

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			
アーツカレッジ ヨコハマ	昭和58年4月1日	四方 智治	〒220-0072 神奈川県横浜市西区浅間町 二丁目105-8 (電話) 045-324-0011			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人 情報文化学園	昭和58年4月1日	中村 孝雄	〒220-0072 神奈川県横浜市西区浅間町 二丁目105-8 (電話) 045-324-0011			
目 的	企業と連携し、業界で長く活躍できる実践的かつ専門的な知識・技術・技能を身につけたクリエイターを育成する。					
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
工業	工業専門 課程	デザイン学科	昼 2年	1935単位時間 (又は単位)	平成22年文部科学省 告示第31号	—————
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	1935 単位時間 (又は単位)	360 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80 人	50 人	7 人	4 人	11 人		
学期制度	■ 1学期：4月1日から7月第5週まで ■ 2学期：8月1日から11月第4週まで ■ 3学期：11月第5週から翌年3月31日まで			成績評価	■ 成績表 (有・無) ■ 成績評価の基準・方法について 成績評価は、期末試験等の成績、平常の成績及び出席率を総合評価して決定します。 各教科の評価方法は、A、B、C、Dの4段階です。 この4段階評価のうち、A、B、C、は合格、Dは不合格となります。	

長期休み	■学年始め ：4月1日 ■夏季 ：8月1日から8月31日まで ■冬季 ：12月第4週から翌年1月7日まで ■春季 ：3月第4週から3月31日まで ■学年末 ：3月31日	卒業・進級条件	卒業条件 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、卒業学年までに履修しなければならない科目を合格(成績評価がC以上)すること。卒業条件に該当しなければその学年を再履修する。 進級条件 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、当該学年までに履修しなければならない科目を合格(成績評価がC以上)すること。
生徒指導	■クラス担任制 (有) 無 ■長期欠席者への指導等の対応 電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング	課外活動	■課外活動の種類 コミティア、新入生研修旅行 新入生レクリエーション、学園祭 卒業研究発表会、卒業研修 ■サークル活動 (有) 無
就職等の状況	■主な就職先、業界等 株式会社セガゲームス 株式会社ジープラなど 就職業界 デザイン業界、IT業界、サービス業界など ■就職率 ^{※1} 100% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} 71.4% (平成28年度卒業者に関する平成29年3月31日時点の情報)	主な資格・検定	Illustratorクリエイター能力認定 Photoshopクリエイター能力認定
中途退学の現状	■中途退学者 2名 ■中退率 4% 平成 28年 4月 1日在学者 50名 (平成 28年 4月入学者を含む) 平成 29年 3月 31日在学者 48名 (平成 29年 3月卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 健康上の理由 ■中退防止のための取組 電話・メールでの連絡、個人面談、保護者連携、出席管理、カウンセリング		
ホームページ	URL: http://www.kccollege.ac.jp		

※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)

企業等と組織的な連携体制を確保し、教育課程編成委員会を設置し、本校デザイン学科の教育課程を作成することとする。委員は、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や、実務に関する知識、技能、能力などについて知見のある企業等の役員又は職員や、専攻分野に関する学会や学術機関等の有識者から構成し、教育課程編成で必要となる授業科目の開設・改善・工夫等に関する意見を積極的に提案し、それを教育課程編成に活かすものとする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年4月1日現在

名 前	所 属
川原吹 亮	株式会社ホロニックソリューションズ
小澤 賢侍	CG-ARTS 協会
野本 和孝	ラディカルデザインオフィス
武田 路子	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 教務部部長
山本 篤弘	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ デザイン学科主任
柳 智恵美	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ デザイン学科

(開催日時)

平成28年度 第1回 平成28年7月21日 10:00~12:00

平成28年度 第2回 平成29年3月3日 15:00~17:00

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)

デザイン制作において必要な知識や技術を養うことはもちろん、クライアントの要求にこたえられるデザイン制作ができるようなクリエイターを育成するために、演習中心で授業を行い、学生が制作した作品に対してフィードバックをし、評価を行う。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
作品制作 I～VI	キャラクターデザイン・イラストの制作	ラディカルデザインオフィス

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

研修規程第5条に基づき、本校教職員は、担当業務を遂行するために必要な知識・技術・技能の向上を図るとともに、新たな業務上の要請に応えるための能力開発・向上に努めなければならない。また、デザイン学科の研修計画の立案に対しては、研修規程第6条に基づき、教育課程編成委員会から提出される、必要となる実務に関する知識、技術、技能修得、及び、授業、学生に対する指導力向上を目的とした企業等と連携した研修計画案に留意した計画を作成しなければならない。そして、その研修計画作成に際しては、教員の業務経験や能力や役職に応じて作成する。

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27年4月1日現在

名 前	所 属
菊池 匡文	横須賀商工会議所
川原吹 亮	株式会社ホロニックソリューションズ
花井 直人	有限会社熱中日和
山口 啓介	スーパーエンジニア株式会社
村上 光永	株式会社セイフティ・ユウ

(学校関係者評価結果の公表方法)

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

5. 情報提供

(情報提供の方法)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程デザイン学科) 平成28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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			イラストレーション基礎Ⅰ	イラスト制作（構図・色彩・透視図）平面構成やフィボナッチ、黄金比率、パース表現を身につける。	1 ①	30		○	△	
○			イラストレーション基礎Ⅱ	テーマイラストやイメージイラストなど、キャラクターや背景を含めた、複数のペイント系ソフトを用いての表現方法を学ぶ。	1 ②	30		○	△	
○			イラストレーション基礎Ⅲ	各種メディアの要望に即した実践的なイラストによる表現、制作方法を学ぶ。	1 ③	30		○	△	
○			キャラクターデザインⅠ	人体の描き方だけに終始せず、様々なキャラクターを描き分ける力を身につける。（人体作画）骨格から筋肉までの人体表現力を養う。	1 ①	30		○	△	
○			キャラクターデザインⅡ	人体の描き方だけに終始せず、様々なキャラクターを描き分ける力を身につける。（キャラクター設定）設定に合わせたキャラクターを表現。	1 ②	30		○	△	
○			キャラクターデザインⅢ	人体の描き方だけに終始せず、様々なキャラクターを描き分ける力を身につける。（キャラクターイラスト）一枚絵として構成方法を学ぶ。	1 ③	30		○	△	
○			デッサン基礎Ⅰ	静物、石膏、風景、などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につける。（静物）質感や空間の表現方法。	1 ①	30		○	△	
○			デッサン基礎Ⅱ	静物、石膏、風景、などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につける。（石膏）明暗・調子の捉え方とその表現法。	1 ②	30		○	△	
○			デッサン基礎Ⅲ	静物、石膏、風景、などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につける。（人物・風景など）生物と空間表現の応用。	1 ③	30		○	△	

○			デッサン応用Ⅰ	デッサン（静物・複合）質感表現を更に養うためモチーフを複数にし、空間を描く	1 ①	60		△	○	
○			デッサン応用Ⅱ	デッサン（クロッキー・人物）短時間での速写により人物を端的に捉える。時間をかけてのデッサンで細部を描ききる。	1 ②	60		△	○	
○			デッサン応用Ⅲ	デッサン（動物）骨格や筋肉、それを覆う体毛の表現。また二足歩行ではない動物ならではの動きを学ぶ。	1 ③	60		△	○	
○			デザイン基礎Ⅰ	各種ソフトを用いデザインの基礎である構図、色彩、透視図などを学ぶ。画像レイアウトやタイプフェイス、ピクトグラム、ダイヤグラムなど。	1 ①	30		○	△	
○			デザイン基礎Ⅱ	各種ソフトを用いデザインの基礎である構図、色彩、透視図などを学ぶ（パース）一点透視から三点透視まで。背景としての空間表現を学ぶ。	1 ②	30		○	△	
○			デザイン基礎Ⅲ	各種ソフトを用い静物、石膏、風景、などを描くことにより、美術の基礎である観察力を身につける。（人物・風景など）生物と空間表現の応用。	1 ③	30		○	△	
○			作品制作Ⅰ	企業連携講座。企業の方から実際の仕事に対する考え方からその進め方、制作法を学ぶ。	1 ①	30		○	△	
○			作品制作Ⅱ	企業連携講座。企業の方から実際の仕事に対する考え方からその進め方、制作法を学ぶ。	1 ②	30		○	△	
○			作品制作Ⅲ	企業連携講座。企業の方から実際の仕事に対する考え方からその進め方、制作法を学ぶ。	1 ③	30		○	△	
○			人体作画Ⅰ	人体の描画方法を全身図、骨格から筋肉、またパーツごとに描く力を身につける。	1 ①	30		○	△	
○			人体作画Ⅱ	様々なシチュエーションを踏まえ、アングルやポージングなど、動きのある人体の描画法を身につける。	1 ②	30		○	△	
○			人体作画Ⅲ	360度どの視点からも人体を描けるように訓練する。	1 ③	30		○	△	

○		ゼミ研Ⅰ	イラスト、マンガ、動画コンテンツなど希望進路に即した授業を選択し、作品数を増やす。	2 ①	45		○	△	
○		ゼミ研Ⅱ	イラスト、マンガ、動画コンテンツなど希望進路に即した授業を選択し、作品数を増やす。	2 ②	45		○	△	
○		ゼミ研Ⅲ	イラスト、マンガ、動画コンテンツなど希望進路に即した授業を選択し、作品数を増やす。	2 ③	45		○	△	
○		スキルアップ講座Ⅰ	企画からレイアウトフォーマット、編集から製本まで全て一貫して行うことにより、グループで完成させることの達成感を得る。	2 ①	45		○	△	
	○	アニメーション基礎Ⅰ	アニメ制作工程、模写・クリンナップの仕方、タイムシートの書き方と読み方を学ぶ。	1 ②	30		○	△	
	○	アニメーション基礎Ⅱ	振り向き・目パチロパク・歩き・走り、など、アニメーションの基礎を学ぶ。	1 ①	30		○	△	
	○	アニメーション基礎Ⅲ	カメラワーク、動物の歩き・走り、爆発などアニメーションの実践的な動きを学ぶ。	1 ②	30		○	△	
	○	マンガ基礎Ⅰ	マンガの制作工程、ペン入れ、効果線、トーンなど基礎的な技術の修得。	1 ③	30		○	△	
	○	マンガ基礎Ⅱ	模写やカメラワークの基礎知識を学ぶ。	1 ①	30		○	△	
	○	マンガ基礎Ⅲ	2ページマンガの制作。	1 ②	30		○	△	
○		デザイン応用Ⅰ	各種ソフトを用いDMや名刺の作成、フライヤー制作など実践的に取り組む。	2 ①	60		○	△	
○		デザイン応用Ⅱ	各種ソフトを用いユーザーインターフェイスデザイン (UI) などプラットフォームにあわせたデザインを学ぶ。	2 ②	60		○	△	
○		デザイン応用Ⅲ	各種ソフトを用いデザイン業界の現場同様、グループ制作を行う。	2 ③	60		○	△	

○		作品制作Ⅳ	企業連携講座。企業の方からより実践的な、商用としての作品制作法を学ぶ。	2 ①	30		○	△	
○		作品制作Ⅴ	企業連携講座。企業の方からより実践的な、商用としての作品制作法を学ぶ。	2 ②	30		○	△	
○		作品制作Ⅵ	企業連携講座。企業の方からより実践的な、商用としての作品制作法を学ぶ。	2 ③	30		○	△	
○		卒業制作Ⅰ	2年間の集大成として制作内容、研究課題を企画、立案する。	2 ①	60		△	○	
○		卒業制作Ⅱ	パワーポイントによる発表のための準備開始、スケジュールにあわせ制作開始。	2 ②	60		△	○	
○		卒業制作Ⅲ	パワーポイントによる研究課題の発表、卒業制作課題の完成。	2 ③	60		△	○	
○		就職対策講座Ⅰ	就職対策のための履歴書作成から面接対策の指導まで行う。(仕事の動機から自己PRまで)(希望する業界にあわせたポートフォリオの作成)	2 ①	15		○		
○		就職対策講座Ⅱ	業界にあわせたポートフォリオのブラッシュアップ。個人面談の実施。	2 ②	15		○		
○		就職対策講座Ⅲ	業界にあわせたポートフォリオのブラッシュアップ。個人面談の実施。	2 ③	15		○		
○		ゼミ研Ⅳ	イラスト、マンガ、動画コンテンツなど希望進路に即した授業を選択し、作品数を増やす。	2 ①	45		○	△	
○		ゼミ研Ⅴ	イラスト、マンガ、動画コンテンツなど希望進路に即した授業を選択し、作品数を増やす。	2 ②	45		○	△	
○		ゼミ研Ⅵ	イラスト、マンガ、動画コンテンツなど希望進路に即した授業を選択し、作品数を増やす。	2 ③	45		○	△	
○		スキルアップ講座Ⅱ	ポートフォリオのさらなるブラッシュアップ、投稿用・持ち込み用の作品制作を行い作品数を増やす。	2 ①	45		○	△	

	○		アニメーション応用Ⅰ	レイアウトやアニメーションに即したキャラクターデザインの制作法、絵コンテ、シナリオを学ぶ。	2 ①	60		○	△	
	○		アニメーション応用Ⅱ	グループによる短編アニメ制作の開始。	2 ②	60		○	△	
	○		アニメーション応用Ⅲ	グループによる短編アニメ制作の完成。	2 ③	60		○	△	
	○		イラストレーション応用Ⅰ	モンスターデザイン、メカイラストなど人物だけに留まらないデザイン、イラストの制作法を学ぶ。	2 ①	30		○	△	
	○		イラストレーション応用Ⅱ	E-mote やLive2D など、動くイラストの基礎を学ぶ。	2 ②	30		○	△	
	○		イラストレーション応用Ⅲ	2年間のまとめとして背景付きイラストを完成させる。	2 ③	30		○	△	
	○		マンガ応用Ⅰ	4コママンガの制作とデジタル制作、背景の描き方を学ぶ。	2 ①	90		○	△	
	○		マンガ応用Ⅱ	16 ページマンガの制作開始。プロットから下描きまでを実習。	2 ②	90		○	△	
	○		マンガ応用Ⅲ	16 ページマンガの完成。ペン入れから下描き、仕上げまでを実習。	2 ③	90		○	△	
合計					56 科目	2295 単位時間 (単位)				