

## 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				
福岡デザイン 専門学校	平成9年2月6日	伊場 芳朗	〒810-0042 福岡県福岡市中央区赤坂一丁目10番10号 (電話) 092-716-0094				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人双葉学園	昭和35年12月1日	香坂 雅弘	〒810-0042 福岡県福岡市中央区赤坂一丁目10番10号 (電話) 092-716-0094				
目的	本校のデザイン教育の根幹である「デザインは加減である」というバランス感覚を養う教育方針に基づき、より考える力、人間力を持った人材を育てることを目的としている。 デザインの領域は多くの分野に細分化されていた。しかし近年、テクノロジーの発達、産業構造の変化による社会生活の変化は、デザインの考え方の見直しや、デザイン分野の再編、統合の必要性が生まれ、新しい価値の創造が求められるようになってきている。 本校では、視覚情報デザイン科、環境デザイン科と分野で分けていた学科を総合デザイン科として1つの学科(カテゴリー)に統合し、学べるデザイン分野の垣根を取り払い、より実践的、より専門的な3年間の職業教育カリキュラムを確立し、時代に合った個性的で新しい可能性(価値)を持ったデザイナーの育成を目指す。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養	デザイン専門課程	総合デザイン科 視覚情報デザインコース	平成27年文部科学 省告示第13号	-			
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	2400	192	192	5544	0	288
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
240人	97人	7人	28人	35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 成績考査規程・単位算出規程・特別科目の単位付与規程・授業外活動の単位付与規程・進級・留年規定及び卒業規程の基づき教務部全員による進級判定会議、卒業判定会議で判定を行っている。			
長期休み	■学年始: 4月1日 ■夏 期: 8月1日～8月31日 ■冬 期: 12月26日～1月8日 ■春 期: 3月1日～3月31日		卒業・進級条件	卒業: 2400時間以上及び100単位以上 卒業制作Ⅲの単位を修得している事 学納金を完納している事 進級: 1年から2年へ進級 816時間以上及び34単位以上 2年から3年への進級 1632時間以上及び68単位以上			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 担任より本人及び保護者と、連絡を密にし要因を把握し教職員と連携し対応をしている。(アドバイスを含む)		課外活動	CUBE、Switch、PAGE ■サークル活動: 有			

就職等の 状況	<b>■主な就職先、業界等</b> Webデザイン・印刷・デザイン事務所・映像 製作・パッケージ関連・通販会社他	<b>主な資格・ 検定等</b>  色彩士・カラーコーディネーター・Illustratorク リエーター能力認定・Photoshopク リエーター能力 認定・DTP検定・Webク リエーター能力検 定・CG検定・マルチ メディア検定 等
	<b>■就職率</b> <sup>※1</sup> : 67 %	
	<b>■卒業者に占める就職者の割合</b> <sup>※2</sup> : 50 %	
	<b>■その他</b> クリエイティブデザイン科から3年次編入者の みの卒業生8名の数値。内2名は、進学。 (平成 27 年度卒業者に関する 平成28年5月1日 時点の情報)	
中途退学 の現状	<b>■中途退学者</b> 13 名 <b>■中退率</b> 18 % 平成27年04月01日 在学者 73 名 (平成27年4月01日 入学者を含む) 平成28年03月31日 在学者 60 名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)	
	<b>■中途退学の主な理由</b>  ①一身上の都合(病気を含む)、②経済的理由、③その他	
	<b>■中退防止のための取組</b> 毎月で詳細に把握し、低減に向けてのさまざまな施策に活用している。日常の授業、学生生活ケアをでき るだけ細かに指導することで退学者となることを学校として防ぐ努力をしている。精神的な問題に対して は、メンタルケア講演会を実施する、提携の校医と連携してケアを行っている。経済的に苦しい家庭への 救済措置として、授業料分割制度、学外奨学金及び提携ローン会社紹介等を実施している。又、勉学の 遅れ等が挙げられるが、随時、夜間や休暇期間等を利用して、個別に補習を行っている。	
ホームページ	<a href="http://www.fds.ac.jp/">http://www.fds.ac.jp/</a>	

※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」の定義による。

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、調査時点における就職者数を就職希望者で除いたものとする。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(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)をいう。

③「就職率」における「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をいい、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ない。

(「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、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。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ない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

## 1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年1月1日現在

名 前	所 属
香坂 雅弘	学校法人 双葉学園 理事長
伊場 芳朗	福岡デザイン専門学校 校長
中嶋 尚孝	福岡デザイン専門学校 副校長 兼 教務部長
武永 茂久	公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)
三迫 太郎	公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)
下村 晋一	5ive 代表
佐野 正樹	ALアーキテクト1級建築士事務所 代表

(開催日時)

第1回 平成27年9月25日 15:00～17:00      第3回 平成28年3月25日 15:00～17:00  
 第2回 平成28年2月10日 17:00～19:30

## 2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
グラフィックデザインⅡ グラフィックデザインⅣ	グラフィックソフトの理解・応用。広告デザインの理解・応用。自己の表現、デザイン力をつける。広告ポスター等制作実習。	有限会社 春高デザイン
パッケージデザインⅡ パッケージデザインⅣ	市場パッケージ構造把握のための実習とオリジナルの開発。商品のためのイメージ作り、イメージにそった構造及びグラフィックの作成。企業依頼に沿ったパッケージデザイン。及びロゴマークの作成。表面処理による情報伝達の効果。	P.P.I.C
CG・アニメーションⅡ CG・アニメーションⅣ	企画、デザイン、発想、見せ方のアイデアなどの実務におけるクリエイティブな部分を映像を通して表現できるデザイナーの育成。企業紹介映像の制作実習。	株式会社 あのラボ
編集デザインⅡ 集デザインⅣ	実践的なレイアウト～フィニッシュまでを中心とした実習を行う。様々な状況を想定して、実践的な力を身につける。オリジナル文字の制作から雑誌等の文字組みやレイアウト、広告の知識やルールを学ぶ。	パワーハウス
イラスト・キャラクターデザインⅡ イラスト・キャラクターデザインⅣ	自分のアイデアやイメージを自在に表現できるよう画材、技法を見つける。思考すること、描くことの面白さが実感できるよう工夫する。適度に遊び要素を取り入れ、感覚の鍛錬を行う。社会の需要に応えられる現場におけるプロの有り様を学ぶ。	株式会社 AO
web デザインⅡ web デザインⅣ	WEB、デジタルコンテンツの制作。インターネットの現状、インタラクティブメディアの可能性と今後の動向。WEBデザインにおけるユーザビリティとユーザーエクスペリエンスの重要性の学習。HTMLコーディングの学習。	ゼロスタンス

### 3. 教員の研修等

#### (教員の研修等の基本方針)

教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。

### 4. 学校関係者評価

#### (学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年1月1日現在

名 前	所 属
佐藤 俊郎	株式会社環境デザイン機構 代表
家藤 康徳	アンダースコープデザインオフィス 代表
品川 武士	シナガワデザインスタジオ 代表
松本 千里	株式会社ディーライト
明石 理紗	ムーブデザイン
田代 順三	公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)
安部 浩一朗	有限会社デザイン・サン・アイ 専務取締役
中山 太郎	株式会社ホワイトスペース 代表取締役社長
鎌田 宏行	株式会社モリサワ 福岡営業所所長

#### (学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.fds.ac.jp/information/disclosure.html>

### 5. 情報提供

#### (情報提供の方法)

URL:<http://www.fds.ac.jp/>

授業科目等の概要

(デザイン専門課程 総合デザイン科 視覚情報デザインコース) 平成27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	
	○		総合造形Ⅰ	基礎的な造形力と展開力を身につける。いろいろな素材体験を通して、発想・展開・表現を追求しながら自己のテーマを探る。連続した課題の中で、忍耐が楽しみに変わるまでこだわる。主な内容は、絵具を用いた色彩構成・色彩表現、紙や粘土をもちいた立体構成やパステル・インク・各種メディウムなどの素材体験を行う。	1前	96	4	△		○	○		○		
	○		総合造形Ⅱ	総合造形Ⅰで経験した表現のための素材やメディウムなどを使用して、自分の個性に合う表現を発見する。また、表現方法によって情報の伝達に変化する仕組みを理解する。さらに自分の個性や感性の発見を基に2年次の専攻選択の資料とする。	1後	48	2	△		○	○		○		
	○		デッサン・ドローイングⅠ	洞察力を養い、表現の基礎を習得する。ものづくりの為の考え方を身につける。モノクローム素材(鉛筆、木炭など)、カラー素材(色鉛筆、ガッシュなど)を用い、観察による表現、イメージによる表現を研究。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		デッサン・ドローイングⅡ	デッサン・ドローイングを通じて、自己の体を持つリズム感の確認を行う。また、表現するために必要な思考の経験を通して表現と感性の融合や伝達という事柄について理解を深める。	1後	48	2	△		○	○		○		
	○		マーケティング	マーケティングの基本理論を学び、自らビジネスの現場で活用できる手法を見出す。マーケティングの基本理論、グループワーク、ゲスト講師による「働く現場」のマーケティング講義など。	1後	24	1	△	○		○		○		
	○		プレゼンテーション	プレゼンテーションの重要性の理解促進。プレゼンテーション能力の醸成。説明ではなく説得を。講義、多様な課題による演習。	1後	24	1	△		○	○		○		
	○		コンピュータ基礎	グラフィックデザインにおけるコンピュータ操作、利用の基本を修得。コンピュータの基本操作、グラフィックソフト(イラストレーター、フォトショップ)の基本と応用。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		web概論	ネット環境の背景を知ることによって、webデザインの構築をよりの確なものにするための基礎を修得する。講義、インターネットを使った情報収集の方法やwebサービスを体験、学習する。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		タイポグラフィ	文字に対する意識の改革。デザインと文字の重要な関係を理解し表現する。文字造形の多様さを研究収集。自分にまつわるテーマでロゴマーク制作。それらをベースに、ステーションナリー、ポスターなどへ展開。公募展への活用などを行う。	1後	48	2	△		○	○		○		
	○		イラスト・キャラクターデザインⅠ	自分のアイデアやイメージを自在に表現できるよう、個々に合った画材、技法を見つけさせることを目標にします。広告において、キャラクターの存在はなくてはならないものになっている。場合によっては、広告の付加価値的なものや販促物の立場から商品として独立するケースもでてきている。授業では、イラストやキャラクター制作の発想訓練と平面・立体への展開を中心に学習する。	1前	48	2	△		○	○		○		

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	
	○		編集デザインⅠ	マスコミ編集デザインの基礎、各道具の使い方の把握、印刷の知識・工程の理解。基礎レイアウト～制作。印刷についての知識を深める。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		グラフィックデザインⅠ	グラフィックを基本としたコミュニケーションデザインの総合的基礎を身に付ける。的確でユニークな着目、思考力。色やカタチなどの基本的な構成力。アイデアを適切に伝えるための表現力。	1後	48	2	△		○	○			○	
	○		パッケージデザインⅠ	パッケージは、様々な商品の生産・流通・使用にとって欠かせないものであり、使い終わったパッケージの回収や廃棄など、処理の仕方も重要な問題である。又、私たちの使用するもの全てに付いており、身近なだけにそのデザインが生活や社会に及ぼす影響も大きい。そこで、パッケージデザインの基本・応用を学び、様々な切り口で進めていき、面白さに触れる。始めにパッケージとは何か、どのように役立ち機能しているのかを説明し、基本手順・流れを学ぶ。更に、テーマ商品を選び、分析しアイデアを出し、パネルにまとめ模型化する。同時に、仕事の流れとしてマーケティング、プレゼンテーションも行う。	1後	48	2	△		○	○			○	
	○		CG・アニメーションⅠ	コンピュータグラフィックの基礎と、動画の仕組み、制作等を行い、CGIによる映像表現の基礎を学習する。SHADE Aftereffects等を使用してCG・映像作品の制作を行う。	1後	48	2	△		○	○			○	
	○		企画演習Ⅰ	考えること、表現することを通して、自分のアイデンティティを考察し理解を深める。共同作業によるコミュニケーション能力の向上。デザイン概念の拡大。デザインの各分野だけでなく、創作（芸術、文学、芸能など）、あるいは自然の中に存在するデザイン的なものなど、広い範囲からモチーフを選定し、課題とする。	1前	48	2	△	○		○			○	
	○		広告デザイン論	広告宣伝にとどまらない広報全体への理解促進。総合的な発想、広報知識の開発。講義。キャプションを含む多様な課題による演習。	1後	24	1	○	△		○			○	
	○		デザイン教養Ⅰ	デザインの携わる仕事をしていく上で、最低限必要な教養を身につけ、会話、文章表現のなかで使いこなせるようにする。コミュニケーション手段として大切なディスカッション、文章表現を中心に進める。	1前	24	1	○	△		○			○	
	○		デザイン教養Ⅱ	デザインの携わる仕事をしていく上で、最低限必要な教養を身につけ、会話、文章表現のなかで使いこなせるようにする。コミュニケーション手段として大切なディスカッション、文章表現を中心に進める。	1後	24	1	○	△		○			○	
	○		キャリアコーチング	基本的なビジネスマナーと未来を描き、実現させるための「目標」意識とコミュニケーション力を身に付ける。コミュニケーショントレーニング、コーチング、グループワーク、ゲスト講師による講義。	1前	24	1	○	△		○			○	
	○		カラーコーディネートⅠ	デザインにおける色彩の重要性やその役割を理解し、自然界に見る先行設計事例を活用して色彩表現ができ、カラーシステム・配色調和・色彩効果等を理解した上で、様々なイメージ表現・活用ができる。各種デザイン分野における「色彩の扱い方」の中で、特にデザイン実務に応用される内容について、理論の学習によって理解を深める。	1前	48	2	○	△		○			○	

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	
	○		カラーコーディネートⅡ	デザインにおける色彩の重要性やその役割を理解し、自然界に見る先行設計事例を活用して色彩表現ができ、カラーシステム・配色調和・色彩効果等を理解した上で、様々なイメージ表現・活用ができる。各種デザイン分野における「色彩の扱い方」の中で、特にデザイン実務に応用される内容について、理論の学習によって理解を深める。	1後	48	2	△	○		○			○	
	○		webデザインⅠ	Webデザインの理解と応用。グラフィックソフトとオーサリングソフトの連携。Webサイト制作と実習。「Dreamweaver」の修得。「Fireworks」「Flash」の基礎。	1後	48	2	△		○	○			○	
	○		マネージメント研究	学生自身があらゆる要素から自己分析を図り、デザインを通してセルフプロデュースの表現や手法を学び、社会との繋がり方法を模索し、マネージメント感覚と実践力を身につける。対社会、企業などへのプレゼンテーション技術習得、手段を学ぶ。	1後	48	2	△		○	○			○	
	○		総合研究Ⅰ	習得した技術と知識を活かし、自由な発想で作品を制作する。興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を完成させる。	1後	48	4	△		○	○			○	
	○		イラスト・キャラクターデザインⅡ	自分のアイデアやイメージを自在に表現できるよう、まずは個々に合った画材、技法を見つけることを目標にします。思考すること、描くことの面白さが実感できるよう工夫します。様々な技法を試しながら、実制作に移行します。実習では絵を描く楽しさ、面白さを失わないように適度に遊びの要素を取り入れ、感覚の鍛錬に繋がる授業を心掛けます。	2前	192	8	△		○	○			○	○
	○		イラスト・キャラクターデザインⅢ	今後、表現者として生きることの喜びとともにプロフェッショナルになることの厳しさも伝えていきます。様々な技法を試しながら、実制作に移行します。実社会での需要に応えられるよう、現場におけるプロの有り様に即した授業を行います。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		グラフィックデザインⅡ	グラフィックソフトの理解・応用。広告デザインの理解・応用。自己の表現、デザイン力をつける。広告ポスター等制作実習。コンセプトを第1においた作品制作。	2前	192	8	△		○	○			○	○
	○		グラフィックデザインⅢ	論理的思考に基いたデザイン。物事の本質を探り、グラフィックデザインによるコミュニケーションの可能性を学習する。コンセプトを主体とした、文化・社会・商業広告のポスター制作実習。コンテスト(コンペ)のテーマにそったデザイン制作。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		編集デザインⅡ	実践的なレイアウト～フィニッシュまでを中心とした実習を行う。様々な状況を想定して、実践的な力を身につける。オリジナル文字の制作から雑誌等の文字組みやレイアウト、広告の知識やルールを学ぶ。	2前	192	8	△		○	○			○	○
	○		編集デザインⅢ	Ⅱに引き続き、より高度で実践的なレイアウト～フィニッシュまでを中心とした実習を行う。様々な状況を想定して、実践的な力を身につける。オリジナルの発行物を設定してコンセプト～フィニッシュワークまで行う。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		パッケージデザインⅡ	市場パッケージ構造把握のための実習とオリジナルの開発。商品のためのイメージ作り、イメージにそった構造及びグラフィックの作成。企業依頼に沿ったパッケージデザイン。及びロゴマークの作成。表面処理による情報伝達の効果。	2前	192	8	△		○	○			○	○

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	
	○		パッケージデザインⅢ	市場パッケージ構造把握のための習作とオリジナルの開発。商品のためのイメージ作り、イメージにそった構造及びグラフィックの作成。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		CG・アニメーションⅡ	企画、デザイン、発想、見せ方のアイデアなどのクリエイティブな部分を映像を通して表現できるデザイナーを目指します。企業紹介映像の制作実習。	2前	192	8	△		○	○			○	○
	○		CG・アニメーションⅢ	空間と時間軸のコントロールとデザイン、及び、ユニバーサルワークへのアプローチ。ワークフローの修得と企画力・表現力の修得を代表的なメディアを通して行う。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		webデザインⅡ	WEB、デジタルコンテンツの制作。インターネットの現状、インタラクティブメディアの可能性と今後の動向。WEBデザインにおけるユーザビリティとユーザーエクスペリエンスの重要性。HTMLコーディングの学習。	2前	192	8	△		○	○			○	○
	○		webデザインⅢ	Web環境内での動画表現と効果的な構成の学習。動画ソフト「Flash」の技術習得。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		コピーライティング	文章能力の醸成。文章理解力の理解醸成。文章の再評価。講義。広告のみならず、ラブレター作成など多様な課題による演習。	2前	24	1	△	○		○		○		
	○		コミュニケーション論	コミュニケーションの意味の理解促進。コミュニケーション能力の醸成。議論の習慣化。講義、多様な課題によるグループ対抗ディベート。	2前	24	1	○	△		○		○		
	○		企画演習Ⅱ	企画とアイデアの差を理解し、企画・アイデア・デザインの思考の習慣化を促進。日々テーマを各自探求し、企画制作。	2前	24	1	△	○		○			○	
	○		デザイン特講	上辺だけのデザインではなく、デザインの本質、本来の目的を理解。デザインの造形の学習ではなく、その過程や手法を世の中の完成されたデザインから学習。ゲスト講師による質疑応答。	2前	24	1	△	○		○			○	
	○		自主研究Ⅰ	デザイン業界への就職活動の中でもっとも重要なツールになるポートフォリオをクオリティーとオリジナリティのあるものにする。	2後	48	2	△		○	○			○	
	○		自主研究Ⅱ	デザイン業界への就職活動の中でもっとも重要なツールになるポートフォリオをクオリティーとオリジナリティのあるものにする。	2後	48	2	△		○	○			○	
	○		イラスト・キャラクターデザインⅣ	2年次に修得した技法や表現の経験を基に、他者の視点や評価を積極的に取り入れながら作品づくりを手掛けていきます。同時にオリジナリティの研究や世界観の表現について学びます。	3前	192	8	△		○	○			○	○

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	
	○		イラスト・キャラクターデザインⅤ	イラストを始め、アートとは何か？表現とは何か？思想的なものも含めて、表現者としての資質の深化を図ります。個人的な表現よりもコミュニケーションとしての表現を考えます。	3後	192	8	△		○	○			○	
	○		グラフィックデザインⅣ	論理的思考に基いたデザインの習得。コンセプトを主体とした、文化・社会・商業広告のポスター制作実習。ゼネラルグラフィックによるコミュニケーションの表現実習。	3前	192	8	△		○	○			○	○
	○		グラフィックデザインⅤ	総合的なデザイン技術向上と新しい視覚表現の研究。現場でデザインの仕事を続けて行くための自分らしい興味・モチベーションを発見する。スモールグラフィックを主体としたデザイン実習制作物を外部に発信・紹介するためのリテラシー実習。	3後	192	8	△		○	○			○	
	○		編集デザインⅣ	タイポグラフィーを基本に文字や組版についての知識を深め、ページデザインを中心に専門化・細分化する編集業界に対応できるスキルを身につけます。	3前	192	8	△		○	○			○	○
	○		編集デザインⅤ	オリジナルの書籍の創刊を想定して、コンセプト～フィニッシュワークまでを行う。ロゴ・形態・本誌レイアウト・中吊り広告など一連のツールを作成する。	3後	192	8	△		○	○			○	
	○		パッケージデザインⅣ	パッケージの業種別・企業別表現を学ぶ。和菓子・洋菓子などのパッケージ制作を通じて、より質の高いデザインを学んでいく。	3前	192	8	△		○	○			○	○
	○		パッケージデザインⅤ	自発的企画立案から仕上げまでの能動性の強化。企業の問題点から解決案を導き出し、企業のための企画立案を作成する。	3後	192	8	△		○	○			○	
	○		CG・アニメーションⅣ	企画、デザイン、発想、見せ方のアイデアなどのクリエイティブな部分を映像を通して表現できるデザイナーを目指します。	3前	192	8	△		○	○			○	○
	○		CG・アニメーションⅤ	アニメーションや映像制作における表現の模索・オリジナリティの確立。対外的なプレゼン能力の育成を目指します。	3後	192	8	△		○	○			○	
	○		webデザインⅣ	Web環境内での動画表現と効果的な構成の応用学習。企画実習による応用技術習得。	3前	192	8	△		○	○			○	○
	○		webデザインⅤ	Web環境内での動画表現と効果的な構成の応用学習。企画実習による応用技術習得。	3後	192	8	△		○	○			○	
	○		自主研究Ⅲ	デザイン業界への就職活動の中でもっとも重要なツールになるポートフォリオをクオリティーとオリジナリティのあるものにする。	3前	48	2	△		○	○		○		

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	
	○		自主研究Ⅳ	デザイン業界への就職活動の中でもっとも重要なツールになるポートフォリオをクオリティーとオリジナリティのあるものにする。	3前	48	2	△		○	○		○		
	○		マンガビジネス	日本マンガのルーツからマンガビジネスの成立と構造を分析する。社会でのマンガの位置づけ、マンガという表現分野に対する視野を広げる。さらにはマンガを軸とした新しいビジネスの可能性を探る。	3前	24	1	○	△						
○			卒業制作Ⅲ	集大成として、修得した知識、技術を活かし、企画から完成まで、デザイナーとしての一連のプロセスを体験する。各自、専攻の内容から興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を完成させる。	3後	96	8	△		○	○		○		
合計				58科目	6216単位時間(259単位)										

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	
		○	文化人類学	日本人にとって美とは何かという美の本質、どのようなものが美しいのかという美の基準、美は何のためにあるのかという美の価値を思考し、デザインの幅を広げる。また、思考するなかで重要な言語の意味、本質を、大和言葉を検証しながら意識していく。日本の美意識はどのようにして生まれたのか？様々な事例と、私たちの中に潜む感性を比較しながら検証する。	全学年	16	1	○			○		○		
		○	比較文化論	人間の文化の中で、「神」がどのような象徴として扱われ、どのように表現されてきたかを検証しながら、デザインとの関係性を考察していきます。世界の神話の原点から文化への転換の流れを把握し、象徴や表象としてどのように扱われてきたかを確認し、現在の芸術やデザインとの関連性考えます。また、なぜ各文化・生活の中で何故「神」が必要とされてきたか、人間の心理的な側面も考察します。	全学年	16	1	○			○		○		
		○	企業論	企業経営におけるデザインの役割について、現状及び理解を深めてもらう。新聞、雑誌等に掲載される一般的企業をモデルとした具体的事例を多用し、一方的講義ではなくできるだけ対話形式の授業とする。企業とは何か、にはじまり企業の歴史、事例研究、企業の社会的責任、また、後半に経営におけるデザインの重要性を知ってもらう。	全学年	16	1	○			○		○		
		○	造形心理学	わたしたちがモノをつくるとき、「見て」「感じる」知覚の要素は不可欠である。色や光、カタチや空間などの観点から、表現をするときの基礎となる造形と知覚の関わりについて心理学的知見を身につける。	全学年	16	1	○			○		○		
		○	情報リテラシー	情報リテラシー（メディアリテラシー・コンピューターリテラシー）の基本的な考え方を理解する。情報収集能力の強化、社会におけるメディアの特性を理解し、上手く活用するための力を身につけます。	全学年	16	1	○			○		○		
		○	教養特講	教養こそが人を人たらしめる必須アイテム。知識の多少、カテゴリー問わず、得た知識を熟成させること、精神的能力を開発・発展させることの重要性を体感し、人格的な生活の向上を図る。また、知識を求めて学ぶことにより、品位と人格を高めようとする心構えを身につけ、物事に対する理解力や創造力に繋げる。	全学年	16	1	○			○		○		
		○	実践英語	会話演習、基礎文法の確認を通し、英会話の基礎力の向上、日常会話が行える力をつける。	全学年	16	1	○			○		○		
		○	特別講義	各界の著名な作家・デザイナー・研究者などを講師として、講演・講習を通して様々な価値観の提示や世界観に触れ、学習への意欲を高める。	全学年	24 ～ 48	1～2	○			○		△		○
		○	集中講義	授業で扱うデザイン以外の様々なデザインの最新知識や技術に関してレクチャーし、自身のデザイン領域の幅を広げる。	全学年	24 ～ 48	1～2	○	△		○		△		○
		○	特別実習	建築家・デザイナー・研究者などを講師として、講習及び実習を通して、より深く考える力、短期間で仕上げる能力を身につけ、作業中や講評会などから様々な価値観、視点でのモノづくりを経験する。	全学年	48	2	△		○	○		△		○

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		
		○	デザインキャンプ	地方におけるデザインを学ぶ。地域（長崎県雲仙市小浜）のフィールドワークを通して、その土地に潜在している魅力を発見し、地域や観光に対して活かしていく方法を考察する。	全学年	48	2	△		○			○			
○			インターンシッププログラム	一定期間企業へ赴き、自分の将来希望する職種を経験し、現在の自分の実力・能力を知り、新たな目標を見出す。企業の中で働くことで、社会人としての自覚を養い、協調性なども高める。	全学年	96	4以上			○			○			
		○	海外研修	海外の街、建築、プロダクトデザイン、グラフィックデザインなどに間近で見、触れ、日本とは違った風土、デザイン文化を体感することでデザインの価値観を広げる。また、工房など製作現場を見学し、海外のモノ作りの場を視察する。	全学年	48	2			○			○	○		
		○	国内研修	他の都道府県などで行われる講演会・ワークショップ・イベントに自らスケジュールを立てて参加し、見聞を広めながら、デザイン力の向上を図る。	全学年	24～48	1～2			○			○	○		
		○	CO-OPプログラム	実務経験を積むため、本校が特別に実施契約を結ぶ企業へ長期間（1～6ヶ月）派遣するプログラム	3通	120～480	5～20			○			○	○		
		○	Riseプログラム	長期に渡る関連企業での就業体験や海外留学など幅広い活動を促し、将来のキャリアビジョンを明確にする自主活動プログラム	3通	480～960	20～40			○			○	○		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：2400時間以上及び100単位以上修得し、卒業制作Ⅲの単位を修得していること。 履修特記：1年次選択必修科目において、カラーコーディネートⅡ、webデザインⅠ、マネジメント研究から1つ選択。 2年次選択必修科目において、グラフィックデザイン、イラスト・キャラクターデザイン、編集デザイン、パッケージデザイン、webデザイン、CG・アニメーションは、前期にⅡから2つ、後期にⅢから2つ選択。 3年次選択必修科目において、グラフィックデザイン、イラスト・キャラクターデザイン、編集デザイン、パッケージデザイン、webデザイン、CG・アニメーションは、前期にⅣから2つ、後期にⅤから2つ選択。	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	16週

(留意事項)

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

## 職業実践専門課程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				
福岡デザイン専門学校	平成9年2月6日	伊場 芳朗	〒810-0042 福岡県福岡市中央区赤坂一丁目10番10号 (電話) 092-716-0094				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人双葉学園	昭和35年12月1日	香坂 雅弘	〒810-0042 福岡県福岡市中央区赤坂一丁目10番10号 (電話) 092-716-0094				
目的	<p>本校のデザイン教育の根幹である「デザインは加減である」というバランス感覚を養う教育方針に基づき、より考える力、人間力を持った人材を育てることを目的としている。</p> <p>デザインの領域は多くの分野に細分化されていた。しかし近年、テクノロジーの発達、産業構造の変化による社会生活の変化は、デザインの考え方の見直しや、デザイン分野の再編、統合の必要性が生まれ、新しい価値の創造が求められるようになってきている。</p> <p>本校では、視覚情報デザイン科、環境デザイン科と分野で分けていた学科を総合デザイン科として1つの学科(カテゴリー)に統合し、学べるデザイン分野の垣根を取り払い、より実践的、より専門的な3年間の職業教育カリキュラムを確立し、時代に合った個性的で新しい可能性(価値)を持ったデザイナーの育成を目指す。</p>						
分野	課程名	学科名	専門士		高度専門士		
文化・教養	デザイン専門課程	総合デザイン科 立体空間デザインコース	平成27年文部科学省告示第13号		-		
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	2400	312	192	5424	0	288
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数		総教員数		
240人	41人	7人	28人		35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 成績審査規程・単位算出規程・特別科目の単位付与規程・授業外活動の単位付与規程・進級・留年規定及び卒業規程の基づき教務部全員による進級判定会議、卒業判定会議で判定を行っている。		
長期休み	■学年始: 4月1日 ■夏期: 8月1日～8月31日 ■冬期: 12月26日～1月8日 ■春期: 3月1日～3月31日		卒業・進級条件		卒業: 2400時間以上及び100単位以上 卒業制作Ⅲの単位を修得している事 学納金を完納している事 進級: 1年から2年へ進級 816時間以上及び34単位以上 2年から3年への進級 1632時間以上及び68単位以上		
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 担任より本人及び保護者と、連絡を密にし要因を把握し教職員と連携し対応をしている。(アドバイスを含む)		課外活動		■課外活動の種類 CUBE、Switch、PAGE ■サークル活動: 有		

就職等の状況	<b>■主な就職先、業界等</b> 商業施設・ディスプレイ・建築設計・住宅会社・家具製造他	主な資格・検定等  2級建築士・木造建築士・商業施設効士・インテリアプランナー・福祉住環境コーディネーター・色彩士・インテリアコーディネーター・CAD利用技術者試験・リビングスタイリスト等
	<b>■就職率<sup>※1</sup></b> : 0 %	
	<b>■卒業者に占める就職者の割合<sup>※2</sup></b> : 0 %	
	<b>■その他</b> クリエイティブデザイン科から3年次編入者のみの卒業者1名の数値。 (平成 27 年度卒業者に関する平成28年5月1日 時点の情報)	
中途退学の現状	<b>■中途退学者</b> 6 名	<b>■中退率</b> 20 %
	平成27年04月01日 在学者 30 名 (平成27年4月01日 入学者を含む) 平成28年03月31日 在学者 24 名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)	
	<b>■中途退学の主な理由</b> ①一身上の都合(病気を含む)、②経済的理由、③その他	
	<b>■中退防止のための取組</b> 月毎で詳細に把握し、低減に向けてのさまざまな施策に活用している。日常の授業、学生生活ケアをできるだけ細かに指導することで退学者となることを学校として防ぐ努力をしている。精神的な問題に対しては、メンタルケア講演会を実施する、提携の校医と連携してケアを行っている。経済的に苦しい家庭への救済措置として、授業料分割制度、学外奨学金及び提携ローン会社紹介等を実施している。又、勉学の遅れ等が挙げられるが、随時、夜間や休暇期間等を利用して、個別に補習を行っている。	
ホームページ	<a href="http://www.fds.ac.jp/">http://www.fds.ac.jp/</a>	

※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」の定義による。

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、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとす。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(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)をいう。

③「就職率」における「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をいい、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ない。

(「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、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。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ない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

## 1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年1月1日現在

名前	所属
香坂 雅弘	学校法人 双葉学園 理事長
伊場 芳朗	福岡デザイン専門学校 校長
中嶋 尚孝	福岡デザイン専門学校 副校長 兼 教務部長
武永 茂久	公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)
三迫 太郎	公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)
下村 晋一	5ive 代表
佐野 正樹	ALアーキテクト1級建築士事務所 代表

(開催日時)

平成27年度

第1回 平成27年9月25日 15:00～17:00

第3回 平成28年3月25日 15:00～17:00

第2回 平成28年2月10日 17:00～19:30

## 2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

科目名	科目概要	連携企業等
ショップデザインⅡ ショップデザインⅣ	設計を通して、空間と人、空間と商品、人と商品、人と人の関係のとりむすび方を学ぶ。物販店・飲食店などの分析からプランニングを考え、機能・演出・仕上げ・ディテールについて習得しながら設計を行う。	有限会社 福山秀親計画機構
家具デザインⅡ 家具デザインⅣ	自分で「家具とは？」ということを考え、オリジナルなモノを創造できるようにする。 企業への提案を前提に、デザイン知識の向上、発想のプロセスを重要視し、「手」を動かしながら、構造、フォルムを確認し、立体物で提案製品を作り上げる。	原デザイン室
建築デザインⅡ 建築デザインⅣ	建築設計の一連のプロセスを体得する。身の周りの実測調査、事例研究、住宅の設計を行い、コンセプトの立案、プログラムや機能に基づく展開、図面の表現や模型による的確なプレゼンテーション技術の体得。	ALアーキテクト1級 建築士事務所
プロダクト・雑貨 デザインⅡ プロダ クト・雑貨 デザインⅣ	コンセプトメイキング、アイデア展開からモデル制作、プレゼンテーションまで基本を身につけ、自分なりの提案ができるようになる。アイデアを考えるとところから商品に落とし込むところまでの一連の流れを学ぶ。	シナガワデザインスタジオ

### 3. 教員の研修等

#### (教員の研修等の基本方針)

教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。

### 4. 学校関係者評価

#### (学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年1月1日現在

名 前	所 属
佐藤 俊郎	株式会社環境デザイン機構 代表
家藤 康徳	アンダースコープデザインオフィス 代表
品川 武士	シナガワデザインスタジオ 代表
松本 千里	株式会社ディーライト
明石 理紗	ムーブデザイン
田代 順三	公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)
安部 浩一郎	有限会社デザイン・サン・アイ 専務取締役
中山 太郎	株式会社ホワイトスペース 代表取締役社長
鎌田 宏行	株式会社モリサワ 福岡営業所所長

#### (学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.fds.ac.jp/information/disclosure.html>

### 5. 情報提供

#### (情報提供の方法)

URL:<http://www.fds.ac.jp/>

授業科目等の概要

(デザイン専門課程 総合デザイン科 立体空間デザインコース) 平成27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	
	○		総合造形Ⅰ	基礎的な造形力と展開力を身につける。いろいろな素材体験を通して、発想・展開・表現を追求しながら自己のテーマを探る。連続した課題の中で、忍耐が楽しみに変わるまでこだわる。絵具を用いた色彩構成・色彩表現、紙や粘土をもちいた立体構成を行う。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		総合造形Ⅱ	総合造形Ⅰの応用として、コンペティションなどへ出品する作品制作を通して、発想から、コンセプトの構築、形状のブラッシュアップ、表現方法までトータル的に学ぶ。	1後	48	2	△		○	○		○		
	○		デッサン・ドローイングⅠ	想いや考えを表現する手段としてのデッサン力を身につける。形の本質、成り立ちを読み取る力を身につける。楽しく、きびしく、限界を求める。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		デッサン・ドローイングⅡ	人体クローキーを中心に、形や印象を素早く読み取り、表現する力を身につける。	1後	48	2	△		○	○		○		
	○		基礎製図	図面は構想や計画を第三者に伝達する手段である。そのため、図面に関する基礎知識・技術を習得し、正確・明瞭・迅速に書けるようにする。道具の使い方、線の引き方、文字の練習、表示記号など基本を身につけ、図面を書きながら内容を理解し、各図法を学び、図面に慣れ、スケール感をつかむ。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		CADⅠ	コンピュータの基礎知識、基本操作、周辺機器の扱い方を学び、各ソフトの操作方法を習得する。デザインの基本である「手を動かす」を主眼に各ソフトを使い、基本的なデザイン・作図実習を行う。始めはドローイングソフトを使いながら、コンピュータに慣れる。その後、CADソフトで各図面を作図しながら、操作方法と概念を習得する。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		インテリアパースⅠ	敷地を選定し、住まい手の家族構成や要望、各種条件を設定し、アイデアを盛り込みながらプランニングを行う。インテリアのベースであるカラーやテイスト、仕上げ材、家具、照明の基本を理解し平面を完成させ、展開図・天井伏図の十分な理解と作図を行う。また、各図面はイラストレーターを使い、ビジュアル的な表現方法を習得し、内観パースは3Dソフトやフォトショップで仕上げ、より高度でリアルな表現を身につける。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		ディスプレイデザインⅠ	テーマ・コンセプトを的確に演出できる企画力と表現力を養う。前半は、ディスプレイの効果的な演出のための知識を学ぶ。後半は、プランニングから実社会(現場)での実習、様々な業種のショールームを利用しての実技を行う。	1前	48	2	△		○	○		○		
	○		プロダクト・雑貨デザインⅠ	機能と形の関係、感性と形を探りながら、造形的に美しい形、面白い形を検討する。手を動かすことを最大の目標としたい。総合造形と連動して進める。観察、思考することからすべては始まります。私たちは、身の回りのものから様々な情報を受け取りながら生活をしています。意識している情報もあれば、意識されていない情報もたくさんあります。これらの情報からテーマを導き出し、さらに整理、分析、展開して独創性の高い形態を造ります。	1前	48	2	△		○	○		○		

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		
	○		CADⅡ	製図道具としてのCAD以上にデザインの表現手段、思考手段としてのCADを修得し、デザインの枠にとらわれずにワークできる人材を育成する。Iに引き続き、CADソフトで各図面を迅速に作図できるようにする。他のCADソフトとの互換性なども習得する。3Dの知識・操作・表現を学び、外観・内観の3Dシミュレーションの技術を習得し、より高度なプレゼンテーションを行う。	1後	48	2	△		○	○		○			
	○		家具デザインⅠ	なぜこの形になったのか、必要なディテールなのか、など、自分の感覚をシンプルにわかりやすくする作業とその個性を人に伝える表現方法の基礎をつくる。アイデア・イメージと実際に出来上がったものとのスケール感の違いをなくすために模型製作と図面作図を繰り返し行う。	1後	48	2	△			○	○		○		
	○		インテリアコーディネートⅠ	住まいのインテリアコーディネートとは、住む人の自己表現の場です。自ら考えるインテリアを第三者に伝え、共感を得られるようによりよい生活空間を提案し、その提案を現実のものにする為の方法を学びます。1軒家のインテリアコーディネートが出来るようになります。インテリアコーディネートの基本を学び、インテリア空間とアイテムを理解し、プレゼンテーションボードを作成することで表現します。コンセプトを基にイメージとカラープランを立て、床・壁・天井の仕上げ材・建具・家具・カーテン・照明などを選び、リストを作成し、平面図上で表現・提案します。	1後	48	2	△			○	○			○	
	○		ショップデザインⅠ	各業種別店舗の設計を通して、固定概念に縛られない自由な発想力、着眼力を持たせ、発想からプランニング、関連図面の作図、表現方法を修得し、1つのデザインへとまとめ上げる能力を身につける。また、計画にかかわる様々な事柄について学ぶ。主に物販店・飲食店の平面計画・色彩計画・設備計画・照明計画・ファサードデザイン・サイン計画などを行い、平面図・展開図・天井伏図などを作図し、店舗の設計業務・監理業務について習得する。	1後	48	2	△			○	○		○		
	○		建築デザインⅠ	木造住宅の計画・設計を学ぶ。プランニング・簡易図面作成・実施図面（配置図・平面図・立面図・断面図・矩計図・天井伏図・構造図など）の作図・プレゼンを行い、基本的な仕事の流れを習得する。また、既存の建築について、スライド写真による紹介、解説をする。	1後	48	2	△			○	○			○	
	○		建築施工	木造2階建てを中心に、2級建築士程度の知識を修得する。事例・実物を基にさまざまな施工方法を学び、工程計画から管理、各種工事（仮設・土・基礎・鉄筋・型枠・コンクリート・鉄骨・木・防水・屋根・左官・タイル・塗装・建具・ガラス・内装・断熱・設備・外装など）の全般的な理解を深める。積算の知識を習得する。	1前	24	1	○	△		○				○	
	○		建築法規	建築基準法を中心に関連法規を修得する。積算の基礎知識を修得する。主に住宅を例にとり、単体規定・集団規定について学び、関連法規（建築基準法・ハートビル法・消防法・都市計画法・耐震改修促進法・建築士法・建設業法など）についても学ぶ。	1前	24	1	○	△		○				○	
	○		建築材料	木造2階建てを中心に、2級建築士程度の知識を修得する。事例、実物をもとに材料の知識をつける。各材料（床材・天井材・壁材・屋根材・仕上げ材・防水材・防火耐火材・断熱防音材など）の特徴を把握し、活かし方を学ぶ。	1前	24	1	○	△		○			○		

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	
	○		構造学Ⅰ	建築構造の特性を、木造に関して修得する。主に木造の名称・特性・寸法・構法などの全般的な理解を深める。同時に構造模型を製作しながら構法について学ぶ。必要に応じ構造設計についても学ぶ。	1後	48	2	○	△		○			○	
	○		デザイン教養	デザインの携わる仕事をしていく上で、最低限必要な教養を身につけ、会話、文章表現のなかで使いこなせるようにする。コミュニケーション手段として大切なディスカッション、文章表現を中心に進める。	1前	24	1	○	△		○		○		
	○		カラーコーディネートⅠ	デザインにおける色彩の重要性やその役割を理解し、自然界に見る先行設計事例を活用して色彩表現ができ、カラーシステム・配色調和・色彩効果等を理解した上で、様々なイメージ表現・活用ができる。各種デザイン分野における「色彩の扱い方」の中で、特にデザイン実務に応用される内容について、理論の学習によって理解を深める。	1前	48	2	○	△		○			○	
	○		カラーコーディネートⅡ	デザインにおける色彩の重要性やその役割を理解し、自然界に見る先行設計事例を活用して色彩表現ができ、カラーシステム・配色調和・色彩効果等を理解した上で、様々なイメージ表現・活用ができる。各種デザイン分野における「色彩の扱い方」の中で、特にデザイン実務に応用される内容について、理論の学習によって理解を深める。	1後	48	2	△	○		○			○	
	○		マネジメント研究	学生自身があらゆる要素から自己分析を図り、デザインを通してセルフプロデュースの表現や手法を学び、社会との繋がり方法を模索し、マネジメント感覚と実践力を身につける。対社会、企業などへのプレゼンテーション技術習得、手段を学ぶ。	1後	48	2	△	○		○			○	
	○		webデザインⅠ	Webデザインの理解と応用。グラフィックソフトとオーサリングソフトの連携。Webサイト制作と実習。「Dreamweaver」の修得。「Fireworks」「Flash」の基礎	1後	48	2	△	○		○			○	
	○		総合研究Ⅰ	習得した技術と知識を活かし、自由な発想で作品を制作する。興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を完成させる。	1後	48	4	△		○	○			○	
	○		ディスプレイデザインⅡ	ディスプレイのコンセプトワーク、プランニング・パースなど実習を行いながら、幅広く知識を身に付け。パソコン作業に片寄らないように手作業の実習を取り入れ、発想力を伸ばし楽しく学べる授業にする。	2前	192	8	△		○	○			○	
	○		ディスプレイデザインⅢ	コンセプト、プランニング、パースなどの表現からショーイングまでデザイン力を高めながら、幅広い知識を身に付け、実社会で役立つスキルを持たせ、就職につなげる。VMDの知識・商品知識を高めて、ディスプレイプランに活かせるようにする。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		プロダクト・雑貨デザインⅡ	コンセプトメイキング、アイデア展開からモデル製作、プレゼンテーションまで基本を身につけ、自分なりの提案ができるようになる。アイデアを考えるとところから商品に落とし込むところまでの一連の流れを学ぶ。	2前	192	8	△		○	○			○	○

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	
	○		プロダクト・雑貨デザインⅢ	アイデアから商品化までの一連の流れを学ぶ。プロダクトデザインのプロセスを経験し、実務能力を高めていく。また、モデル制作を通じ、様々な材料を用いての造形トレーニングを行う。3人の外部デザイナーの方に授業をしていただき、様々なデザインプロセスを学ぶ。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		家具デザインⅡ	自分で「家具とは？」ということを考え、オリジナルなモノを創造できるようにする。企業への提案を前提に、デザイン知識の向上、発想のプロセスを重要視し、「手」を動かしながら、構造、フォルムを確認し、立体物で提案製品を作り上げる。	2前	192	8	△		○	○			○	○
	○		家具デザインⅢ	デザインする上での必要最小限の知識（材料・構造・フォルム・人間工学等）を修得することから、デザインを発想する上でのプロセスを重視した、実物でモノを考えたり、作るという「手」を使う授業を展開する。また、コンペや実企業への提案というテーマに連動した授業も行う。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		インテリアコーディネートⅡ	インテリアコーディネーターとしての知識と表現の習得。講義とコーディネート習得のための演習。共感を得られるよりよい空間づくりの修得。キッチン・浴室・トイレなど水廻りのコーディネート、設計を学ぶ。寸法や基礎知識の講義から建具・収納のデザイン、照明を計画し、設備を決定する前段階の条件把握・カタログの見方・決定事項・発注時の注意や工事業者との打ち合わせポイントを学ぶ。	2前	192	8	△		○	○			○	
	○		インテリアコーディネートⅢ	更なる知識と表現力の習得。トータルコーディネート習得のための実技。コーディネート力に加え、リフォームを含む間取りなどのプランニング力の更なる向上を図る。リビング・ダイニング・個室・水廻りなど住宅全体をプランニングし、設計からインテリアの提案までを行う。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		ショップデザインⅡ	店舗設計の行程を通して、空間と人、空間と商品の関係のとりむすび方を学ぶ。イメージからプラン、図面の作図、プレゼンまで、デザインをまとめ上げ、人々が喜ぶ空間をつくる能力を身につける。物販店・飲食店などの分析から動線計画・空間計画・プランニングを学び、機能的デザイン・照明演出効果・仕上げ材の表現・ディテールについて習得し、設計を行う。	2前	192	8	△		○	○			○	○
	○		ショップデザインⅢ	課題を通して、人と商品、人と人の関係のとりむすび方を学ぶ。イメージからプラン、図面の作図、プレゼンまで、デザインをまとめ上げ、人々が集まり、喜び、コミュニケーションを生む空間づくりを目指す。美容室などのサービス部門・複合商業施設や展示場についての様々な計画事項を学び、設計を行う。	2後	192	8	△		○	○			○	
	○		建築デザインⅡ	建築設計の一連のプロセスを体得する。身の周りの実測調査、事例研究、住宅の設計を行い、コンセプトの立案、プログラムや機能に基づく展開、図面の表現や模型による的確なプレゼンテーション技術の体得。	2前	144	6	△		○	○			○	○
	○		建築デザインⅢ	設計課題を通じて、建築についての自分のアイデアをどのように3次元の空間として具体化していくのか、そのプロセスを体験する。併用住宅や公共建築の設計に関する知識を養い、技術を向上させ理解を深める。課題説明後、資料収集、エスキス、模型などを進め、プレゼンテーション能力を高める。次いで、様々な工法などについての講義も行う。	2後	192	8	△		○	○			○	

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		
	○		構造学Ⅱ	建築構造の特性を、RC・S造・SRC造など各種構造に関して修得する。RC造・S造・SRC造・ブロック造などの名称・特性・寸法・構法などの全般的な理解を深める。必要に応じ構造設計についても学ぶ。	2前	48	2	○	△		○			○		
	○		構造力学	構造力学の概念及び全体的な解法を習得する。構造力学の練習問題を解きながら、力の伝わり方などを習得する。力のモーメント・合成・分解から梁・ラーメン構造の応力算定、静定トラス・不静定、構造部材の応力度などを学び、全体的な解法を習得する。	2前	24	1	○	△		○				○	
	○		マーケティング	建築計画、インテリア、プロダクト、他全ての企画を立てる上で、市場調査、立地調査、アンケート等のデータより、新たな方向性を見出す。マーケティングの方法の解析を学ぶ。TV・雑誌・他メディア・タウンウォッチングに市場チェックの発表。調査内容から新しい、もの・空間の企画、提案。	2前	24	1	△	○		○			○		
	○		デザイン計画	各分野における計画の手法を様々な観点から検討、整理し、デザインプロセスを修得する。各自の目標分野におけるデザインの実施計画を行う。	2前	24	1	△	○		○			○		
	○		環境デザイン論	環境デザインの基礎的な考えを修得する。自然環境、都市環境、生活環境を形成する空間・ものについて、考え方を学ぶ。	2前	24	1	○	△		○			○		
	○		ビジネスコーチング	就職活動、就職試験に備え、面接試験の重要性を理解する。単なる技術面だけでなく実社会が求めるビジネスパーソンとして、最低限必要な基本的な知識を習得する。デザイン関連業務に関する知識を身に付ける。面接試験に求められる基本的な態度・動作を実習。作品ファイルの完成。ゲスト講師による講義。	2前	24	1	○	△		○			○		
	○		自主研究Ⅰ	デザイン業界への就職活動の中でもっとも重要なツールになるポートフォリオをクオリティーとオリジナリティのあるものにする。	2後	48	2	△			○	○		○		
	○		自主研究Ⅱ	デザイン業界への就職活動の中でもっとも重要なツールになるポートフォリオをクオリティーとオリジナリティのあるものにする。	2後	48	2	△			○	○		○		
	○		ディスプレイデザインⅣ	広いスペースの環境をトータルでプランニング出来るスキルを身につける。また、プランパースの修正を繰り返し行い、プランニングワークのスピードアップと課題のクオリティを上げる。	3前	192	8	△			○	○			○	
	○		ディスプレイデザインⅤ	課題一つ一つにボリュームを持たせ、WD・VP館内バナー・ファサード等の建物全体の空間演出をトータルでプランニングする。百貨店・商業施設のイベント企画から空間演出まで。	3後	192	8	△			○	○			○	
	○		プロダクト・雑貨デザインⅣ	マーケティングリサーチからのコンセプトワーク、産業や地域・社会との関わりを考え、より実践的にアイデアの商品化、ブランディングができる力を身につける。	3前	192	8	△			○	○			○	○

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		
	○		プロダクト・雑貨デザインⅤ	素材や加工についての知識を深めることで、精度が高いプロトタイプの実制作能力や現実的なデザイン提案ができる力を身につける。商品化へのプロセスを通じ、現実的なデザイン能力を身につける。	3 後	192	8	△		○	○			○		
	○		家具デザインⅣ	アイデアを商品化するまでのプロセスを身につける。企画力・プロデュース力を含めたトータルなデザイン力をつける。家具メーカーからの依頼テーマに添って、自ら企画し、商品化までを提案する。	3 前	192	8	△		○	○				○	○
	○		家具デザインⅤ	アイデアを商品化するまでのプロセスを身につける。企画力・プロデュース力を含めたトータルなデザイン力をつける。家具メーカーからの依頼テーマに添って、自ら企画し、商品化までを提案する。	3 後	192	8	△		○	○				○	
	○		インテリアコーディネートⅣ	戸建てを対象としたカラースキム計画、設備計画、電気配線・照明計画、ウィンドウトリートメント計画、家具のレイアウト・セレクト・デザインを学ぶ。	3 前	192	8	△		○	○				○	
	○		インテリアコーディネートⅤ	モデルルームを対象としたイメージ企画を行う。インテリアコーディネーターとしての資格取得までの能力・知識の習得。より実践的な応用学習。	3 後	192	8	△		○	○				○	
	○		ショップデザインⅣ	店舗設計の行程を通して、空間と人、空間と商品の関係のとりむすび方を学ぶ。店舗デザインを行うことにより、社会でのデザイン行為の重要性を学ぶ。	3 前	192	8	△		○	○				○	○
	○		ショップデザインⅤ	課題を通して、人と商品、人と人の関係のとりむすび方を学ぶ。実施を前提とした課題に取り組む。実施を前提としない課題を通して、社会への提案を行う。	3 後	192	8	△		○	○				○	
	○		建築デザインⅣ	2年次に学習した“空間を組み立てていく力”を基礎的なベースとして、明快なコンセプトとそのアイデア展開、精度の高い模型表現とグラフィック処理技術の向上を目指します。	3 前	192	8	△		○	○				○	○
	○		建築デザインⅤ	デザインプロセスを的確に説明できるプレゼンテーションおよび専門的なコミュニケーション能力の向上を目指します。最終課題として都市空間の一部である駅舎の設計を行います。	3 後	192	8	△		○	○				○	
	○		自主研究Ⅲ	デザイン業界への就職活動の中でもっとも重要なツールになるポートフォリオをクオリティーとオリジナリティのあるものにする。	3 前	48	2	△		○	○			○		
	○		自主研究Ⅳ	デザイン業界への就職活動の中でもっとも重要なツールになるポートフォリオをクオリティーとオリジナリティのあるものにする。	3 前	48	2	△		○	○			○		

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	
○			卒業制作Ⅲ	集大成として、修得した知識、技術を活かし、企画から完成まで、デザイナーとしての一連のプロセスを体験する。各自、専攻の内容から興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を完成させる。	3後	96	8	△		○	○		○		
合計				59科目	6216単位時間(259単位)										

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		
		○	文化人類学	日本人にとって美とは何かという美の本質、どのようなものが美しいのかという美の基準、美は何のためにあるのかという美の価値を思考し、デザインの幅を広げる。また、思考するなかで重要な言語の意味、本質を、大和言葉を検証しながら意識していく。日本の美意識はどのようにして生まれたのか？様々な事例と、私たちの中に潜む感性を比較しながら検証する。	全学年	16	1	○			○	○				
		○	比較文化論	人間の文化の中で、「神」がどのような象徴として扱われ、どのように表現されてきたかを検証しながら、デザインとの関係性を考察していきます。世界の神話の原点から文化への転換の流れを把握し、象徴や表象としてどのように扱われてきたかを確認し、現在の芸術やデザインとの関連性考えます。また、なぜ各文化・生活の中で何故「神」が必要とされてきたか、人間の心理的な側面も考察します。	全学年	16	1	○			○	○				
		○	企業論	企業経営におけるデザインの役割について、現状及び理解を深めてもらう。新聞、雑誌等に掲載される一般的企業をモデルとした具体的事例を多用し、一方的講義ではなくできるだけ対話形式の授業とする。企業とは何か、にはじまり企業の歴史、事例研究、企業の社会的責任、また、後半に経営におけるデザインの重要性を知ってもらう。	全学年	16	1	○			○	○				
		○	造形心理学	わたしたちがモノをつくる時、「見て」「感じる」知覚の要素は不可欠である。色や光、カタチや空間などの観点から、表現をするときの基礎となる造形と知覚の関わりについて心理学的知見を身につける。	全学年	16	1	○			○	○				
		○	情報リテラシー	情報リテラシー（メディアリテラシー・コンピューターリテラシー）の基本的な考え方を理解する。情報収集能力の強化、社会におけるメディアの特性を理解し、上手く活用するための力を身につけます。	全学年	16	1	○			○	○				
		○	教養特講	教養こそが人を人たらしめる必須アイテム。知識の多少、カテゴリー問わず、得た知識を熟成させること、精神的能力を開発・発展させることの重要性を体感し、人格的な生活の向上を図る。また、知識を求めて学ぶことにより、品位と人格を高めようとする心構えを身につけ、物事に対する理解力や創造力に繋げる。	全学年	16	1	○			○	○				
		○	実践英語	会話演習、基礎文法の確認を通し、英会話の基礎力の向上、日常会話が行える力をつける。	全学年	16	1	○			○	○				
		○	特別講義	各界の著名な作家・デザイナー・研究者などを講師として、講演・講習を通して様々な価値観の提示や世界観に触れ、学習への意欲を高める。	全学年	24 ～ 48	1 ～ 2	○			○	△		○		
		○	集中講義	授業で扱うデザイン以外の様々なデザインの最新知識や技術に関してレクチャーし、自身のデザイン領域の幅を広げる。	全学年	24 ～ 48	1 ～ 2	○	△		○	△		○		
		○	特別実習	建築家・デザイナー・研究者などを講師として、講習及び実習を通して、より深く考える力、短期間で仕上げる能力を身につけ、作業中や講評会などから様々な価値観、視点でのモノづくりを経験する。	全学年	48	2	△		○	○	△		○		

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	
		○	デザイン キャンプ	地方におけるデザインを学ぶ。地域（長崎県雲仙市小浜）のフィールドワークを通して、その土地に潜在している魅力を発見し、地域や観光に対して活かしていく方法を考察する。	全 学 年	48	2	△		○				○	
○			インターンシ ッププログラム	一定期間企業へ赴き、自分の将来希望する職種を経験し、現在の自分の実力・能力を知り、新たな目標を見出す。企業の中で働くことで、社会人としての自覚を養い、協調性なども高める。	全 学 年	96	4 以上			○				○	
		○	海外研修	海外の街、建築、プロダクトデザイン、グラフィックデザインなどに間近で見、触れ、日本とは違った風土、デザイン文化を体感することでデザインの価値観を広げる。また、工房など製作現場を見学し、海外のモノ作りの場を視察する。	全 学 年	48	2			○			○		
		○	国内研修	他の都道府県などで行われる講演会・ワークショップ・イベントに自らスケジュールを立てて参加し、見聞を広めながら、デザイン力の向上を図る。	全 学 年	24 ～ 48	1 ～ 2			○			○		
		○	CO-OP プログラム	実務経験を積むため、本校が特別に実施契約を結ぶ企業へ長期間(1～6ヶ月)派遣するプログラム	3 通	120 ～ 480	5 ～ 20			○			○		
		○	Rise プログラム	長期に渡る関連企業での就業体験や海外留学など幅広い活動を促し、将来のキャリアビジョンを明確にする自主活動プログラム	3 通	480 ～ 960	20 ～ 40			○			○		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：2400時間以上及び100単位以上修得し、卒業制作Ⅲの単位を修得していること。 履修特記：1年次選択必修科目において、カラーコーディネートⅡ、マネジメント研究、webデザインⅠから1つ選択。 2年次選択必修科目において、プロダクト・雑貨デザイン、ディスプレイデザイン、家具デザイン、インテリアコーディネート、ショップデザイン、建築デザインは、前期にⅡから2つ、後期にⅢから2つ選択。 3年次選択必修科目において、プロダクト・雑貨デザイン、ディスプレイデザイン、家具デザイン、インテリアコーディネート、ショップデザイン、建築デザインは、前期にⅣから2つ、後期にⅤから2つ選択。	1学年の学期区分	2期
(留意事項)	1学期の授業期間	16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。