

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																								
専修学校インターナショナルデザインアカデミー	平成4年3月25日	前新 健	〒901-2131 沖縄県浦添市牧港1丁目60番地の14 (電話) 098-942-6780																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人KBC学園	平成6年3月14日	大城 圭永	〒900-0025 沖縄県那覇市壺川3-5-3 (電話) 098-835-4240																								
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																						
文化・教養	文化教養専門課程	デジタルデザイン科		平成20年文部科学省 告示第12号	-																						
学科の目的	情報通信産業に関わる職業人として、映像情報制作 (CG「コンピュータグラフィックス」、3D「3次元」、画像編集)、アニメーション制作業、インターネット付随サービス業、音声情報制作業など、さまざまな分野に関わる技術等について、専門的な知識・能力を身につけ、その知識に基づく実習を通して実務に関する実践的な技術・技能を身につけることを目的とする。																										
認定年月日	平成 26年 3月 31日																										
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技																				
	2年	昼間	1932時間	540時間	177時間	1215時間	-	-																			
生徒総定員		生徒実員	留学生数 (生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
45人		45人	0人	2人	4人	6人																					
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表： 有 ■成績評価の基準・方法 評価基準はA、B、C、Dの4種 方法は作品評価、書類試験結果																						
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏季：7月21日～8月31日 ■冬季：12月24日～1月10日 ■春季：3月1日～4月10日 ■学年末：翌年3月31日			卒業・進級 条件	1) 出席率90%以上 2) 授業課題の提出 3) 卒業制作、修了制作の提出 4) 学費完納																						
学修支援等	■クラス担任制： 有 ■個別相談・指導等の対応 長期欠席者へのメンタル面、生活面等の相談対応 個別面談、個別作品指導			課外活動	■課外活動の種類 展示会、各イベント参加、 音響・舞台、Webサイト制作等 ■サークル活動： 有																						
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等 (令和元年度卒業生) Web、デジタルコンテンツ業界など ・(株)沖縄映像センター・ネットライフ(有) ・(株)オプト・(株)RUHIA・(株)アンビション			主な学修成果 (資格・検定 等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報)																						
	■就職指導内容 適性審査、自己発見検査、就職個別指導、面接指導 合同企業説明会、企業個別説明会				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Illustratorクリエイター能力認定試験</td> <td>③</td> <td>19名</td> <td>19名</td> </tr> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験</td> <td>③</td> <td>19名</td> <td>18名</td> </tr> <tr> <td>Webクリエイター能力認定試験</td> <td>③</td> <td>18名</td> <td>16名</td> </tr> <tr> <td>ADEC色彩士検定</td> <td>③</td> <td>19名</td> <td>19名</td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	Illustratorクリエイター能力認定試験	③	19名	19名	Photoshopクリエイター能力認定試験	③	19名	18名	Webクリエイター能力認定試験	③	18名	16名	ADEC色彩士検定	③	19名	19名
	資格・検定名	種別	受験者数		合格者数																						
	Illustratorクリエイター能力認定試験	③	19名		19名																						
	Photoshopクリエイター能力認定試験	③	19名		18名																						
	Webクリエイター能力認定試験	③	18名		16名																						
ADEC色彩士検定	③	19名	19名																								
■卒業者数 : 19 人			※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 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)																								
■就職希望者数 : 18 人																											
■就職者数 : 17 人																											
■就職率 : 94.4 %																											
■卒業者に占める就職者の割合 : 89.4 %			■その他 ・進学 1名																								
(令和元年度卒業生に関する 令和2年5月1日時点の情報)			■中退率 0 %																								
中途退学 の現状	■中途退学者 0 名 平成2年4月1日時点において、在学者36名 (平成2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者38名 (令和3年3月31日卒業生を含む)			■中退防止・中退者支援のための取組 担任による細やかなガイダンスとともに、臨床心理士によるメンタルケアを行う。 学生個別の対処法について学校・学生・保護者の3者で情報共有し立ち直りを促す。																							
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 無 ※有の場合、制度内容を記入 ■専門実践教育訓練給付： 給付対象・非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																										
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価： 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)																										
当該学科の ホームページ URL	http://www.ida.ac.jp/																										

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

(1) 教育課程の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。）における企業等との連携に関する基本方針

- ①教育課程編成委員は、IT業界、デジタルデザイン業界、音楽業界などの専門的知見を有する業界団体等の役職員から選任する
- ②卒業生の主な就業先である、Web、映像、音楽、CG関連の企業様と連携して教育課程の編成を行う事により、専門かつ実践的な知識・技術を習得した即戦力となる人材を育成する。
- ③専門分野における履修の中心となるIT関連技術習得から、デザインへの応用に至る教育内容に関して、教育課程編成委員会を通じて常に業界の最新情報を反映させる。
- ④上記①、②により編成された授業科目、内容が実践習得されているかどうかを、教育課程編成委員会による実践的視点で評価を受け、課題を浮き彫りにする事で教育の質の確保、更なる教育の質向上に活用する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

学校の専門分野に対して業界関係者や企業の方々の実務に関する知識、技術などから意見交換を行う場として教育課程編成委員会を位置付ける。また教育課程編成委員により、企業等から提示された意見は12月から2月にかけて定期的なカリキュラム編成会議において速やかに次年度以降の教育課程（授業科目、授業方法・内容等）に検討し、反映される。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
喜屋武 尚	沖縄県ライブハウス協会 会長 株式会社 MOD'S (ライブハウス)	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	①
真喜志 康一	株式会社 龍球インク	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
嘉陽 史宗	有限会社 シー・エム・シー	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
大山 健	インターナショナルデザインアカデミー 地域交流課兼デジタルデザイン系講師	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	
東 英児	インターナショナルデザインアカデミー 教務1課	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	
大槻 絵里子	インターナショナルデザインアカデミー 教務1課	令和2年4月1日～ 令和4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

(年間の開催数及び開催時期)

年間開催数 2回（毎年5月、9月）令和2年度においてはコロナにより6月、10月開催

第1回 令和2年6月26日 14:00～16:00

第2回 令和2年10月23日 14:00～16:00

(5) 教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

・配信技術の指導や、リモートワークを想定した仕事の仕方の指導が必要という指摘をいただき、オンライン授業を積極的に取り入れ、プレゼンテーションもzoomで実施。データはYouTubeにアップロードするなどして共有した。またGoogle classroomを使用しオンラインでの提出管理を実施。

・メール文章など、言葉や文章力の指導が必要という指摘をいただき、2年生は企業とメールでやり取りする場面が多々あったので、ビジネス文章の基本を指導。またWebビジネスの授業でオンラインを利用した就活方法なども指導した。1年生は修了制作にて企画書メール送信を指導。

・企業や社会人と交流する場面を増やした方が良いという指摘をいただき、シアタードーナツで宮島氏との交流。東京にいる映画監督とzoomを利用した講話を実施した。またプロデューサー西平博人氏をIDAに迎え特別授業を実施。

・シームレスにデジタルがつながる体験を増やした方が良いという指摘をいただき、Vtuberを制作。マンガ科とコラボしてキャラクターを制作からスタートし、デザインコンプ時にはDD科のみで制作から配信までを行った。

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

デジタルデザイン業界における職業人（Web、映像、CG、音楽、DTPに精通する人材）として必要な知識・技能を習得するために、実習・演習の授業内容、手法に関して業界の専門的知見を有する企業等と連携し、実践的なカリキュラムや教材の作成および指導力の向上につなげる。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

上記方針を実現するために、教育課程における科目について、デジタルデザイン業界における専門的知見を有する企業等から職員を講師として迎える。DTP実習では連携企業が実施したチラシ、ポスター内容を技術的に解析し、制作技法に関する実習を行い、映像デザインコースは連携企業が放映したTV映像編集技術等の解説、Webデザイン系では連携企業が制作したWebデザイン技術を解説し作品に応用している。また連携企業側の評価に関しては学生個々の感性が時代性を考慮したデザインと技術で表現されているかを軸とした評価を担当講師にて行う。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
Webビジネス	Web業界で必要とされるプログラム技術やネットワーク技術などのノウハウを関連づけて学習し、ビジネス的なWeb構築に必要なスキルを身につける。	ニューノウン
映像概論	映画の歴史に残る名作を紐どき、芸術的映像表現とは何か？を学習する。	キングジョー・ファクトリー
DTP実習Ⅰ	イラストレーターやフォトショップをベースとした基礎トレーニングとなる課題をこなし、デザイン作成のパソコン技術を身につける	キングジョー・ファクトリー
映像デザインコース	テレビやCM制作の裏側を知り、各映像を学びます。撮影方法や、時間内でいかに情報を伝えるかなど、映像表現の技を学びます。	M.Plant Works (エムプラントワークス)
3Dゲームコース	Unityを使ったPCスマホ向けのゲーム開発。 ニーズに合ったゲームデザインスキルを学ぶ	StudioMUGENKAI.MU-Photo

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

専門的かつ実践的な知識・技能を有し即戦力となる人材を育成するためには、教職員一人ひとりが常に実務に関する最新の知識をもち、指導スキルを身につけなければならない。そのために下記の通り教員研修環境を整える。

①教育課程編成委員会に参画する企業等から講師を招いた実践的な知識・指導スキル研修。

②オンラインによるセミナー、学習会への参加。(自己啓発)

③学内に設置される附帯教育講座を利用した自己啓発。

④学校法人KBC学園教職員研修規程 第4条、第5条に基づき必要な知識技術の研修を実施する。

上記研修を開催期間など考慮して、4月の年度初めまでに年間受講スケジュールを計画的に組み立て、受講している。

(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

デジタルデザイン分野における知識、技術を修得・向上のための教員研修

映像関連機材トレーニング

□ 連携先: 映像の学校 オンラインセミナー(講師: 山下大輔 Adobe community evangelist)

□ 対象職員: デジタルデザイン科職員

□ 研修内容: PremiereProにおけるテロップの操作基礎

□ 開催日程: 令和2年7月25日(土)

□ 連携内容: 専門家から映像機器の知識の習得、授業導入の可能性を研究、理解する

□ 教育内容との関係性: 映像撮影における最新撮影機材の可能性と操作方法を実際に経験することにより、設備投資を含め、授業導入の可能性を探る

②指導力の修得・向上のための研修等

学習評価研修(応用編)

- 連携先:おきなわキャップ(講師:野村れいかさん-沖縄国際大学 講師)
- 対象職員:教職員、関心のある方
- 研修内容:コロナ禍の子育て～子どもとどう向き合うか～
- 開催日程:平成2年11月22日(日)
- 連携内容:専門家から、学生の「姿勢」を評価するための視点(非認知能力)があること、その有効性を理解する。
- 教育内容との関係性:非認知能力の視点から、学生の「姿勢」を評価する具体的な方法を理解する。

(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

映像(シネマ)関連機材研修

- 連携先:ブラックマジックデザイン
- 対象職員:デジタルデザイン科職員
- 研修内容:DaVinci Resolve作業ワークフロー研修
- 開催日程:令和3年11月(InterBEE期間前後)
- 連携内容:専門家から映像機器の知識の習得、授業導入の可能性を研究、理解する
- 教育内容との関係性:映像撮影における最新撮影機材の可能性と操作方法を実際に経験することにより、設備投資を含め、授業導入の可能性を探る

②指導力の修得・向上のための研修等

インストラクショナルデザイン研修

- 連携先:専門学校YICグループ
- 対象職員:デジタルデザイン科職員
- 研修内容:インストラクショナルデザイン研修
- 開催日程:令和3年12月
- 連携内容:「わかりやすく効果的な授業」のストーリー設計を行うためのスキルを学ぶ
- 教育内容との関係性:映像編集や3DCG制作などプロセスが複雑な作業の習熟度向上を目的として研修を受講

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

当校の教育理念は、高度な技能技術を身に付け、人間性豊かな永久戦力となる人財を育成する事である。この教育理念に基づき実践的な教育が実現できているか、また、その教育を実現する為に必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員会を設置して下記に示す評価項目から評価する。評価結果については、学校長を通じて即座に次年度の学校運営に反映させる。

(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	“①教育理念・育成する人財像が、「学生の手引き」に記載されているか ②教育理念・育成する人財像が、教職員手帳等に記載されているか ③教育理念・育成する人財像が、HP、パンフレット・募集要項等に記載されているか ④各学科の修業期間における教育事業計画が文書化され、提示されているか
(2)学校運営	①年度予算、中期計画が策定されているか ②予算は計画に従って妥当に執行されているか、定期的に確認しているか ③理事会・評議委員会が定期的に開催されているか ④運営会議が定期的に開催されているか ⑤人事考課制度は文書化されているか ⑥賃金制度は文書化されているか ⑦採用制度は文書化されているか ⑧勤務管理が適正にされているか
(3)教育活動	①教育理念の達成に向けた修業年限分のカリキュラムが文書化されているか ②カリキュラム作成のためのカリキュラム作成委員会があるか ③カリキュラムを作成するに当たり、業界関係者等の外部関係者の意見を取り入れているか ④シラバス或いは講義要項等が作成されているか ⑤学生によるアンケート等による授業評価が定期的に行われているか ⑥授業改善のための組織的取組が行われているか ⑦企業・施設等での職場実習があるか ⑧キャリア教育等を行っているか ⑨ビジネス教育を行っているか ⑩コミュニケーション能力の向上に向けた取組を行っているか ⑪専門性や指導力等の向上のための外部研修・研究へ派遣しているか ⑫教員の資質の向上のための、自己啓発への支援をしているか ⑬非常勤講師との定期的な情報共有の為にミーティング等を開催しているか。および非常勤講師からの報告書等が提出されているか

(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ①就職に関する目標を設定したか ②就職に関する目標は教職員に共有されているか ③就職活動に関する記録がなされているか ④学生の就職結果に関して検証・報告がされたか ⑤資格・検定・コンペに関する目標を設定したか ⑥資格・検定・コンペに関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑦資格・検定・コンペ結果に関して検証・報告がされたか ⑧進級率の目標を設定しているか ⑨進級率に関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑩退学結果に関して検証・報告がされたか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ①担任による面談が定期的に行われているか ②担任は、適切に配置されているか ③学生のメンタルヘルスについて相談できる窓口が整備されているか ④学生指導に関する教職員の相談に応じる体制があり、周知されているか ⑤学生の面談・相談記録があるか ⑥定期的に健康診断を行っているか ⑦奨学金制度等の経済的支援があるか ⑧保護者との計画的な相談会・面談を行っているか ⑨卒業生の会(同窓会等)はあるか ⑩卒業生への職業紹介をしているか ⑪卒業生の就業状況把握の為の定期的な取り組みを行っているか
(6) 教育環境	<p>“①組織図はあるか ②学校の年間スケジュールはあるか ③図書室・図書コーナー等があるか ④キャリアサポートを行う就職支援室・支援コーナー等があるか ⑤喫煙に関する規定が文書化・提示されているか ⑥環境エコ活動に関する規定が文書化・掲示されているか ⑦学内の整理・整頓・清掃に関する規定が文書化されているかまた定期的に管理、チェックがされているか ⑧学内外実習時の安全対策に関して文書化されているか ⑨学校生活において保険に加入しているか ⑩防災対策に対して文書化・組織化されているか ⑪防災訓練・研修が定期的実施されているか ⑫教育設備・備品等が定期的に管理・点検されているか”</p>
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ①学校案内等に目指す資格・検定・コンペが明示されているか ②資格・検定・コンペの結果(合格者数・合格率)を公表しているか ③学校案内等に学費・教材費・選抜方法等が明示されているか ④パンフレット、HP等において就職実績を公表しているか ⑤入学に関する問い合わせ等に適切に対応できる体制が出来ているか ⑥学校説明会等による情報提供を行っているか ⑦入学者に対し学習、学生生活の為のオリエンテーションは行われているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ①会計監査の結果報告が文書等にて明確化されているか ②私立学校法における財務情報公開の体制整備はできているか ③備品及び車両に関する管理規定が文書化・管理されているか ④物品購入等における複数業者からの確認がされているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ①個人情報保護規定が文書化されているか ②セクシャルハラスメントに関する規定が文書化されているか ③施設設備の保守・管理が定期的に行われているか ④防災・防犯設備(非常灯・消火器・警備システム等)が整備・点検されているか ⑤教職員の健康診断がされているか ⑥自己点検・評価の為の運用ルールが文書化されているか ⑦自己点検・評価の組織があるか ⑧自己点検・評価の必要性を全教職員に伝える機会を設けたか ⑨自己点検・評価の結果を全教職員で共有する機会を設けたか。結果に基づき計画的に改善を実施しているか ⑩自己点検・評価報告書があるか。公表されているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ①社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を実施しているか ②教育資源を地域社会に提供しているか ③社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を奨励・支援しているか
(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2年度「自己点検・評価」に基づき、学校関係者評価委員会、委員のそれぞれの立場から項目ごとにご指摘をいただいた。就職定着率に関する指摘をいただき、今後の就職定着率に関しては有料職業紹介事業内にて把握していくようにすることを決めた。また、入学後に進路変更を考える学生への早期対応策についてもご指摘をいただき、担任との情報共有相談窓口についても新たに設置できるように検討し、日々の連絡体制の強化につなげた。また技術教育だけでなくコミュニケーション能力向上に関する本校の指導方法等について評価をいただいた。今後も良い点を継続実施し、更なる強化を図る。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
平井 里美	株式会社 永昌堂印刷	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日 (2年)	企業委員グラフィックデザイン分野
根路銘まりえ	沖縄県立真和志高校 教諭	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日 (2年)	高校教員
宮里 則徹	在校生保護者	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日 (2年)	保護者
銘苅 省吾	株式会社 沖縄ハートス	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日 (2年)	企業委員デジタルデザイン分野
大湾 美佳	COCON	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日 (2年)	企業委員インテリア建築分野
仲吉あゆみ	にじのいえ	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日 (2年)	企業委員ファッション分野
比嘉 みずき	株式会社monoii	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日 (2年)	企業委員マンガ分野

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

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())

URL:<https://www.ida.ac.jp/information/public/>

公開時期 令和2年5月30日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

- ①実践的な学習における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会の選択に資する事
- ②学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題等学校全体に関する情報を分かり易く示す事。
- ③上記①・②により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼につなげていく事。
- ④情報の公開を通じて学校の教育の質の確保と向上を図る事を目的とする。

(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	①学校の沿革 ②特色 ③所在地、連絡先
(2) 各学科等の教育	①収容定員 ②カリキュラム、③目指す検定・公募・コンテスト ④検定・公募・コンテスト実績 ⑤就職状況
(3) 教職員	各学科の担当教員紹介
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等への取り組み状況
(5) 様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②クラブ活動
(6) 学生の生活支援	①学生寮 ②在校生の声 ③スクールカウンセラー
(7) 学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金、学費免除等の紹介
(8) 学校の財務	学園の財務状況公開
(9) 学校評価	自己点検・学校関係者評価結果
(10) 国際連携の状況	—
(11) その他	—

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

パンフレット、募集要項、Webサイトなどで情報提供し公開している

URL:<https://www.ida.ac.jp/>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程デジタルデザイン科) 令和2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	
○			映像編集実践	テレビやCM制作の裏側を知り、各映像を学びます。撮影方法や、時間内でいかに情報を伝えるかなど、映像表現の技を学びます。	1通	66		△	○		○	○			○
○			映像概論	映画の歴史に残る名作を紐どき、芸術的映像表現とは何か？を学習する。	1前	15		○			○		○		○
○			映像プロモーション	「広告メディア」「映像表現」の事例・トピックスも紹介しながら、これまでの潮流や最近の動向を論じる。	1前	63		○	△		○		○		
○			Webデザイン	基本的なWebデザインの基礎から、最新のデザイン動向を交えて学習する。	1後	27		○	△		○		○		
○			Webプログラミング	ホームページを表現するためのスキルであるHTMLとCSSを習得する。	1後	27		○	△		○		○		
○			ゲームクリエイティブ実習	プログラミングの基礎的な考え方をScratchプログラミング言語環境を使用して学習する。	1通	66		△			○	○	○		
○			3DCGアプリ実習	業界で使用される様々なタイプの3DCGアプリの基礎知識を学ぶ。	1前	39					○	○	○		
○			デッサン	描く技術を取得しながら、形態・空間の捉え方を理解して行く。個々の立体感や量感、質感などの基礎テクニックを学ぶ。	1前	39					○	○		○	
○			写真基礎	写真、ビデオ撮影の基礎知識・技能を身につける。	1前	42		△			○	○	○	○	
○			色彩学	色彩感覚・色彩論についての知識を学ぶ。	1前	72		○	△		○		○		
○			サウンドクリエイティブ実習	サウンド制作におけるアプリケーション実習から音響操作実践、ライブイベント運営全般にて要するスキルを学習する。また、サウンドクリエイターに必須な映像用音楽の制作スキルも学習する。	1前	45		△			○	○	○		
○			企業コラボデザイン実習	外部の方（企業、個人）と協力する形でデザイン制作を行う実践型のプログラム。交渉、スケジュール管理も含め学習する。	1後	156		△			○	○	○	○	
○			DTP実習1	イラストレータやフォトショップをベースとした基礎トレーニングとなる課題をこなし、デザイン作成のパソコン技術を身につける。	1前	45		△	○		○			○	○

(文化教養専門課程デジタルデザイン科) 令和2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	
○			イラストレーターフォトショップ実習	基礎操作の習得、また画像編集やコンテンツ制作能力など、デジタル画像処理の知識を習得する。	1前	39		△		○	○		○		
○			修了制作	1年次の集大成としての作品制作。1年間学んだスキル確認と2年次学習目標の設定。	1後	69				○	○		○		
○			志学1	KBC学園の教育理念に掲げられた「人材」を目指し、人間性を磨き、学生自身の「志」を立てる。	1通	93		○			○		○		
○			インターシップI	企業実習を体験することで、就職スキルを高め専門知識・技術について実務能力を養う。	1後	108				○		○	○	○	
○			県外研修	最新のデジタル映像制作、Web、音楽、CG制作の現場を見学し、将来の目標を明確にする。	1後	24				○		○	○		
○			3DCG	3DCGモデリングに加え、コース実習との連携なども視野に入れ学習する。	2通	63		△		○	○		○		
○			映像プロモーション	コンテンツ管理方法を学び、パソコンからインターネットブラウザで動画・写真・テキスト・音声などをテンプレートに沿って登録できる方法を身に付ける。	2前	36		△	○		○		○		
○			Webデザイン	ホームページを表現するためのスキルであるHTMLとCSSを習得します。基本的なデザイン能力も身につけます。	2後	30		△	○		○			○	
○			Webビジネス	Web業界で必要とされるプログラム技術やネットワーク技術などのノウハウを関連づけて学習し、ビジネス的なWeb構築に必要なスキルを身につける。	2通	60		○	△		○		○		○
○			デッサン2	実践的課題制作を中心とした、デッサンスキルアップを目指す。	2通	63				○	○			○	
○			DTP実習2	DTPスキル応用編とした印刷系課題を中心に、媒体の違うデザイン力の必要性を感じ、作品に反映させる。	2前	66		○	△		○			○	○
○			志学II	1年次の学びを継承し、自身の志を立て、能動的に行動するために考える力、伝える力を磨く。	2通	117		○			○		○		
○			インターシップ2	企業実習を体験することで、就職スキルを高め専門知識・技術について実務能力を養う	2前	114				○	○	○	○	○	
	○		映像デザインコース(卒業制作)	テレビやCM制作の裏側を知り、各映像を学びます。撮影方法や、時間内でいかに情報を伝えるかなど、映像表現の技を学びます。	2通	348		△		○	○	○		○	○

(文化教養専門課程デジタルデザイン科) 令和2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	
	○		3Dゲームコース(卒業制作)	Unityを使ったPC、スマホ向けのゲーム開発を行う。ニーズに合ったゲームデザインスキルを学ぶ。	2通	348		△		○	○			○	○
	○		デジタルミュージックコース(卒業制作)	音楽編集ソフトを駆使して、音づくりを学びます。ミュージックプロモーションビデオの制作や企業向けサウンドを制作します。	2通	348		△		○	○		○		
合計				28 科目											1,932単位時間(単位)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<p>(試験)</p> <p>1. 学業成績は、授業科目ごとに行う試験ならびに課題提出によって、これを定める。ただし、授業科目によってはその他の方法で査定することができる。</p> <p>2. 試験には定期試験、再試験および追試験、課題再提出等がある。再試験はやむを得ない事故等により定期試験を受けなかった者に対して行い、追試験は受験の結果、不合格となった者のため、課題再提出は作品基準を満たさない場合にこれを行う。</p> <p>3. 再試験および追試験、課題再提出は本校において必要と認めたとときに限り、これを行う。</p> <p>(学業成績)</p> <p>学業成績の判定はA、B、C、Dの4種をもってこれを表し、Aは80点以上、Bは60点以上、Cは50点以上、Dは49点以下とし、A、B、Cは合格、Dは不合格とする。</p> <p>(卒業)</p> <p>本校に在学し、下記に定める授業出席率以上履修し、かつ、その該当する所定の授業科目について各学年末における試験ならびに課題を提出後に合格し、卒業資格を得た者は、卒業証書を授与する。</p> <p>(1) 授業課題提出率100%かつ修了制作、卒業制作を提出し、各科目の90%以上の出席をもって卒業とする</p>	1学年の学期区分	2学期
	1学期の授業期間	24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。