸秋様 イバフォルニア・プロジェクト プロデューサー 小野瀬 竜馬様 阿字ヶ浦観光旅館組合 組合長 黒澤 広忠様 イバフォルニア・プロジェクト 広報担当 戸板 咲紀様 イバフォルニア・プロジェクト こども担当 まちのこ団团长 増田 大和様 ひたちなか市 経済環境部 観光振興課長補佐 兼係長 田辺 稔様 ひたちなか市 経済環境部 観光振興課 黒澤 亮太様 講師:益子和明先生、小池隆夫先生 教務:渡邊本部長、荒井校長、川上、飯田	
最終プレゼンテーション発表学生	笠上 愛莉、高野 愛瑠、高安 祐太郎、田口 和幸、竹山 岬希、花井 大樹 選抜 6名(34名中)	
受賞者	イバフォルニア・プロジェクト賞:花井 大樹(はなはい だいき)「ほしいもバイレーツ」	
審査会実施日	2022年2月5日(土)13:30～15:30 本校舎7F L702教室	
審査会参加者	審査協力団体:茨城県におけるデザイン団体の代表者 茨城デザイン振興協議会 会長 佐藤正和 様 本校講師:広告プロモーションデザイン学科担当 10名参加 教育課程編成委員:茨城デザイン振興協議会 倉田 稔之様、スタジオサカ 坂 大樹様、 Design Farmマゴコロ 西條 友弥子様 学校関係者評価委員:光和印刷 岡田 寛和様、アセビデザイン 竹越 萌野様 卒業生代表:デザイン系企業で働く卒業生 3名参加	
受賞者	1年次修了制作部門 最優秀作品賞:北山 彩也香(きたやま さやか)「あじかもめ」	
作品展示期間・場所	修了制作展(2022年2月5日～13日)本校舎7F L702教室	
成果の評価	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャーにおいては、オンラインで実施となったが団体担当者よりイバフォルニア・プロジェクトの活動とひたちなか市阿字ヶ浦の地域の魅力や現状の課題を説明する機会を設けていただき詳しく知ることができた。また、9/30に現地視察、11/21にイベントに参加し、実際に現地を見ることが地域の方へアンケート調査を行うことで、作品制作のためのリサーチを行うことができた。 ・中間審査会・プレゼンテーションへの出席や準備も快くご対応いただき、学内だけでは補いきれない内容もご指導いただいた。(現状分析・問題発見) ・イバフォルニア・プロジェクトの想いをラフ画を製本し1冊にまとめることで、様々な角度から課題を捉えアイデアを出していくこと、たくさんのアイデアを比較検討しブラッシュアップすることを身に付けた。今年度より大判出力することでより見栄えが良くなった(作品制作) ・制作した阿字ヶ浦の特徴を生かしたキャラクターをポスター・ステッカー・キーホルダー・等身パネルに展開し、実用化した際のイメージを伝えた。キャラクターの活用を考えた提案を行い実践的な学修につながった。(問題解決) ・中間審査会では、団体担当者に向けプレゼンテーションを行い、現在までの考えを発表・具体的な助言を頂く事で方向性の確認や不足している部分について補うことができた。(プレゼンテーション) ・連携団体からの評価に「地域課題をキャラクターに落とし込んでいる」「新しい魅力を打ち出している」「キャラクターの使用イメージができた」とのコメントを頂き、今回の課題設定が上手く学生の学修効果へと繋がる結果になった。(外部評価) 	<p>学修成果の評価</p>
反省点	<ul style="list-style-type: none"> ・作品印刷のデータ作成指導や回収など次年度はスケジュールをしっかり立て効率的に進める必要がある。 ・キャラクターのパーツひとつひとつに至るまでなぜそうしたのかを説明した資料をより充実させたい。 	
教務対応担当	荒井校長・川上・飯田	

企業・団体等 連携課題 実施計画書

2022年度 修了制作

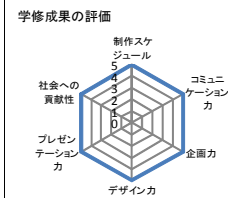
課題名	梅染めプロモーションキャラクターの提案
課題概要 (主旨)	梅染めをPRし普及するためのキャラクターを提案する 水戸の観光資源のひとつに偕楽園の梅がある。剪定により不要材の活用として水戸ユネスコ協会では同園の剪定枝を煮出して染色をした梅染めの魅力をPRする活動を行っている。梅染めは他の草木染と比べて色落ちしにくく、上品で奥ゆかしい色合いになり、不要材を活用することでSDGs(持続可能な開発目標)の実践も目指している。そこでSDGsを学習し環境問題への意識が高い小中学生をターゲットとして企画を考える。また、水戸市総合教育研究所では次世代エキスパート育成事業で市内の小中学生を対象に梅染めを題材とした取り組みを行うことから、連携を図りながら課題制作に取り組みすることで、梅染めの魅力を知ってもらうためのキャラクター提案につなげる。そして、キャラクターをデザインすることで、クライアントを理解し魅力的な提案をするための考える力を養い、表現する方法を学ぶ。キャラクターだけでなくネーミングや考えたキャラクターを使ったツールも合わせて提案する。
連携団体・企業 (担当者)	水戸ユネスコ協会 会長 林 和男 様
連携団体・企業 (担当者)	水戸市総合教育研究所 指導主事 平戸 拓也 様
打合せ実施日	①2022年3月23日(水) 10:30～ ②2022年5月23日(月) 17:00～ ③2022年6月25日(土) 17:30～
打合せ出席者	①水戸ユネスコ協会 会長 林 和男 様 講師:小池隆夫先生 教務:荒井校長、川上 ②③水戸ユネスコ協会 会長 林 和男 様 教務:荒井校長、川上、飯田
担当する学科・学年	広告プロモーションデザイン学科 1年 全員 48名
担当科目(講師):指導内容	ビジュアルデザイン(小池隆夫先生):課題の取り組みへのプロセス等、総合的な指導
課題として適する理由	ビジュアルデザインは感性をトレーニングし、物事の構造を分析理解することで創作を導く考え方を学び、表現する技術へと繋げることが目的である。学生は、クライアントを知ることから始まり、プロモーションキャラクターとして広く人々に親しまれるデザインについて考え形にすることは、実践的にデザイン制作を学ぶことができる課題であるため適していると考えられる。
学生の制作物 (制作条件等)	(1)キャラクター・ネーミング(A3サイズ・イラストレーターデータ・4C) (2)キャラクターのパターン(A3サイズ・イラストレーターデータ・4C) (3)キャラクターの使用例(A3サイズ・イラストレーターデータ・4C) (4)ラフ画(A4サイズ・指定の書式)
学生の制作期間	2022年7月28日(木)～2023年1月10日(火)
提出期限	2023年1月11日(水)
備考	締切後、連携団体や関連授業を担当する講師へ向けプレゼンテーション(評価会)を実施し、2023年2月修了制作展期間後に控える代表者プレゼンテーション(発表会)の選抜者を決定する。また、代表者プレゼンテーション(発表会)は、梅染めを題材とする広告プロモーションデザイン学科2年生、広告プロモーションデザイン学科1年生からの各クラス選抜者が行う合同発表会とし、発表をした中から優秀作品賞(水戸ユネスコ協会賞)を決定する予定である。学内審査会では、デザイン団体より優秀と認められたものには表彰(茨城デザイン振興協議会賞)と本校講師や卒業生より優秀と認められたものには表彰(1年次修了制作部門最優秀作品賞)を授与する。
備考	
教務対応担当	荒井校長・川上・飯田・楠



決定に対する教務会議決議

適合 ・ 不適合

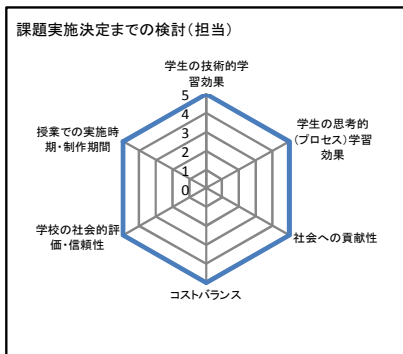
広告プロモーションデザイン学科2年 企業・団体等 連携課題 実施報告書 2021年度 修了制作	
課題名	阿字ヶ浦の魅力を伝えるプロモーション企画
レクチャー レクチャー対応 レクチャー参加者	①2021年8月10日(木)10:00～ レクチャー(オンライン) ②2021年9月30日(木)13:00～ 現地視察 ①連携団体:イバフォルニア・プロジェクト 小池 伸秋様 ①連携団体:ひたちなか市 経済環境部 観光振興課 観光振興課長補佐兼係長 田辺 稔 様 黒澤 亮太 様 講師:益子和明先生、小池隆夫先生 教務:川上、飯田 広告プロモーションデザイン学科 2年全員 30名 (広告プロモーションデザイン学科 1年 336名も参加)
中間審査会実施日 中間審査会参加者	2021年11月11日(木)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム 教室 連携団体:イバフォルニア・プロジェクト 小池 伸秋様 ひたちなか市 経済環境部 観光振興課 観光振興課長補佐兼係長 田辺 稔 様 黒澤 亮太 様 講師:益子和明先生、小池隆夫先生 教務:川上、飯田
中間審査会発表学生	広告プロモーションデザイン学科2年 全員 30名
授業内評価実施日	2022年1月11日(火)9:00～12:10 本校6F プレゼンテーションルーム 講師:益子 和明先生、小池 隆夫 先生 広告プロモーションデザイン学科2年 全員 30名(30名発表した中から最終プレゼンテーション発表学生6名の選抜)
最終プレゼンテーション実施日 最終プレゼンテーション参加者	2022年2月24日(木)14:00～16:00 阿字ヶ浦クラブ 連携団体:イバフォルニア・プロジェクト 事務局 小池 伸秋様 イバフォルニア・プロジェクト プロデューサー 小野瀬 竜馬様 阿字ヶ浦観光旅館組合 組合長 黒澤 広忠様 イバフォルニア・プロジェクト 広報担当 戸板 咲紀様 イバフォルニア・プロジェクト こども担当 まちのこ団团长 増田 大和様 ひたちなか市 経済環境部 観光振興課長補佐 兼係長 田辺 稔様 ひたちなか市 経済環境部 観光振興課 黒澤 亮太様 講師:益子和明先生、小池隆夫先生 教務:渡邊本部長、荒井校長、川上、飯田
最終プレゼンテーション発表学生 受賞者	鈴木 朱里、鈴木 咲彩、富山 奈那子、沼田 愛加理、萩 ひかり、山口 世奈 選抜 6名(34名中) イバフォルニア・プロジェクト賞:花菖 ひかり(はぎ ひかり)
審査会実施日 審査会参加者	2022年2月5日(土)13:30～15:30 本校舎7F L702教室 審査協力団体:茨城県におけるデザイン団体の代表者 茨城デザイン振興協議会 会長 佐藤正和 様 本校講師:広告プロモーションデザイン学科担当 10名参加 教育課程編成委員:茨城デザイン振興協議会 倉田 稔之様、スタジオサカ 坂 大樹様、 Design Farmマゴコロ 西條 友弥子様 学校関係者評価委員:光和印刷 岡田 寛和様、アセビデザイン 竹越 萌野様 卒業生代表:デザイン系企業で働く卒業生 3名参加
受賞者	2年次修了制作部門 最優秀作品賞:萩 ひかり(はぎ ひかり)
作品展示期間・場所	修了制作展(2022年2月5日～13日)本校舎3F L301教室
成果の評価	<p>・レクチャーにおいては、オンラインで実施となったが団体担当者よりイバフォルニア・プロジェクトの活動とひたちなか市阿字ヶ浦の地域の魅力や現状の課題を説明する機会を設けていただき詳しく知ることができた。また、9/30に現地視察、11/21にイベントに参加し、実際に現地を見ることが地域の方へアンケート調査を行うことで、作品制作のためのリサーチを行うことができた。</p> <p>・中間審査会・プレゼンテーションへの出席や準備も快くご対応いただき、学内だけでは補いきれない内容もご指導いただいた。(現状分析・問題発見)</p> <p>・グラフィックデザインⅡでは阿字ヶ浦の魅力を伝えるためのコンセプトを試行錯誤しながら考えることを繰り返した。2年次に修得すべき写真やイラスト、文字原稿を使ったレイアウト技術や表現技術をパンフレット、ポスターの制作を通して学ぶことができた。(問題解決・作品制作)</p> <p>・グラフィックデザイン応用では阿字ヶ浦の利用促進のためのグッズをデザインした。目的や内容に合わせたグラフィックやグッズを提案した。グラフィック表現の幅を広げ、様々な提案ができる企画力を養った。(問題解決・作品制作)</p> <p>・中間審査会では、団体担当者に向けプレゼンテーションを行い、現在までの考えを発表・具体的な助言を頂く事で方向性の確認や不足している部分について補うことができた。(プレゼンテーション)</p> <p>・連携団体からの評価に「阿字ヶ浦の資源を捉えオリジナリティがある」、「課題とそれを解決するデザインとして整理されていた」、「ひたち海浜公園などの周辺環境を考え魅力との様々な展開が考えられている」とのコメントを頂き、今回の課題設定が上手く学生の学修効果へと繋がる結果になった。(外部評価)</p>
反省点	<p>・地域の魅力や価値を見出すというテーマを各自がどのような切り口で伝えていくか苦労した様子だった。</p> <p>・コロナ禍でもオンラインなどを利用しレクチャーやヒアリングなどを行える態勢を作り、制作スケジュールに遅れがでないよう注意する必要がある。</p>
教務対応担当	荒井校長・川上・飯田



企業・団体等 連携課題 実施計画書

2022年度 修了制作

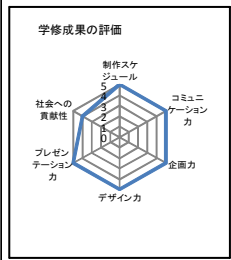
課題名	梅染めの魅力を伝えるプロモーション企画
課題概要 (主旨)	梅染めの魅力を発信する広告物や販促グッズ制作を行う 水戸の観光資源のひとつに借楽園の梅がある。剪定により不要材の活用として水戸ユネスコ協会では同園の剪定枝を煮出して染色をした梅染めの魅力をPRする活動を行っている。梅染めは他の草木染と比べて色落ちしにくく、上品で奥ゆかしい色合いになり、不要材を活用することでSDGs(持続可能な開発目標)の実践も目指している。そこでSDGsを学習し環境問題への意識が高い小中学生をターゲットとして企画を考える。また、水戸市総合教育研究所では次世代エキスパート育成事業で市内の小中学生を対象に梅染めを題材とした取り組みを行うことから、小中学生とのワークショップを通して調査を行い、リーフレット、ポスター、販促グッズの提案を行い訴求力の高いデザインスキルを身に付ける。
連携団体・企業 (担当者)	水戸ユネスコ協会 会長 林 和男 様
連携団体・企業 (担当者)	水戸市総合教育研究所 指導主事 平戸 拓也 様
打合せ実施日	①2022年3月23日(水) 10:30～ ②2022年5月23日(月) 17:00～ ③2022年6月25日(土) 17:30～
打合せ出席者	①水戸ユネスコ協会 会長 林 和男 様 講師:小池隆夫先生 教務:荒井校長、川上 ②③水戸ユネスコ協会 会長 林 和男 様 教務:荒井校長、川上、飯田
担当する学科・学年	広告プロモーションデザイン学科 2年 全員 31名
担当する科目(講師)	グラフィックデザインⅡ(益子和明先生):リーフレット、ポスター等の総合的な指導 :指導内容 グラフィックデザイン応用(小池隆夫先生):キャンペーンPRのための企画立案指導
課題として適する理由	グラフィックデザインⅡは、写真やコピーなど様々な素材を融合させたイメージをコンセプトに基づいてグラフィックデザインとして完成させることが目的である。また、グラフィックデザイン応用は考えてデザインを構築する力とグラフィックデザインを重複させ一つのデザインにまとめる事を学ぶ。今回の連携団体である水戸ユネスコ協会では、梅染めの魅力を地域の資源のひとつとして周知を拡大していきたいと考えている。プロセスだけでなく、広告物に使用する素材や原稿の取材を通し自ら制作することでコンセプトにもつきグラフィックデザインで表現する技術を学ぶことや販促グッズを提案することは実践的であると考ええる。
学生の制作物 (制作条件等)	(1)リーフレット(A3・両面・4C) (2)ポスター(B2サイズ・縦位置・4C) (3)販促グッズ企画書(B4サイズ・4枚) (4)販促グッズ 1点以上
学生の制作期間	①2022年7月28日(木)～2022年12月5日(月) ②2022年12月7日(水)～2023年1月4日(水)
提出期限	①締切 2022年12月6日(火) ②加点評価締切 2023年1月5日(木) 締切後、連携団体や関連授業を担当する講師へ向けプレゼンテーション(評価会)を実施し、2023年2月修了制作展期間後に控える代表者プレゼンテーション(発表会)の選抜者を決定する。また、代表者プレゼンテーション(発表会)は、梅染めを題材とする広告プロモーションデザイン学科2年生、広告プロモーションデザイン学科1年生からの各クラス選抜者が行う合同発表会とし、発表をした中から優秀作品賞(水戸ユネスコ協会賞)を決定する予定である。学内審査会では、デザイン団体より優秀と認められたものには表彰(茨城デザイン振興協議会賞)と本校講師や卒業生より優秀と認められたものには表彰(2年次修了制作部門 最優秀作品賞)を授与する。
備考	
教務対応担当	荒井校長・川上・飯田・楠



決定に対する教務会議決議

適合 不適合

広告プロモーションデザイン学科3年 企業・団体等 連携課題 実施報告書 2021年度 修了制作	
課題名	常陸大宮市交流のGatewayプロジェクト～シティプロモーションの提案～
レクチャー・視察日	2021年8月12日(木)10:00～ レクチャー(オンライン)
レクチャー対応	常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 課長補佐 小泉 暁光様
レクチャー・視察参加者	講師: 船橋範行先生、岩間琢哉先生、栃尾正俊先生 教務: 荒井校長、川上、飯田 広告プロモーションデザイン学科3年 30名
中間審査会実施日	2021年11月8日(月)9:00～12:10 本校6F プレゼンテーションルーム
中間審査会参加者	連携団体: 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 課長 木村 光男様 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 課長補佐 小泉 暁光様 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 蓮田 未来様 講師: 船橋範行先生、岩間琢哉先生、栃尾正俊先生 教務: 川上、飯田
中間審査会発表学生	広告プロモーションデザイン学科 3年 全員 30名
授業内評価実施日	(セールスプロモーションゼミ) 2022年1月12日(水)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム 講師: 船橋範行 先生 広告プロモーションデザイン学科 3年 ゼミ専攻全員 9名(3名×1チーム、代表プレゼンテーションで発表) (グラフィックデザイン実践ゼミ) 2022年1月12日(水)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム 講師: 岩間琢哉先生 広告プロモーションデザイン学科 3年 ゼミ専攻全員 11名(12名発表した中から代表プレゼンテーション発表学生2名の選抜) (映像・アニメーションゼミ) 2022年1月12日(水)13:00～16:10 本校6F プレゼンテーションルーム 講師: 栃尾正俊 先生 広告プロモーションデザイン学科 3年 ゼミ専攻全員 7名(7名発表した中から代表プレゼンテーション発表学生2名の選抜)
代表プレゼンテーション実施日	2022年2月17日(木)14:00～16:00 常陸大宮文化センター
代表プレゼンテーション参加者	連携団体: 常陸大宮市長 鈴木 定幸様 常陸大宮市 建設部 部長 皆川 嗣郎様 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 課長 木村 光男様 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 課長補佐 小泉 暁光様 常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 蓮田 未来様 常陸大宮市 地域おこし協力隊 古澤 宏明様、谷部 文香様、星野 由季菜様、吉川 勝様 常陸大宮市議会 議員 倉田 稔之様、医療法人博仁会 志村大宮病院 管理部 課長 西村 和也様 NPO法人あきない組 理事長 茅根 和史様 常陸大宮高等学校 教諭 横山 治輝様、大成女子高等学校 教諭 野澤 和弘様 講師: 飯島洋省先生、江ヶ崎雅代先生(オンライン)、藤田直樹先生(オンライン)、船橋範行先生、岩間琢哉先生(オンライン)、 栃尾正俊先生 教務: 渡邊本部長、荒井校長、川上、曾根、飯田、楠
代表プレゼンテーション発表学生	セールスプロモーションゼミ: 大泉 絆子、大関 由莉伽、山田 未来 グラフィックデザイン実践ゼミ: 青木 栄恵、小森 紗穂 映像・アニメーションゼミ: 昆野 彩希、古賀 玲緒奈 選抜 4名+1チーム(27名中)
受賞者	常陸大宮市長賞: セールスプロモーションゼミ: 大泉 絆子、大関 由莉伽、山田 未来
審査会実施日	2022年2月5日(土)13:30～15:30 本校舎7F L702教室
審査会参加者	審査協力団体: 茨城県におけるデザイン団体の代表者 茨城デザイン振興協議会 会長 佐藤正和 様 本校講師: 広告プロモーションデザイン学科担当 10名参加 教育課程編成委員: 茨城デザイン振興協議会 倉田 稔之様、スタジオサカ 坂 大樹様、 Design Farmマゴコロ 西條 友弥子様 学校関係者評価委員: 光和印刷 岡田 寛和様、アセビデザイン 竹越 萌野様 卒業生代表: デザイン系企業で働く卒業生 3名参加
受賞者	3年次修了制作部門 最優秀作品賞: セールスプロモーションゼミ(大泉 絆子、大関 由莉伽、山田 未来)
作品展示期間・場所	修了制作展(2022年2月5日～13日)本校舎1F ギャラリー
成果の評価	<ul style="list-style-type: none"> ・団体担当者より常陸大宮市についてのオンラインレクチャーを受け、現状について詳しく知ることができた。また、12月には駅西口広場で行われた社会実験に参加し、地元住民へアンケート調査を実施し、様々な意見を収集することができクライアントの理解が深まった。(現状分析・問題発見) ・中間審査会では、常陸大宮市の魅力や解決すべき課題をどのように捉えたか団体担当者に向け現在までの考えを報告し、クライアントのリアルな意見をもらったことで、方向性の確認と共に、実際の仕事で求められる問題解決力を養うことができた。また、中間審査会や代表者プレゼンテーションへの出席や準備も早く対応いただき、学内だけでは補いきれない内容もご指導いただけた。(問題解決) ・各ゼミナール授業での制作とし、就職先に合わせた技術の修得につながった。企画立案から作品制作、作品展示までトータルに仕上げることができた。(作品制作) ・学生らしい発想で生み出したアイデアを各ゼミナール毎に作品制作しクライアントの求める課題に対し提案ができた。また、地域課題をデザインで解決するアイデアを提案としてまとめるまでの過程を学べた。そして、作品をプレゼンテーションで第三者に伝えることができ、最終学年にふさわしい実践的な学修につながった。(プレゼンテーション) ・連携団体からの評価に「発想やターゲットの設定が良い」、「イメージが分かりやすい」、「実現できそうな提案である」などのコメントを頂き、デザイナーへの第一歩を踏み出す最終学年として、常陸大宮市との連携課題から学ぶことが多くあり、学修効果へと繋がる結果になった。(外部評価)
反省点	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの提案がより地域のことを考え特色や魅力を表現できるとよかった。 ・グラフィックデザイン実践ゼミでは更に作品制作を充実させるため制作アイテムを設定することを検討する。 ・映像・アニメーションゼミでは動画の特性を理解した上で見ただけでも伝わる作品制作を行う必要がある。 ・セールスプロモーションゼミでは制作成果をより具体的に展示に表現できると良かった。
教務対応担当	荒井校長・川上・飯田

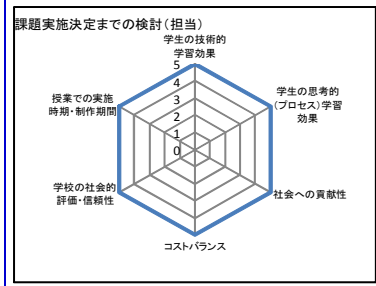


広告プロモーションデザイン学科3年

企業・団体等 連携課題 実施計画書

2022年度 修了制作

課題名	水戸ホーリーホックGRASS ROOTS FARMのプロモーション企画
課題概要 (主旨)	GRASS ROOTS FARMのプロモーションとなる提案を地域デザイン・グラフィック・映像で紹介する 水戸ホーリーホックは地元のサッカークラブチームとして、地域に根差した活動も行っている。茨城県は農業が盛んである一方で、農業従事者の高齢化が進み、耕作放棄地も年々増えているという地域課題に対し、農業を広め、農業の良さを伝えていくことで解決することを目指している。そこで、グラフィックデザイン実践ゼミ、地域デザインゼミ、映像・アニメーションゼミの3つのゼミに分かれ、活動内容やサブスクリプションサービスなどの発信を行う。
連携団体・企業 (担当者)	株式会社フットボールクラブ 水戸ホーリーホック 経営企画室 GM補佐 市原 侑佑様、農業担当 兼 営業部 ホームタウン担当 坂本 裕二 様
打合せ実施日 打合せ出席者	①2022年5月6日(金)11:00～ ②2022年5月30日(月)10:00～ ①株式会社フットボールクラブ 水戸ホーリーホック 経営企画室 GM補佐 市原侑佑様、農業担当 兼 営業部 ホームタウン担当 坂本 裕二 様 教務: 荒井校長、川上 ②株式会社フットボールクラブ 水戸ホーリーホック 農業担当 兼 営業部 ホームタウン担当 坂本 裕二 様 教務: 荒井校長、川上、飯田
担当する学科・学年 担当科目(講師):指導内容	広告プロモーションデザイン学科 3年 全員 31名 地域デザインゼミ(坂本裕二先生):SPツールの企画と表現方法の指導 地域デザインゼミは、企業の経営を意識した形で企画を練り、販売を促進させる具体物としてのデザインを考えることが目的である。学生自身で問題を見つけ、企画をーから考えることにより、クライアントにあったプロモーションを実践的に学ぶことができる。そして、制作だけでなく、プレゼンテーションを通して企画を伝えていく技術を身に付ける。今回の連携課題ではGRASS ROOTS FARMをPRするイベント企画、新たなサービス企画、販売フースデザインなどのプロモーションを提案する。 グラフィックデザイン実践ゼミ(岩間琢哉先生):グラフィックの制作と表現方法の指導 グラフィックデザイン実践ゼミは、デザインのプロセスを踏み、企画と表現が訴求力を持つグラフィックデザインの研究と、得意とする表現方法を研究することが目的である。どのようなデザインが多くの人々に訴える力があるのか、その効果的な表現方法はなにかを考えることは、デザインプロセスを実践的に学ぶことができると考える。今回の連携課題ではGRASS ROOTS FARMの事業やサービスを周知するパンフレット、ポスターなどの広報物を企画・提案する。 映像・アニメーションゼミ(通野崇先生):映像の制作と表現方法の指導 映像・アニメーションゼミは、映像・アニメーションの原理・技術を学び、WEBなどに応用できるコンテンツ制作技術を身に付け、CM映像を基に編集技術を学ぶことを目的としている。広告の主要媒体の一つであるCM映像を通して、少ない情報量でどのように相手に魅力を伝えるかを学ぶことが出来る。今回の連携課題ではGRASS ROOTS FARMを紹介するCM映像で提案する。
課題として適する理由	今回の連携団体である株式会社フットボールクラブ 水戸ホーリーホックは、GRASS ROOTS FARMという農事業を展開し、地域に根付いたクラブ運営を目指している。事業の推進に当たっては、農業を通じた地域とのつながりや事業をどう周知していくかを課題としている。そこで、水戸ホーリーホックの農事業を広く紹介する提案に取り組む。これからデザイン業界へ進む学生にとってこのような課題に携わることは実践的な学修課題として適していると考えられる。学生目録での提案は、新たな切り口で魅力を見つけられ、ゼミによる3つの表現方法で形にすることで、様々な方法での発信を提案できると考える。
学生の制作物 (制作条件等)	(1) 地域デザインゼミ・・・企画書、SPツールを表現した制作物 (2) グラフィックデザイン実践ゼミ・・・企画書、ポスター、グッズ、リーフレットなどの制作物 (3) 映像・アニメーションゼミ・・・企画書、絵コンテ、CM映像
学生の制作期間	①2022年7月26日(火)～2022年12月6日(火) ②2022年12月8日(木)～2023年1月5日(木)
提出期限	①締切 2022年12月7日(水)17:00 ②加点評価締切 2023年1月6日(金)17:00
	締切後、関連授業を担当する講師へ向けプレゼンテーションを実施し、2023年2月修了制作展期間後に控える代表者プレゼンテーションの選抜者を決定する。また、代表者プレゼンテーション(発表会)では、発表をした中から水戸ホーリーホック賞を決定する予定である。学内審査会では、デザイン団体より優秀と認められたものには表彰(茨城デザイン振興協議会賞)と本校講師や卒業生より優秀と認められたものには表彰(3年次修了制作部門 最優秀作品賞)を授与する。
備考	
教務対応担当	荒井校長・川上・飯田・楠



決定に対する教務会議決議

適合 ・ 不適合

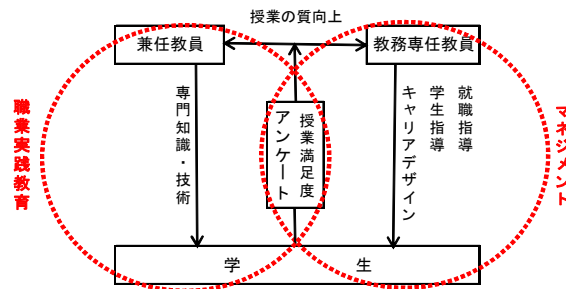
(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
ビジュアルデザイン	感性をトレーニングし、物事の構造を分析理解することで創作を導く考え方を学び、表現する技術へと繋げる。	イバフォルニア・プロジェクト ひたちなか市 経済環境部 観光振興課
グラフィックデザインⅡ	写真やコピーなど様々な素材を融合させたイメージを、コンセプトに基づいてグラフィックデザインとして完成させる。	イバフォルニア・プロジェクト ひたちなか市 経済環境部 観光振興課
グラフィックデザイン実践	デザインのプロセスを踏み、企画と表現が訴求力を持つグラフィックデザインの研究と、得意とする表現方法を研究する。	常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課
映像・アニメーション	映像・アニメーションの原理・技術を学び、Webに活用できるコンテンツ制作技術を身に付ける。編集についてはCM制作に基づいて学ぶ。	
セールスプロモーション	企業の経営を意識した形で企画を練り、販売を促進させる具体物としてのデザインをどの様に活用させ繋げるかを考える。	

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

本校は、下記図のように、実務に関する知識、技術、技能に関しては「プロの兼任教員」が教授し、学生に対する様々な指導、マネジメントに関しては教務専任教員が担当している。



デザインは、教科書的にまとめられる領域は少なく、実務実習型の授業がほとんどである。従って、授業を受け持つには、例えば、広告デザインの分野では、デザイン構成やDTP技術はグラフィックデザイナーが教え、カラーコーディネーターはその有資格者が教え、Webデザインは、Webデザイナーが教えている。インテリアデザインの分野では、設計製図は一級建築士が教え、インテリアコーディネーターはインテリアコーディネーターの有資格者が教え、3DCAD(3次元パース)は建築士の中でも、その技術を習得した者が教える。エクステリアデザインに関しては、造園業にも精通したプロが教えるという具合である。また、本校のファッションコーディネーターは流通小売業の分野を学ぶもので、商品知識、接客、仕入れ、ディスプレイ、経理、はもとより、ネイルアート、フラワーコーディネーター、ラッピング、雑貨・ファッション小物制作等、それぞれの専門的授業に対して、その分野のプロが授業を受け持つことが必要になる。専任教員が教えられる領域を、はるかに超える授業内容である。この様な観点から、本校は、ほとんどの授業においてその分野で活躍するプロの兼任教員が授業を担当し、学生の職業実践的能力を高めている。

また、教務専任教員は、学生指導・就職指導能力を高めるため、企業人事担当者を訪問し人材ニーズを把握するとともに、企画立案及び打合せを通して実践的な指導力を高めている。さらに、キャリアデザインを通してマインド教育や職業人育成に努めている。プロの兼任教員と教務専任教員が相乗的に教育指導に当たることにより、知識・技術・人材教育をトータルに行う職業教育が可能になっている。

上記の指導体制を基に、「職業に関連した実務に関する知識、技術及び技能についての研修等」は、本校が重要視しているデザインのプロセスを教育するために、企業や行政にご協力を頂き教員が一堂に集まる教員会等で意思の疎通を図りながら組織的及び計画的に取り組み実施している。それぞれの担当する科目の視点よりレクチャーを受けられる機会になっている。

「授業及び生徒に対する指導力等の修得・向上のための研修等」は、企業・外部講師・ハローワークにご協力頂き、組織的及び計画的に受講させるため、年間研修計画のスケジュールに基づき実施している。また、諸規定等では、年間研修計画により「職業に関連した実務に関する知識、技術及び技能についての研修等」並びに、「授業及び生徒に対する指導力等の修得・向上のための研修等」が、教員に対し必ず受けなければならない研修となっている。

(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

組織的に位置付けられた研修等の対象、内容、期間について、実務に関する研修等については、企業や行政等との連携を行う授業がメインとなる。内容は、広告デザインの分野においても、デザインのプロセスの部分が重要となる。昨年度の研修では先ず初めに、デザインを考える際には、単なる決められた制作物を作るのではなく、その場所や施設、環境に合った制作物が求められるため、ターゲット層の分析やその施設がどの様に使われているかなどの内容を説明頂いた。次に、デザインはきれいに作るだけではなく、いかに効果的な制作物を作る事が出来るのかが重要であるため完成を見せる前に需要に沿った内容になっているのかを中間的なレクチャー頂いた。最終的には制作物をアウトプットさせ販促グッズ等はモックアップまで制作し、必要な場合には企画書を用意してプレゼンテーションを実施し、その後のアドバイスを頂いた。期間については、半年間にわたり実施した。

「地域デザインについての研修」

- ・令和3年8月10日 10:00～ (オンライン)
講師:イバフォルニア・プロジェクト 小池 伸秋
ひたちなか市 経済環境部 観光振興課 観光振興課長補佐兼係長 田辺稔、黒澤亮太
- ・令和3年9月30日 13:00～ 現地視察
- ・令和3年8月12日 10:00～ (オンライン)
講師:常陸大宮市 建設部 駅周辺整備推進課 駅周辺整備推進G 課長補佐 小泉 暁光

②指導力の修得・向上のための研修等

生徒に対する指導力等については、キャリアデザインに関連する授業が該当する。就職の指導を行うためには企業の事・マナー・履歴書等の描き方・ポートフォリオ(作品集)の制作など多岐にわたる。昨年度の研修では、6月にマナー講座・業界を代表する方をお呼びして業界について講話・11月にハローワークから今の求人情報や施設の利用方法などのレクチャーを実施している。

「企業が求める人材像・企業の就職状況の研修」

・令和3年6月2日 10:00～11:30
講師:株式会社ハイファクトリ 代表取締役社長 岩瀬浩延

「実践的な就職活動方法」

・令和3年6月16日9:00～10:30
講師:学校法人リリー文化学園 秘書室 求人担当 長谷川 なおみ

文化デザイナー学院 講師会

・令和3年9月16日 14:00～16:00
講師:株式会社リクルート北関東マーケティング 進学事業部営業 営業第2グループ
栃木支社 山崎 麻衣子
「文化デザインマインドの浸透度の評価と今後の課題について」

「今般の求人状況と就職活動方法の研修」

・令和3年11月29日 10:40～12:10
講師:水戸公共職業安定所 学生ジョブサポーター 青天目ゆかり/田端夏絵

茨城デザイン振興協議会 講演会 & パネルディスカッション (オンライン)

・令和4年2月25日 17:00～19:00
「今求められる地域を繋ぐ”グローバル”志向のデザイナー」
講演会講師:Hitachifrogs 代表 菅原宏豊 「一人の想いが地域を変える」

パネルディスカッションHitachifrogs 代表 菅原宏豊

茨城デザイン振興協議会 会長 佐藤正和(株式会社メディアワークス 代表取締役)
茨城デザイン振興協議会 副会長 岩間琢哉(株式会社でざいんさん 代表取締役)
茨城デザイン振興協議会 副会長 坂大樹(株式会社スタジオ・サカ 代表取締役)
ファシリテーター 事務局長 荒井真次(文化デザイナー学院 学校長)

文化デザイナー学院 講師会

・令和4年3月18日 14:00～16:00(オンライン)
講師:株式会社リクルート北関東マーケティング 進学事業部営業 営業第2グループ
栃木支社 グループマネージャー 宮澤一幸 / 山崎麻衣子
「自己発見プログラムの取り組みについて」

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

学校が年度当初に教務会議にて年間研修計画を立案し、その後企業及び行政とデザインとの関連性について協議を重ね、研修等についての時期と内容を講師の授業計画に合わせ調整し決定する。

「地域デザインについての研修」

・令和4年7月28日 9:00～ 予定
講師:水戸ユネスコ協会

・令和4年7月26日 13:30～ 予定

講師:株式会社フットボールクラブ 水戸ホーリーホック

②指導力の修得・向上のための研修等

学校で決められた年間研修計画に合わせて、担当がキャリアデザインとの関連性について各施設や企業と調整を行う。それぞれの研修等には企画書を作成し目的を明確にさせ実施している。学校ではその様な研修等を行う際には、必ず企画書の読み合わせを行い、関係するすべての職員が内容を把握している。

「企業が求める人材像・企業の就職状況の研修」

・令和4年6月2日 13:00～15:00
講師:株式会社パブリックアート 取締役 大内靖

「いじめにあっていた学生、精神的に不安定な学生、発達障害のある学生の個別対応や集団内での対応方法について」

・令和4年6月15日 17:30～19:00
講師:茨城大学 教育学研究科 教育実践高度化専攻 教授 生越達

「実践的な就職活動方法」

・令和4年6月23日 13:00～14:30
講師:学校法人リリー文化学園 秘書室 求人担当 長谷川 なおみ

「今般の求人状況と就職活動方法の研修」

・令和4年8月18日 10:30～11:30 予定
講師:水戸公共職業安定所 学生ジョブサポーター

文化デザイナー学院 講師会

・令和4年9月16日 予定
講師:株式会社リクルート北関東マーケティング

茨城デザイン振興協議会 講演会

・令和5年2月 予定

文化デザイナー学院 講師会

・令和5年3月17日 予定
講師:株式会社リクルート北関東マーケティング

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
本校は、「専門学校における学校評価ガイドライン（平成25年度文部科学省策定）」を踏まえ、学校教育活動や学校運営の状況について企業や業界の役員又は職員並びに卒業生の方に参画頂き、自己評価の結果を評価することを基本として、学校関係者評価の実施及び公表を行い、教育活動や学校運営の改善に取り組むことを基本方針とする。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	I 教育理念 II 教育目標 III 教育方針 IV 年度目標
(2)学校運営	I 学校運営の方針 II 授業計画 III 学校組織のありかた IV 意志決定のプロセス V 業務の効率化
(3)教育活動	I 学科編成における全学科を通しての共通な特徴 II 各学科の概要 III カリキュラム IV 単位認定・成績評価の考え方 V 資格取得・国家資格に向けた授業 VI 業界との協力体制 VII 企業・団体等連携授業 VIII 業界からの授業成果に関する協力 IX 修了制作展 作品の展示 X 実践的な職業教育（インターンシップ）
(4)学修成果	I 就職指導の全体方針 II 就職目標設定と2021年度報告 III 就職に対する本校の特徴 IV 就職指導体制
(5)学生支援	I 学生支援体制
(6)教育環境	I 施設・設備状況 II 防災・災害に対する対応 III 保険の加入
(7)学生の受入れ募集	I 募集の動き II 広報媒体 III 募集体制 IV 学費
(8)財務	I 財務
(9)法令等の遵守	I 個人情報の保護 II 学校自己点検・自己評価 III 学生作品と著作権の問題
(10)社会貢献・地域貢献	I 企業・団体等連携の成果 II 企業・団体等連携の一覧
(11)国際交流	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

・令和4年6月13日(月) 開催
開催記録及び意見の活用状況は、7月31日の情報公開までに作成。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
近藤 哲生	茨城県中小企業団体中央会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	業界団体
岡田 寛和	株式会社光和印刷	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
竹越 萌野	Aゼビデザイン	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	卒業生
丸山 久	水戸ステーション開発株式会社	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
住谷 強生	株式会社ジェイディーアールスミヤ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
高松 啓士	有限会社メイクス	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	卒業生
棚井 政江	茨城インテリアコーディネーター協会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	業界団体
関根 貴雄	株式会社関根工務店	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
岡久津 裕司	株式会社根本建築設計事務所	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	卒業生

※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。

(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())・令和4年7月31日
URL: www.bunka-gakuen.ac.jp

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
本校は、基礎的情報をはじめ、本校の特色、教育活動の状況やその成果・実績、また学校運営の状況に関する情報を積極的に企業等関係者に提供することを通じ、本校教育の意義・役割等に対する理解を深め、学校内外の実習、就職指導など企業等との連携による活動の充実や、業界のニーズを踏まえた人材育成に向けての教育内容のさらなる充実に取り組むことを基本方針とする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	I 学校の教育・人材の育成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 II 校長名、所在地、連絡先等 III 学校沿革、歴史 IV その他諸活動に関する計画
(2)各学科等の教育	I 広告プロモーションデザイン学科 II ファッションビジネス学科／ファッション&ブライダルビューティ学科 III 建築設計デザイン学科／インテリア&家具クラフト学科
(3)教職員	I 教職員数 II 教職員の組織 III 教員の専門性 兼任講師一覧
(4)キャリア教育・実践的職業教育	I キャリア教育・就職支援への取組状況 II 実践的職業教育 実習・実技等の取組状況
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況と課外活動 II 教育環境について
(6)学生の生活支援	I 学生支援の取組状況
(7)学生納付金・修学支援	I 学生納付金 II 奨学金について
(8)学校の財務	I 監査報告書 II 貸借対照表 III 収支計画書
(9)学校評価	I 自己評価・学校関係者評価の結果 II 評価結果を踏まえた改善方針
(10)国際連携の状況	I 国際交流 II 留学生の受入れ（出願資格・出願書類）
(11)その他	I 学則 II リリールアカデミーグループに関する情報

※(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: www.bunka-gakuen.ac.jp

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程広告プロモーションデザイン学科) 2022年度																
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			デジタルイラストレーション	Adobe Photoshopの基本操作を習得し、ビットマップ画像の概念や画像加工技術の基礎を学ぶ。	1前	60	2	○			○					
○			デジタルイラストレーション	Adobe Photoshopの基本操作を習得し、ビットマップ画像の概念や画像加工技術の基礎を学ぶ。	1後	60	2	○			○					
○			平面構成	グラフィックデザインの基礎となる2次元的な形態認識とレイアウト(配置)感覚、平面表現技法のトレーニング。	1前	60	2	○			○				○	
○			デザインコンセプトI	デザインに必要な「考える」ことの手順や方法をトレーニングし、コンセプトの重要性を理解する。	1通	60	4	○			○				○	
○			デザイン発想	デザインの基礎となるものづくりに対する意識を高め、発想力を身に付ける。	1前	60	2	○			○				○	
○			デザイン発想	デザインの基礎となるものづくりに対する意識を高め、発想力を身に付ける。	1後	60	2	○			○			○		
○			ビジュアルデザイン	感性をトレーニングし、物事の構造を分析理解することで創作を導く考え方を学び、表現する技術へと繋げる。	1通	120	4	○	△		○	○			○	○
○			色彩理論	色彩心理に基づく科学的な配色計画の基礎知識、「A・F・T色彩検定試験3級」対応授業	1前	30	2	○			○				○	
○			レタリング	書体(デザインのための文字)の形態認識とレイアウト感覚のトレーニング・「レタリング技能検定」対応授業	1通	60	2	○			○				○	
合計				科目	単位時間(単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程広告プロモーションデザイン学科) 2022年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			PCリテラシー	基本的なPCの操作や知識と共に、一般文書作成（Word・Excelなど）の基礎について学ぶ	1前	30	1	○			○				
○			DTP演習	Adobe Illustratorの基本操作を習得し、印刷のプロセスを踏まえた紙媒体・印刷データの基礎知識を学ぶ。	1通	120	4	○			○				
○			デッサンⅠ	デッサンの基礎技術を身につけるとともに、物を見てその形態を認識する力を養う。	1前	60	2	○			○				
○			デッサンⅠ	デッサンの基礎技術を身につけるとともに、物を見てその形態を認識する力を養う。	1後	60	2	○			○				
○			立体構成	平面表現技法を発展させ、3次元的な形態認識と立体表現まで幅を広げた表現技法を学ぶ。	1後	60	2	○			○				
○			色彩理論特講	A・F・T色彩検定3級合格に向けた特別講義	1後	30	2	○			○				
○			デザインの配色計画	色彩理論や目的に基づく配色計画を様々なデザインに応用することを実践的に学ぶ。	1後	30	2	○			○				
○			WEBリテラシー	Webページ制作をするために必要なHTML・CSSの基礎やインターネットのしくみについて学ぶ。	1後	30	1	○			○				
○			ポートフォリオ	クオリティーの高い作品制作を目指し、作品集を整備する事で就職を勝ちとる。	1後			○			○				
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程広告プロモーションデザイン学科) 2022年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			キャリアデザインI	自己のアイデンティティを再確認し、将来の専門分野での適性を考える特別年間プログラム。	1通	60	4	○			○		○		
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	1 5 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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程広告プロモーションデザイン学科) 2022年度																
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			文章構成	自分の考えを論理的にまとめ、説得力のあるプレゼンテーションなどができる文章力を身につける。	2前	30	2	○			○			○		
○			デザインコンセプトⅡ	デザイン表現全体の基本となるコンセプト(考え方)と発想を学び、プレゼンテーションまで実践的に学ぶ。	2通	120	8	○			○				○	
○			写真・雑誌構成	グループ制作による雑誌媒体のコンセプトワークや制作のプロセスを通して、雑誌の運営全体を捉える。	2後	60	2		○		○				○	
○			写真構成	グラフィックデザインで重要な要素となる写真についての基本をマスターし、撮影から加工技術まで習得する。	2通	60	2		○		○				○	
○			デザインスタイル演習	デザイン史におけるデザインの源流に触れ、演習を通して構成力・発想力をつける。	2通	120	4		○		○				○	
○			デッサンⅡ	より高いデッサン力を身につけると共に、構図やレイアウトなどデザインを意識した応用デッサンを学ぶ。	2通	120	4		○		○				○	
○			グラフィックデザインⅡ	写真やコピーなど様々な素材を融合させたイメージを、コンセプトに基づいてグラフィックデザインとして完成させる。	2通	120	4		○	△	○	○			○	○
○			グラフィックデザイン応用	考えてデザインを構築する力とグラフィックデザインを重複させ一つのデザインにまとめる事を学ぶ。	2通	120	4		○	△	○	○			○	○
○			WEBレイアウト	Webページ制作に必要なHTMLレイアウトや基礎知識と、効果的な表現方法を学ぶ。	2通	120	4		○		○				○	
合計				科目	単位時間(単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程広告プロモーションデザイン学科) 2022年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			映像・アニメーション	映像・アニメーションの原理・基本的な技術を身につけ、人を惹きつけ共感できるストーリーの作り方を学ぶ。	2通	120	4	○			○			○	
○			コピーライティング	デザインのプロセスを考えながらものごとの本質を捉え、訴求力のあるコピーを導き出す手法を学ぶ。	2後	30	2	○			○			○	
○			キャリアデザインⅡ	社会の中でのアイデンティティを再発見し、将来の専門分野での進路への手がかりを得る。	2通	60	4	○			○		○		
合計				科目							単位時間(単位)	

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	1 5 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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程広告プロモーションデザイン学科) 2022年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○		地域デザイン(ゼミ)	資源を活かした魅力の創出や発信を意識した企画、販売等を促進させる具体物としてのデザインを考える。地域の問題を広い視点で捉え、地域を豊かにする課題解決のプロセスを学ぶ。	3通	120	4	○	△	○	○			○	○
	○		映像・アニメーション(ゼミ)	映像・アニメーションの原理・技術を学び、Webに応用できるコンテンツ制作技術を身に付ける。編集についてはCM制作に基づいて学ぶ。	3通	120	4	○	△	○	○			○	○
○			広告イラストレーション	表現力の応用として、クライアントを意識し訴求力のある広報を可能にするイラストレーションを考える。	3通	120	4	○		○				○	
○			DTP演習応用	Adobe Indesignの基本操作を習得し、雑誌などページ物全般の基礎知識と制作のプロセスを学ぶ。	3通	60	2	○		○				○	
○			デザインコンセプトⅢ	メディアの特性を理解し、ユニット形式で調査・分析・提案というプロセスを実践することで、企画力と人間力を高める。	3通	120	8	○		○				○	
	○		グラフィックデザイン実践(ゼミ)	デザインのプロセスを踏み、企画と表現が訴求力を持つグラフィックデザインの研究と、得意とする表現方法を研究する。	3通	120	4	○	△	○	○			○	○
○			WEBデザイン	Adobe Dreamweaverの基本操作を習得し、基本的なページ構成の知識とWebの特性を理解したうえで、ビジュアル化された企画書作成・提案ができる力をつける。	3通	120	4	○		○				○	
○			ウェブデザイン検定対策	「ウェブデザイン技能検定試験3級」対応授業。	3前	60	2	○		○				○	
○			ウェブデザイン検定対策(WEBコンテンツ)	Webで使用されるFlashやjavascriptについて学ぶ。またweb用ポートフォリオや架空店舗のサイトを制作することで構成力を身に付ける。	3後	60	2	○		○				○	
合計				科目	単位時間(単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
選択必修授業は学年で1つ以上履修する事	1学年の学期区分	2期
	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。

授業科目等の概要

(産業デザイン専門課程広告プロモーションデザイン学科) 2022年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			キャリアデザインⅢ	社会人としての意識やマナーを身に付け、デザイナーとしての将来計画を考える。	3通	60	4	○			○		○		
合計						41科目	3090単位時間(124単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
選択必修授業は学年で1つ以上履修する事	1学年の学期区分	2期
	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。