

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和7年6月2日※1
(前回公表年月日: 令和6年6月3日)

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																										
東洋美術学校		昭和51年6月10日		中込 大介		〒162-0067 東京都新宿区富久町2番6号 (電話) 03-3359-7421																										
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																										
学校法人中込学園		昭和50年6月10日		中込 大介		〒162-0067 東京都新宿区富久町2番6号 (電話) 03-3359-7421																										
分野	認定課程名		認定学科名			専門士	高度専門士																									
文化・教養	造形専門課程		クリエイティブデザイン科 高度コミュニケーションデザイン専攻			—	平成20年文部科学省 告示第15号																									
学科の目的		企業や商品を宣伝する広告プロモーションから、企業のWebサイトからサービスのブランディングまで、メディアミックスで様々な表現ができるデザイナー、ディレクターの育成。																														
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																								
4	年	昼間	3,768時間	220時間	1,396時間	0時間	0時間	2,152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	兼任教員数		総教員数																								
320人		178(76)人 ()書きは専攻実員		7(2)人 ()書きは専攻実員	3人	43人		46人																								
学期制度	■1学期:4月1日～8月31日 ■2学期:9月1日～3月31日 ■3学期: —				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 作品内容・試験結果及び出席状況・学習態度等を 総合して評価																										
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏 季:8月1日～8月31日 ■冬 季:12月15日～1月7日 ■春 季:3月10日～4月10日 ■学年末:3月31日				卒業・進級 条件	全ての科目で「可」以上の成績を取得し、かつ、卒業制作にて 「合格」を認められること																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 電話・メール・SNS等での定期的な連絡による情報把握。場合 によっては保護者面談、家庭訪問も行う。				課外活動	■課外活動の種類 デザインによるボランティア活動や、描画・プログラミングの部活等 ■サークル活動: 有																										
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和6年度卒業生) WEBデザイン会社、広告制作会社、ブランディング会社、映像制作会社、企 画・制作会社、デザイン事務所(個人事務所) ■就職指導内容 就職ガイダンスを通して、自己分析から始まり、応募書類の書き方(履歴書 やエントリーシートなど)、ポートフォリオ制作のアドバイス、求人情報の集め 方、模擬面接、模擬試験(一般常識・SPI)等を行っています。 ■卒業者数 25 人 ■就職希望者数 24 人 ■就職者数 16 人 ■就職率 66.7% % ■卒業者に占める就職者の割合 : 64.0% % ■その他 ・進学者数: 1人 (令和 6 年度卒業者に 関する 令和7年5月1日 時点の情報)				主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和6年度卒業者に 関する 令和7年5月1日 時点の情報) <table><tr><td>資格・検定名</td><td>種別</td><td>受験者数</td><td>合格者数</td></tr><tr><td>色彩検定 3級</td><td>③</td><td>2名</td><td>2名</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか 記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	色彩検定 3級	③	2名	2名																
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																													
色彩検定 3級	③	2名	2名																													
中途退学 の現状	■中途退学者 5 名 令和6年4月1日時点において、在学者89名 (令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者84名 (令和7年3月31日卒業者を 含む) ■中途退学の主な理由 保護者の経済面における問題、健康面・精神面における障害や進路変更等				■中退率 5.62 %																											
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 高等学校の成績を判定基準とした特待生入学制度有り。年間10万円～43万円 授業料等減免。 (https://www.to-bi.ac.jp/entrance/scholarship/) ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																															
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無																															

当該学科の ホームページ URL	https://www.to-bi.ac.jp/course/cdc/
------------------------	---

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回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「卒業者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者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第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、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みません。

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、卒業年次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、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者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、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

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

ITの革新的な技術によりデザインとテクノロジーを統合するコンテンツ業界において、サービスや商品のマーケティング、イラストの制作、プロダクトの開発まで、様々なメディア、モノ、表現を効果的に活用し、提案ができるクリエイターの育成が望まれています。4年間のカリキュラムは、表現する上で必要なコミュニケーション能力、マーケティングセンス、発想力、構成・色彩・デザイン力、そしてプレゼンテーションスキルを養う多くの授業と指導が組み込まれています。そして、個別に学んだ事を知識として応用できるようにする為に、産学連携授業を位置付け、一人ひとりの実践力につなげています。株式会社モリサワとの産学連携授業では、タイポグラフィをテーマとし、具体的な書体を用いた社用ノベルティの提案を、学生から企業へプレゼンテーションし、成果を上げていきます。

(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

委員会は、カリキュラムの設計から講師の人選まで管理する、デザイン研究室と直結しています。委員会の存在により、学校長と研究室間の迅速な情報共有と意思決定が行えるようになっていきます。また、プロジェクトマネジメントは産学連携事務局とキャリア支援部が協力して行います。
委員会で検討された事項を、教育課程の編成に導入するか意思決定は、下記3つのレベルに分けて意思決定します。

レベル1: 直ぐに導入できることは、翌春からの教育課程に導入するために、実装の準備を進める。
レベル2: 直ぐには導入できないが検討の後に教育課程に導入可能なことは、次回の委員会までに計画を策定・報告し、実装時期を検討。
レベル3: 検討後3年以内に実行できないと学校長が判断した意見は、冬の委員会で再度議題として話し合い、実装を目指すか否かを再検討

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

2025年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
中込 大介	学校法人 中込学園 東洋美術学校 校長	—	—
中込 三郎	学校法人 中込学園 東洋美術学校 学園長	—	—
岡田 好市	学校法人 中込学園 東洋美術学校 教頭	—	—
長池 晃	学校法人 中込学園 東洋美術学校 デザイン研究室 室長	—	—
並木 幸久	株式会社国際総合知財ホールディングス 代表取締役	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	③
浅香 秋也	公益社団法人日本インダストリアルデザイナー協会 正会員	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	②
大林 寛	株式会社オーバーキャスト 代表取締役	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	③

※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2回 7月、3月

(開催日時(実績))

第1回 令和6年7月29日 14:30～15:30

第2回 令和7年3月12日 13:30～14:30

(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

委員会は、各学科が企業と予め目標と定めた成果を目指しているかを定期的に確認していきます。教育目標として生徒にとって意義があったとしても、企業側は得るべき成果を得られているか、プロジェクトに費やす時間は長過ぎないかといった具体的な内容についても学科担任職員を通じてフィードバックを行い、当該年度の最終会議で再度検討し、改善事項は翌年度カリキュラムへと反映させていきます。今年度、クリエイティブデザイン科においては、フィールドワークやマーケティングリサーチといった、情報インプット主体の授業や、産学連携課題も企業オリエンテーションから開始することにより、前提の理解から目的の設定、企画、制作、提案と、デザインにかかわる一連のスキームを経験できるカリキュラムへと変革されました。

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

生活者視点から考えたデザインとは、見た目の心地よさ、機能性、そしてライフスタイルを向上させる物語を含む事が望まれ、その中でも売れる商品だけが市場で評価されていきます。その視点を個人の生徒が知識として習得するには商品と顧客をもつ企業との連携が不可欠です。また、企業にとっても多くの生活者視点を持つ学生との関わりはマーケティングノウハウの構築のみならず、新たな発想、デザイナーを取り込む仕組み・リソースとして活用できます。この2つの需要を合致させる事で双方にメリットのあるデザイン教育の連携を実現しています。

(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

カリキュラムで重視するファウンデーション期間において、企業連携によるタイポグラフィの授業を実施することにより、文字についての見識を深め、初期段階での習得を目指します。デザインにおける適切な書体の選定方法や、書体・組版の違いにおける印象の変化を実践的に指導します。授業の実施・評価は、「株式会社モリサワ」により行われます。授業成果として、課題のクライアントでもある「株式会社モリサワ」へ向けて、書体を用いた社用ノベルティの提案を行います。提案されたノベルティは、実現可能かどうかを計る「現実性」、学んだフォントの知識を活かしているかを計る「書体・組版知識」、プロモーションとして適切かどうかを計る「ブランドイメージ」の3点から評価され、高評価のものは実際に株式会社モリサワのノベルティとして実現化されます。

(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
タイポグラフィ基礎	デザインにおける適切な書体の選定方法や、作品のレイアウトを実践的に学ぶこと。授業成果としてテーマに沿ったポストカードデザインの制作を行うこと。	株式会社モリサワ

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を行っていること。」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

「生徒ならではの感性と視点」を活かした若者世代をターゲットとした産学連携デザインのための制作指導ができるようスキル向上のための研修として、グラフィックやプロダクトデザインからマンガ、アニメ、ゲームなどのコンテンツまで幅広い市場性を研究し、各学科会議にて報告をしていく。

(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

1.ChatGPT実務に関する研修

実施企業：株式会社Uravation

開催時期：2024年1月21日(オンライン)

実施内容：ChatGPT4を活用した業務の効率化や改善発想法の研修。

2.著作権管理

実施企業：株式会社国際総合知財ホールディングス(WIPH)

開催時期：2024年10月13日(オンライン)

実施内容：本校のライセンスマネージャーとして契約する株式会社国際総合知財ホールディングス(WIPH)は、本校デザイン科教員に対し、知的財産の扱い方や管理の実務についての定期的な研修を実施。「制作」に対し必ず発生する「管理」について実践的に学ぶ。

3. tableau入門研修

実施企業：株式会社アゼスト

開催時期

第一回：2025年1月28日

第二回：2025年2月13日

第三回：2025年2月14日

実施内容：Tableauトレーニングは、広報や教育現場におけるデータの可視化と活用能力の向上を目的とする。Tableauを用いることでデータを直感的に分析・共有できるようになり、発信力の強化や質の向上、そして意思決定の迅速化を図る。

②指導力の修得・向上のための研修等

実施企業：学校リスクマネジメント推進機構

内容：クレームリスク、不祥事防止研修等

開催時期：2024年11月11日

実施内容：同推進機構と連携し、不祥事の発生を防止するための効果的な保護者・生徒との接し方を、教員が身に付けることが出来るように、定期的な研修を実施。

(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

1.「ChatGPT実務に関する研修」

テーマ：ChatGPTを活用した業務改善

開催時期：2025年9月予定

計画内容：ChatGPT4を活用した業務の効率化や改善発想法の研修。

2.「著作権管理・アートマネージャー育成」

開催時期：2025年10月予定

計画内容：本校のライセンスマネージャーとして契約する株式会社国際総合知財ホールディングス(WIPH)は、本校デザイン科教員に対し、知的財産の扱い方や管理の実務についての定期的な研修を実施。「制作」に対し必ず発生する「管理」について実践的に学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

「クレームリスク、不祥事防止研修」

内容：クレームリスク、不祥事防止研修等

開催時期：2025年11月予定

計画内容：リスク管理の観点から、保護者・企業等の利害関係者からクレームが来ないようにするだけではなく、生徒の小さい不満がクレームへと発展しないよう、未然に防ぐためにどう日々行動すれば良いかの技術を教員が身に付けるため、研修を計画。

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

視野の広いアーティスト・デザイナーの育成を目的とし、心・技・感性のバランスのとれた人材を育成すると同時に、アナログとデジタル双方をバランスよくとらえることが出来、情報化社会において、クリエイティブの在り方について考え、社会に求められる職業教育を行い、インターンシップとカリキュラムの関係をより効果的にするプログラム作成を重点的な目標とし、学外の意見を取り入れた計画を、単年度だけでなく、中長期にわたり計画策定する。

(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	・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか) ・学校における職業教育の特色は何か ・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか ・学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか ・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2)学校運営	・目的等に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する規程等は整備されているか ・教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか ・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3)教育活動	・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ・職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4)学修成果	・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか

(5) 学生支援	・ 進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・ 学生相談に関する体制は整備されているか ・ 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ・ 学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・ 課外活動に対する支援体制は整備されているか ・ 学生の生活環境への支援は行われているか ・ 保護者と適切に連携しているか ・ 卒業生への支援体制はあるか ・ 社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか ・ 高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	・ 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・ 学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・ 防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	・ 学生募集活動は、適正に行われているか ・ 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・ 学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	・ 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・ 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・ 財務について会計監査が適正に行われているか ・ 財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	・ 法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・ 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・ 自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・ 自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	・ 学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ・ 学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・ 地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか
(11) 国際交流	・ 留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか ・ 留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか ・ 留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか ・ 学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

学校の教育活動は、学内にとどまらず、社会的活動も含まれる。さらに、意見は、授業内容の改善、そして、社会的活動としては、美術学校独特の活動し、地域等に於ける、無料公開講座、聾唖学校の生徒達の指導として海外美術体験を提供し、国際交流等を図り、学校運営においては、学校体制や人事の円滑化を具体的に活かしていく予定。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

2025年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
石塚 孝男	鹿島山北高等学校	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	高等学校 校長
金川 恵治	K CRAFTWORK JAPAN 代表	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	専門分野 企業等委員
中村 真太郎	税理士法人 長坂会計事務所	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	財務等 専門家
関口 航	ソニー生命株式会社 営業所長	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	財務等 専門家

※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.to-bi.ac.jp/pdf/2024_self_evaluation.pdf
2025年6月2日に、2024年度 項目別・自己評価表をWEB公開した。

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
学校の情報提供は、多岐にわたる為に、教育部分と運営部分とに大きく2つに分け、教育部分は、入学・在学・卒業に分け、運営部分は、経営及び校務に分けて情報提供する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	・学校の教育、人材養成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 ・校長名 ・学校の所在地、連絡先 ・学校の沿革、歴史
(2)各学科等の教育	・入学者に関する受入れ方針 ・入学者 収容定員 ・カリキュラム、時間割 ・学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ・卒業後の進路
(3)教職員	・教職員の組織、教員の専門性
(4)キャリア教育・実践的職業教育	・キャリア教育への取組状況 ・企業等との連携による具体的な取組
(5)様々な教育活動・教育環境	・学校行事への取組状況 ・社会貢献活動
(6)学生の生活支援	・学生支援への取組状況 ※逆浸透膜浄水器、TO-BI相談室の設置
(7)学生納付金・修学支援	・学生納付金 金額 ・活用できる経済的支援措置等の内容等 ・学生納付金 納入時期
(8)学校の財務	・財務諸表
(9)学校評価	・自己評価・学校関係者評価の結果 ・評価結果を踏まえた改善方策
(10)国際連携の状況	・外国の学校等との交流状況
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。
(3)情報提供方法
上記項目(1)～(10)はWEBで公開している。

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度コミュニケーションデザイン専攻) 2025年度																	
分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 時	業 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		
○			広告概論	広告の表現と具体的な事例を提示し、その目的と戦略を知ると同時に、人権や著作権など、表現者として知っておくべき幅広い分野について学びます。	2後	24			○						○		
○			言語表現論	句読点の打ち方から始めて簡単な企画書の作成まで、自分の伝えたいことを読み手に分かりやすく伝えるための基本的な技術を学びます。また、就職活動対策のために自己PR文・志望動機・メール文章の書き方についても指導します。	2後	28			○			○				○	
○			紙と印刷1	紙の特性を理解し、印刷・加工との表現を組み合わせることによって、広がるデザインの可能性を学んでいきます。また、グループワークの中で柔軟な発想を身につけます。	2後	28			○			○				○	
○			デジタルマーケティング	Webマーケティングの仕組みと考え方や、Webマーケティングを意識したWebサイト作りのポイントを学びます。 広告を使ったマーケティングやコンテンツを使ったマーケティング、ソーシャルメディアを使ったマーケティングなど実践的な手法を学習します。	2後	32			○			○				○	
○			ポートフォリオ講座	就職活動におけるポートフォリオの役割を理解し、制作にあたり必要な知識を習得します。	2後	4			○			○				○	
○			環境概論	都市、あるいは風景や空間における多くの関係性を整理し、様々な情報を相手に伝えるための総合的な知識を学びます。	3前	24			○			○				○	
○			コピーライティング	広告制作に必要な基本的知識を、キャッチコピーとボディコピーを中心に講義します。 また、ビジネス文章および一般の文書を書く上で必要な心得に配慮しながら指導します。	3前	24			○			○				○	
○			デザイン史1	知識として最低限必要と思われるデザイン運動の歴史、その社会的背景や今日への影響といった事柄について、レジュメを用いながら解説を行なうとともに、スライドやビデオによってできるだけ多くの作品を見ながらその解説を語ってゆきます。	3後	32			○			○				○	
○			デザイン史2		4前	24			○			○				○	
○			タイポグラフィ基礎	デザインにおける適切な書体の選定方法や、書体・組版の違いにおける印象の変化を実践的に学びます。授業成果として、課題のクライアントでもある「株式会社モリサワ」へ向けて、書体を用いた社用ノベルティの提案を行います。	1前	24				○		○				○	○
○			デッサン1	どんな形なのかということから始まり、構造、見えない裏の形、その対象物が空間にどういう位置関係で存在するのかを考え、注意深く観察する力を養います。	1前	48				○		○				○	
○			デッサン2		1後	52				○		○				○	
○			色彩学	基本的な配色構成と実践的な色体験を通して、色彩感覚を身につけることを目的とします。色彩調和をめざした平面構成を主にしたがら色同士の影響も考慮して、配色する立体・空間（環境）のデザインに応用できる力を養います。	1前	48				○		○				○	
○			平面構成	イラストやグラフィックデザイン、環境造形に向けての基礎トレーニングとして、平面構成を行います。色彩と形態とのバランスを2次元（平面）の重要な構成要素として作品制作を通して勉強します。	1前	48				○		○				○	
○			Illustrator・Photoshop	グラフィックデザインに必要なソフトであるIllustratorとPhotoshopの基本操作を身に付けます。	1前	48				○		○				○	
○			画材研究	パステル、色鉛筆、透明水彩、アクリルの画材の基本的な使い方、及びそれぞれの画材が持っている表現の違いを、自ら描きながら体験、会得、研究し、今後自分の商業デザイン、イラストの世界におけるビジュアル制作の基礎を作ります。	1後	64				○		○				○	
○			デザイン演習1	ビジュアルによる情報伝達、立体制作による空間把握など、総合的なデザインの社会的意味・役割を理解し、生徒各自の適正を認識することに主眼を置きます。	1前	48				○		○	△			○	
○			デザイン演習2	デザインをプロジェクト形式で実施していきます。外部企業や自治体と協働し、場やことを作るプロジェクトを実施します。また、任意の都市を設定してのプロジェクトも行ないます。	1後	64				○		○	△			○	

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度コミュニケーションデザイン専攻) 2025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		
○			スケッチ1	アナログで絵を描く力をつける授業です。 打ち合わせ時などに、イメージを絵にして伝える事が出来る様になることが目標です。 立体の認識、質感、パース、人体、アングル、空間などを実習を通して学びます。	1前	48			○					○		
○			スケッチ2		1後	64			○		○				○	
○			マーケティング・フィール ドワーク	昨今の生徒は、課題の対象を掴むことが苦手です。課題を前に考えあぐねたり、ネット でとおり道の「資料」を集め、対象と向き合わないまま「課題をこなし」ていたりし ます。この授業ではその原因を・基本的な体験不足（主に消費体験・現地体験）・イン ターネットで「対象を掴んだ」つもりになれる学習体験にあると仮定し、そこから脱却 するトレーニングを行います。	1前	48			○		○	△		○		
○			DTP演習	DTPの基礎知識を学び、デザインデータの作成から入稿、印刷を体験します。	1後	68			○		○				○	
○			和文タイポグラフィ	日本語の活字組版の基本を実践と講義を通して指導します。また、日本語の表記と深く 関わるという視点から、日本語への理解と確認を基に、漢字と仮名の特徴や活字書体の 特徴と関連して指導します。	1後	64			○		○				○	
○			イメージクリエイション	創作におけるイメージについて、「心を動かされるもの」とはどのようなものか、それ を生み出すために何が必要なのかを、実技を通して思考します。	1後	64			○		○				○	
○			コンセプトワーク	自分なりの視点で新しい色を作成したり、漢字を考えたり等、様々な課題を通して物作 りの考え方や表現の仕方を表現しながら学びます。	1後	64			○		○				○	
○			写真・カメラワーク	デジタル一眼レフカメラを使っている撮影の技法や、スタジオでのライティングの基礎な どの写真に関わる知識を体系的に修得していきます。	2前	48			○		○				○	
○			デザインワーク	チーム制作をメインとし、実際のデザインの現場での流れを体験し、メジャーな飲料や お菓子の広告、ファッション系の広告を学ぶことでターゲットにあわせた幅広い広告制 作を経験します。	2前	48			○		○				○	
○			ブランディング1	「ブランディング」を通しデザイナーとして何が出来るとかを考え、デザイナーの役割 と必要な素質を知って頂きます。その中で最も重要なものが「コミュニケー ション力」です。複数人での課題に取り組み、複数の意見を聞くことで新たなモノの考 え方や自分自身の固定概念からの脱却を図り、常に違った角度から物事を捉えられる 授業です。	2前	48			○		○				○	
○			エクスペリエンス・デザ イン1	Webデザインの基本的な考え方や、面白さを知り、PCやスマートフォンなどの各デバ イスに対応したデザイン制作が出来るとなることを目指します。	2前	48			○		○				○	
○			ロゴタイプ・マーク・パッ ッケージ	文字が判読性を保ち、意味を的確に伝えられるように、より個性的にデザインされた文 字の表現法を学びます。現行パッケージデザインの分析をすることで、今あるデザイン に対する問題提起をしていきます。そのためにディスカッションや、リサーチ、実際に 手を動かす制作作業などの体験を通して、パッケージデザインを身につけて行きます。	2前	48			○		○				○	
○			ディレクションワーク	対象者が抱える問題について聞き取りを行い、デザイナーとしての関わり方を考え、問 題解決のために必要なものを製作できる力を身に付けます。	2後	32			○		○				○	
○			マーケティング	自らの手や足を使って、正しい情報収集の方法や情報リテラシーを学びます。それら を基にしてマーケティング戦略の立案を行います。	2後	32			○		○				○	
○			広告1	様々な媒体に展開される広告。制作を通して世の中における広告手法を学び、情報収 集・分析からプレゼンテーションまで行います。	2後	36			○		○				○	
○			パンフレット	ターゲットとして設定された読者層に対して、伝えたい情報が的確に届くデザインのた めに必要な最低限の知識を、実習を通して習得します。	2後	36			○		○				○	
○			販売促進	プランニングからデザインまでを、実践と論理の双方から重層的に学習していきます。 クライアントの希望するPRやプロモーションを考え、実際にクライアントに向けてプレ ゼンテーションを行います。	3前	48					○	○			○	○
○			サイン計画	ピクトグラムやサインが環境でどのように機能しているのか、実技を通してながら学びま す。	3前	48					○	○			○	
○			環境デザイン1	サインデザインの実践、応用を行います。具体的な場所を設定し、動線計画から配置計 画、グラフィックデザイン、テクニカルデザインについて学ぶほか、素材、取り付け方 法といった分野まで理解の幅を広げてもらいます。	3後	64					○	○			○	
○			卒業制作ファンデーション	毎年2月に実施される4年間の集大成の卒業制作における、企画の検討、精査、ブラッ シュアップをし、後期からの制作にスムーズに入ることを目的とします。	3～4通	300					○	○			○	

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度コミュニケーションデザイン専攻) 2025年度																	
分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 時	業 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	各自がテーマを決め、4年間の集大成としてのデザイン、イラスト作品などを制作し、毎年2月に開催される、卒業制作展（東京都美術館）にて展示します。	4通	400				○	○				○		
○			体育祭	授業の一環として全生徒参加と教職員の協力のもとに実施し、生徒間の交流と親睦を深めることを目的とします。	1～4前	40					○		○	○			
○			東美祭	生徒と教職員、卒業生を含めた交流、日常の学習成果と個性・感性を社会的に開く発表の場など、様々な交流が生まれ育つことを目的とします。	1～4後	280					○	○			○		
○			オリエンテーション	学期の始めと終わりに、その後の授業予定の説明と確認のためのガイダンスです。	1～4通	40			○			○			○		
○			担任課題	長期休みや学期末に復習のための課題や、進級審査のための課題を課す。	1～4通	480					○	○			○		
○			キャリアガイダンス	自分を振り返る機会を与え、社会人になる意識を高めて行きます。そして本人の価値観に添った、本人の適正にあった仕事を得るためのビジョンを持たせます。	3通	24			○			○				○	
○			健康診断	学校教育法第12条および学校保健法第6条に基づいた健康診断を実施しています。	1～4前	8				○		○				○	
	○		タイポグラフィコンポジション	文字組を主体とした紙面設計を論理と実践の両面から学びます。また、コンピュータを使いながらも組版ソフトに頼らない、組版者自身で文字組—紙面設計—頁構成をコントロールするための、アナログ時代から変わらない普遍的な概念と実技の習得を目指します。	2前	48				○		○				○	
	○		欧文タイポグラフィ1	欧文書体の読んだ使用に気付き、正確な組み方と使用法の基本を身に付けます。また、活字書体の分類と歴史を理解し、活字の活用法を自分で考えられるように指導します。	2前	48				○		○				○	
	○		映像ディレクション1	映像の現場で必ず使う業界用語、BS（バストショット）やFS（フルショット）などの用語とレイアウトの意味、カメラの動きを使ったディレクションを学び、明確な意図を持ったコンテを作る。	2前	48					○		○			○	
	○		商品企画1	実際の企業に提案することを目的とし、商品化するアイテムのアイデアからカンパ作りまでを一貫して行います。	2後	64					○		○			○	
	○		欧文タイポグラフィ2	既習項目の欧文書体の歴史の視覚化を通して、応用実践を強化します。組版の様々な規則と書体の知識を得た上で、多彩でクリエイティブな組版の可能性を探ります。	2後	60					○		○			○	
	○		タイポグラフィ Indesign	書籍やパンフレットなどのページ物のデザインを行うにあたり必要となるソフト（InDesign）のオペレーションを学びます。	2後	48					○		○			○	
	○		インターフェースデザイン1	コーディングの基礎やコーディングを含めたWebデザインの楽しさを指導して行きます。	2後	64					○		○			○	
	○		商品企画2	商品のアイデア発想からはじまり、そのアイデアを商品化していく過程での、コンセプト、商品名、生産コスト、流通マーケティングまでを総合的にプロデュースできるよう学びます。	3前	48					○	○			○	○	
	○		紙と印刷2	紙の特性を理解し、印刷・加工との表現を組み合わせることによって、広がるデザインの可能性を学んでいきます。また、グループワークの中で柔軟な発想を身につけます。	3前	48					○	○				○	
	○		エディトリアルデザイン	全体を通して、1冊雑誌をつくります。 「東見本・表紙・中面数ページ」を必須とし、判型・ページ数・造本などは自由です。雑誌全体を考えること・ページデザイン（表紙やロゴ含む）をすることの両軸を核に進めていきます。	3前	48					○	○				○	
	○		モーショングラフィックス Aftereffects	adobe Aftereffectのツールの説明など基礎的なオペレーションを学びます。	3前	48					○	○			○		
	○		広告2・3	様々な媒体に展開される広告。制作を通して世の中における広告手法を学びます。	3後	64					○	○				○	
	○		メディアプランニング	マーケティング戦略を踏まえ、広告やプロモーション手法としての映像の作り方について学びます。	3後	60					○	○				○	

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度コミュニケーションデザイン専攻) 2025年度																	
分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 時	業 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		
	○		ブックデザイン1	書籍と雑誌の内容、役割の違いを把握しつつ、企画、編集も含め一冊の本を作ってもらいます。他者にどう伝えたいのか、どうしたら伝わりやすいのかを考え、冊子として形にしてみます。形を作るだけでなく、本の内容、目的を把握してデザインにおとし込むことを理解してもらい授業です。	3後	56				○	○				○		
	○		セルフディレクション	自分の“推し”や、“好き”な事柄から、『デザインの必要性』を創出する力を身につける。 ファッション、音楽作品、漫画やアニメ、文化、カルチャー面から見たブランディング展開と、セルフディレクション力を身につけ、デザインする。	3後	64				○	○					○	
	○		トータルプロデュース	架空の宿泊施設を想定。前半はイメージを言葉にし、考えを具体化したうえでロゴやキービジュアルを作り、ペーパーアイテムに展開する。後半は構成案を作成し、写真やテキストの情報を整理しながら見せ場の作り方などを学び、前半で考えたコンセプトに沿って自由なビジュアルブックを作る。	3後	64				○	○					○	
	○		環境デザイン2	サインデザインの実践、応用を行います。具体的な場所を設定し、動線計画から配置計画、グラフィックデザイン、テクニカルデザインについて学ぶほか、素材、取り付け方法といった分野まで理解の幅を広げてもらいます。	4前	48				○	○					○	
	○		ポスターディレクション	資生堂化粧品ポスターなどを制作し、その過程（モデル撮影など）を学んでいきます。最新のデザイナーの情報や展覧会、ビデオ鑑賞を取り入れた授業になります。	4前	48				○	○					○	
	○		エクスペリエンス・デザイン2	デザインにおけるユーザー体験（UX）の諸原理を理解し、デザイン提案において利用できるようなことを目的とします。 方法や手段より、背景となる思想や発想に重きを置き、現場において臨機応変に方法や手段を選び、実践できる力を身につけます。	4前	48				○	○					○	
	○		雑誌企画編集	ワンテーマ雑誌の企画からスタートし、ページ校正、インタビュー・取材、本文の執筆までをグループで行います。独自性を持った企画・編集をめざし最終的に製本を行い、グループごとに発表をします。	4前	48				○	○					○	
	○		映像ディレクション2	映像ディレクション1を踏まえ、オリジナル映像の制作を行います。	4前	48				○	○					○	
必修科目時数					44科目		3192	単位時間（ ― 単位）									
選択必修科目の最低取得時数					11科目		576	単位時間（ ― 単位）									
卒業に必要な授業時数					55科目		3768	単位時間（ ― 単位）									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
4年次までの全ての必修科目の修得と、卒業制作の合格。	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	12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。

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和7年6月2日※1
(前回公表年月日: 令和6年6月3日)

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																										
東洋美術学校		昭和51年6月10日		中込 大介		〒162-0067 東京都新宿区富久町2番6号 (電話) 03-3359-7421																										
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																										
学校法人中込学園		昭和50年6月10日		中込 大介		〒162-0067 東京都新宿区富久町2番6号 (電話) 03-3359-7421																										
分野	認定課程名		認定学科名		専門士	高度専門士																										
文化・教養	造形専門課程		クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻		—	平成20年文部科学省 告示第15号																										
学科の目的		ポスター、雑誌、パッケージなどの紙媒体のデザイン、Webデザイン、またイラストレーションや、写真、 立体アートなど新しいデザイン・アート表現をつくり出すクリエイターの育成。																														
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																								
4	年	昼間	4,668時間	136時間	1,972時間	0時間	0時間	2,560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	兼任教員数		総教員数																								
320人		178(79)人 ()書きは専攻実員		7(4)人 ()書きは専攻実員	3人	28人		31人																								
学期制度	■1学期:4月1日～8月31日 ■2学期:9月1日～3月31日 ■3学期: —				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 作品内容・試験結果及び出席状況・学習態度等を 総合して評価																										
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏 季:8月1日～8月31日 ■冬 季:12月15日～1月7日 ■春 季:3月10日～4月10日 ■学年末:3月31日				卒業・進級 条件	全ての科目で「可」以上の成績を取得し、かつ、卒業制作にて 「合格」を認められること																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 電話・メール・SNS等での定期的な連絡による情報把握。場合 によっては保護者面談、家庭訪問も行う。				課外活動	■課外活動の種類 デザインによるボランティア活動や、描画・プログラミングの部活等 ■サークル活動: 有																										
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和6年度卒業生) デザイン会社、印刷会社、携帯ショップ、クリエイター・エージェンシー、フリー マーケットの運営団体、ゲーム会社(デベロッパー)、製造会社 ■就職指導内容 就職ガイダンスを通して、自己分析から始まり、応募書類の書き方(履歴書 やエントリーシートなど)、ポートフォリオ制作のアドバイス、求人情報の集め 方、模擬面接、模擬試験(一般常識・SPI)等を行っています。 ■卒業者数 20 人 ■就職希望者数 18 人 ■就職者数 15 人 ■就職率 83.3% % ■卒業者に占める就職者の割合 : 75.0% % ■その他 ・進学者数: 1人 (令和 6 年度卒業者に関する 令和7年5月1日 時点の情報)				主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報) <table><tr><td>資格・検定名</td><td>種別</td><td>受験者数</td><td>合格者数</td></tr><tr><td>色彩検定 2級</td><td>③</td><td>2名</td><td>2名</td></tr><tr><td>色彩検定 3級</td><td>③</td><td>7名</td><td>7名</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか 記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	色彩検定 2級	③	2名	2名	色彩検定 3級	③	7名	7名												
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																													
色彩検定 2級	③	2名	2名																													
色彩検定 3級	③	7名	7名																													
中途退学 の現状	■中途退学者 11 名 ■中退率 13.25 % 令和6年4月1日時点において、在学者83名 (令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者72名 (令和7年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 保護者の経済面における問題、健康面・精神面における障害や進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 定期的に行う担任・副担任による個人面談、TO-BI相談室利用の促進、保護者を含めた三者面談等。 ※TO-BI相談室では、週二回 臨床心理士による予約制の無料相談を行っています。																															
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 高等学校の成績を判定基準とした特待生入学制度有り。年間10万円～43万円 授業料等減免。 (https://www.to-bi.ac.jp/entrance/scholarship/) ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																															
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無																															

当該学科の ホームページ URL	https://www.to-bi.ac.jp/course/cdg/
------------------------	---

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回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「卒業者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者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第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、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みません。

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、卒業年次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、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者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、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

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

ITの革新的な技術によりデザインとテクノロジーを統合するコンテンツ業界において、サービスや商品のマーケティング、イラストの制作、プロダクトの開発まで、様々なメディア、モノ、表現を効果的に活用し、提案ができるクリエイターの育成が望まれています。4年間のカリキュラムは、表現する上で必要なコミュニケーション能力、マーケティングセンス、発想力、構成・色彩・デザイン力、そしてプレゼンテーションスキルを養う多くの授業と指導が組み込まれています。そして、個別に学んだ事を知識として応用できるようにする為に、産学連携授業を位置付け、一人ひとりの実践力につなげています。株式会社モリサワとの産学連携授業では、タイポグラフィをテーマとし、具体的な書体を用いた社用ノベルティの提案を、学生から企業へプレゼンテーションし、成果を上げていきます。

(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

委員会は、カリキュラムの設計から講師の人選まで管理する、デザイン研究室と直結しています。委員会の存在により、学校長と研究室間の迅速な情報共有と意思決定が行えるようになっていきます。また、プロジェクトマネジメントは産学連携事務局とキャリア支援部が協力して行います。
委員会で検討された事項を、教育課程の編成に導入するか意思決定は、下記3つのレベルに分けて意思決定します。

レベル1:直ぐに導入できることは、翌春からの教育課程に導入するために、実装の準備を進める。
レベル2:直ぐには導入できないが検討の後に教育課程に導入可能なことは、次回の委員会までに計画を策定・報告し、実装時期を検討。
レベル3:検討後3年以内に実行できないと学校長が判断した意見は、冬の委員会で再度議題として話し合い、実装を目指すか否かを再検討

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

2025年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
中込 大介	学校法人 中込学園 東洋美術学校 校長	—	—
中込 三郎	学校法人 中込学園 東洋美術学校 学園長	—	—
岡田 好市	学校法人 中込学園 東洋美術学校 教頭	—	—
長池 晃	学校法人 中込学園 東洋美術学校 デザイン研究室 室長	—	—
並木 幸久	株式会社国際総合知財ホールディングス 代表取締役	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	③
浅香 秋也	公益社団法人日本インダストリアルデザイナー協会 正会員	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	②
大林 寛	株式会社オーバーキャスト 代表取締役	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	③

※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2回 7月、3月

(開催日時(実績))

第1回 令和6年7月29日 14:30～15:30

第2回 令和7年3月12日 13:30～14:30

(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

委員会は、各学科が企業と予め目標と定めた成果を目指しているかを定期的に確認していきます。教育目標として生徒にとって意義があったとしても、企業側は得るべき成果を得られているか、プロジェクトに費やす時間は長過ぎないかといった具体的な内容についても学科担任職員を通じてフィードバックを行い、当該年度の最終会議で再度検討し、改善事項は翌年度カリキュラムへと反映させていきます。今年度、クリエイティブデザイン科においては、フィールドワークやマーケティングリサーチといった、情報インプット主体の授業や、産学連携課題も企業オリエンテーションから開始することにより、前提の理解から目的の設定、企画、制作、提案と、デザインにかかわる一連のスキームを経験できるカリキュラムへと変革されました。

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

生活者視点から考えたデザインとは、見た目の心地よさ、機能性、そしてライフスタイルを向上させる物語を含む事が望まれ、その中でも売れる商品だけが市場で評価されていきます。その視点を個人の生徒が知識として習得するには商品と顧客をもつ企業との連携が不可欠です。また、企業にとっても多くの生活者視点を持つ学生との関わりはマーケティングノウハウの構築のみならず、新たな発想、デザイナーを取り込む仕組み・リソースとして活用できます。この2つの需要を合致させる事で双方にメリットのあるデザイン教育の連携を実現しています。

(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

カリキュラムで重視するファウンデーション期間において、企業連携によるタイポグラフィの授業を実施することにより、文字についての見識を深め、初期段階での習得を目指します。デザインにおける適切な書体の選定方法や、書体・組版の違いにおける印象の変化を実践的に指導します。授業の実施・評価は、「株式会社モリサワ」により行われます。授業成果として、課題のクライアントでもある「株式会社モリサワ」へ向けて、書体を用いた社用ノベルティの提案を行います。提案されたノベルティは、実現可能かどうかを計る「現実性」、学んだフォントの知識を活かしているかを計る「書体・組版知識」、プロモーションとして適切かどうかを計る「ブランドイメージ」の3点から評価され、高評価のものは実際に株式会社モリサワのノベルティとして実現化されます。

(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
タイポグラフィ基礎	デザインにおける適切な書体の選定方法や、作品のレイアウトを実践的に学ぶこと。授業成果としてテーマに沿ったポストカードデザインの制作を行うこと。	株式会社モリサワ

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を行っていること。」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

「生徒ならではの感性と視点」を活かした若者世代をターゲットとした産学連携デザインのための制作指導ができるようスキル向上のための研修として、グラフィックやプロダクトデザインからマンガ、アニメ、ゲームなどのコンテンツまで幅広い市場性を研究し、各学科会議にて報告をしていく。

(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

1.ChatGPT実務に関する研修

実施企業：株式会社Uravation

開催時期：2024年1月21日(オンライン)

実施内容：ChatGPT4を活用した業務の効率化や改善発想法の研修。

2.著作権管理

実施企業：株式会社国際総合知財ホールディングス(WIPH)

開催時期：2024年10月13日(オンライン)

実施内容：本校のライセンスマネージャーとして契約する株式会社国際総合知財ホールディングス(WIPH)は、本校デザイン科教員に対し、知的財産の扱い方や管理の実務についての定期的な研修を実施。「制作」に対し必ず発生する「管理」について実践的に学ぶ。

3. tableau入門研修

実施企業：株式会社アゼスト

開催時期

第一回：2025年1月28日

第二回：2025年2月13日

第三回：2025年2月14日

実施内容：Tableauトレーニングは、広報や教育現場におけるデータの可視化と活用能力の向上を目的とする。Tableauを用いることでデータを直感的に分析・共有できるようになり、発信力の強化や質の向上、そして意思決定の迅速化を図る。

②指導力の修得・向上のための研修等

実施企業：学校リスクマネジメント推進機構

内容：クレームリスク、不祥事防止研修等

開催時期：2024年11月11日

実施内容：同推進機構と連携し、不祥事の発生を防止するための効果的な保護者・生徒との接し方を、教員が身に付けることが出来るように、定期的な研修を実施。

(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

1.「ChatGPT実務に関する研修」

テーマ：ChatGPTを活用した業務改善

開催時期：2025年9月予定

計画内容：ChatGPT4を活用した業務の効率化や改善発想法の研修。

2.「著作権管理・アートマネージャー育成」

開催時期：2025年10月予定

計画内容：本校のライセンスマネージャーとして契約する株式会社国際総合知財ホールディングス(WIPH)は、本校デザイン科教員に対し、知的財産の扱い方や管理の実務についての定期的な研修を実施。「制作」に対し必ず発生する「管理」について実践的に学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

「クレームリスク、不祥事防止研修」

内容：クレームリスク、不祥事防止研修等

開催時期：2025年11月予定

計画内容：リスク管理の観点から、保護者・企業等の利害関係者からクレームが来ないようにするだけではなく、生徒の小さい不満がクレームへと発展しないよう、未然に防ぐためにどう日々行動すれば良いかの技術を教員が身に付けるため、研修を計画。

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

視野の広いアーティスト・デザイナーの育成を目的とし、心・技・感性のバランスのとれた人材を育成すると同時に、アナログとデジタル双方をバランスよくとらえることが出来、情報化社会において、クリエイティブの在り方について考え、社会に求められる職業教育を行い、インターンシップとカリキュラムの関係をより効果的にするプログラム作成を重点的な目標とし、学外の意見を取り入れた計画を、単年度だけでなく、中長期にわたり計画策定する。

(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	・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか) ・学校における職業教育の特色は何か ・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか ・学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか ・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2)学校運営	・目的等に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する規程等は整備されているか ・教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか ・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3)教育活動	・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ・職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4)学修成果	・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか

(5) 学生支援	・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか
(11) 国際交流	・留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか ・留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか ・留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか ・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

学校の教育活動は、学内にとどまらず、社会的活動も含まれる。さらに、意見は、授業内容の改善、そして、社会的活動としては、美術学校独特の活動し、地域等に於ける、無料公開講座、聾唖学校の生徒達の指導として海外美術体験を提供し、国際交流等を図り、学校運営においては、学校体制や人事の円滑化を具体的に活かしていく予定。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

2025年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
石塚 孝男	鹿島山北高等学校	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	高等学校 校長
金川 恵治	K CRAFTWORK JAPAN 代表	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	専門分野 企業等委員
中村 真太郎	税理士法人 長坂会計事務所	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	財務等 専門家
関口 航	ソニー生命株式会社 営業所長	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	財務等 専門家

※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.to-bi.ac.jp/pdf/2024_self_evaluation.pdf
2025年6月2日に、2024年度 項目別・自己評価表をWEB公開した。

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
学校の情報提供は、多岐にわたる為に、教育部分と運営部分とに大きく2つに分け、教育部分は、入学・在学・卒業に分け、運営部分は、経営及び校務に分けて情報提供する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	・学校の教育、人材養成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 ・校長名 ・学校の所在地、連絡先 ・学校の沿革、歴史
(2)各学科等の教育	・入学者に関する受入れ方針 ・入学者 収容定員 ・カリキュラム、時間割 ・学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ・卒業後の進路
(3)教職員	・教職員の組織、教員の専門性
(4)キャリア教育・実践的職業教育	・キャリア教育への取組状況 ・企業等との連携による具体的な取組
(5)様々な教育活動・教育環境	・学校行事への取組状況 ・社会貢献活動
(6)学生の生活支援	・学生支援への取組状況 ※逆浸透膜浄水器、TO-BI相談室の設置
(7)学生納付金・修学支援	・学生納付金 金額 ・活用できる経済的支援措置等の内容等 ・学生納付金 納入時期
(8)学校の財務	・財務諸表
(9)学校評価	・自己評価・学校関係者評価の結果 ・評価結果を踏まえた改善方策
(10)国際連携の状況	・外国の学校等との交流状況
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。
(3)情報提供方法
上記項目(1)～(10)はWEBで公開している。

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻) 2025年度																
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授時	業 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	
○			キャリアセミナー	就職する業界の知識を身につけ、今後の進路について考えます。	1後	6			○			○		○		
○			言語表現論	句読点の打ち方から簡単な企画書の作成まで、自分の伝えたいことを読み手に分かりやすく伝えるための基本的な技術を学びます。また、就職活動対策のために自己PR文・志望動機・メール文章の書き方についても指導します。	2後	32			○			○			○	
○			ポートフォリオ講座	就職活動に向けて、ポートフォリオ作成のコツや注意点を学びます。	2後	6			○			○		○		
○			ポートフォリオレイアウト	見やすいポートフォリオとは何なのか。ポートフォリオの添削を元にレイアウトを中心にデザインについての理解を深めます。	3後	28			○			○			○	
○			タイポグラフィ基礎	デザインにおける適切な書体の選定方法や、書体・組版の違いにおける印象の変化を実践的に学びます。授業成果として、課題のクライアントでもある「株式会社モリサワ」へ向けて、書体を用いた社用ノベルティの提案を行います。	1後	24				○		○			○	○
○			メディアコンテンツ概論	光や時間、演出、レイアウト、遠近法といったコンテンツ制作に欠かせない原理を演習と概論を通して学びます。	1前	48				○		○			○	
○			デッサン1	どんな形なのかということから始まり、構造、見えない裏の形、その対象物が空間にどういう位置関係で存在するのかを考え、注意深く観察する力を養います。	1前	48				○		○			○	
○			デッサン2		1後	52				○		○			○	
○			色彩学	基本的な配色構成と実践的な色体験を通して、色彩感覚を身につけることを目的とします。色彩調和をめざした平面構成を主としながら色同士の影響も考慮して、配色する立体・空間（環境）のデザインに活用できる力を養います。	1前	48				○		○			○	
○			平面構成	イラストやグラフィックデザイン、環境造形に向けての基礎トレーニングとして、平面構成を行います。色彩と形態とのバランスを2次元（平面）の重要な構成要素として作品制作を通して勉強します。	1前	48				○		○			○	
○			Illustrator/Photoshop	グラフィックデザインに必要なソフトであるIllustratorとPhotoshopの基本操作を身に付けます。	1前	48				○		○			○	
○			画材研究	パステル、色鉛筆、透明水彩、アクリルの画材の基本的な使い方、及びそれぞれの画材が持っている表現の違いを、自ら描きながら体験・会得・研究し、今後自分の商業デザイン、イラストの世界におけるビジュアル制作の基礎を作ります。	1後	64				○		○			○	
○			風景描画1	背景や風景にはパースがあり、それらを上手く描くことで空間が生まれます。この授業では、パースの勉強をし、2Dイラストの確かな実力をつけるとともに、3Dでの空間把握能力など総合的な力を伸ばすことを目的としています。	1前	48				○		○			○	
○			風景描画2		1後	60				○		○			○	
○			塑像	粘土を用いて立体物を造形します。立体的な思考力を養い、3DCG制作などにおける造形力の向上を目指します。	1前	48				○		○			○	
○			構成デッサン1	モチーフの観察に基づいた表現による画面構成を重視したデッサン実習を行います。	1後	64				○		○			○	
○			デザインワーク	各課題ごと、コンテンツのターゲットや狙いに応じ、グラフィックの力で課題解決をはかる。	1後	64				○		○			○	
○			デジタルイラスト	基礎的な画力やCG技法を身につけつつ、「自分はどの業界で働きたいか」という指針を固めて貰います。一番コンパクトな自己アピール方法である名刺を作成します。仕様する描画ソフトはフォトショップの他、イラストレーターも必要となります。	1後	64				○		○			○	
○			イメージボード制作	各回出題されるテーマに準じて、一枚絵を完成させてプレゼンする。作品を人前に出す+制作時の「狙い」と「表現」が一致しているかを自己検討する。	1後	64				○		○			○	
○			3DCG基礎1	3DCGの概念を理解し、MAYAのモデリング、アニメーション、レンダリングツールの基礎分野の習得を目指します。	1前	48				○		○			○	
○			3DCG基礎2		1後	64				○		○			○	
○			AE/PremierePro1	動画の編集や効果をつけるために使用するソフトであるAdobe After Effectsの修得を目指す授業です。絵コンテの描き方や実際の撮影作業なども行い、実践形式で学んでいきます。	1後	64				○		○			○	

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻) 2025年度																
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授時	業数	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	
○			写真・カメラワーク	デジタル一眼レフカメラを使っている撮影の技法や、スタジオでのライティングの基礎などの写真に関わる知識を体系的に修得していきます。	2前	48			○		○			○		
○			構成デッサン2	モチーフの観察に基づいた表現による画面構成を重視したデッサン実習を行います。	2前	48			○		○			○		
○			人体基礎1	人体の全身および各部位の理解を深めるための講義や理解を広げるためのデッサン、クロッキー実習を行います。また、理解を確かめるためのイラスト制作実習を行い、着実に力をつけれるよう指導します。	2後	60			○		○			○		
○			Ai/Ps演習 1	デザイナーの仕事として必要となるIllustrator/Photoshopの知識・技術の定着を目的とし、1年次のツール修得からステップアップしたより現場の作業に近い形の演習に取り組めます。	2前	48			○		○			○		
○			Ai/Ps演習 2		2後	64			○		○			○		
○			AE/PremierePro2	1で学んだ基礎を基に、現場で適用する力をつけるよう指導します。MAYAで制作したものを動かしたり、効果をつけるなど、同時並行的に行っていきます。	2前	48			○		○			○		
○			ゲーム・フィールドワーク	ゲームについてグループごと研究・分析し、問題点の洗い出しや作品のコンセプトを読み解く。体験を通して調べた内容を言語化をし「自分たちだけの何を改善するか」の提案プレゼンをする。	2後	64			○		○			○		
○			進級制作	これまで培ってきた技術や、アイデアを用いてチーム制作に取り組めます。またチーム内で役割を分担することにより、将来を見据えた自らの職業適正を判断していきます。	2後	300				○	○			○		
○			チーム制作（企画／MTG） 1	クラス内で複数チームに分かれ、学外出展にむけた作品を1チーム1作品制作します。それにもない、企画発案やチーム内での進捗管理・打ち合わせを行います。	3前	24				○	○			○		
○			チーム制作（企画／MTG） 2		3後	32				○	○			○		
○			チーム制作（映像／プリレンダー） 1	学外出展での作品発表を目標に、映像作品をチームで制作いたします。ディレクションから作品制作まで行います。	3前	48				○	○	△		○		
○			チーム制作（映像／プリレンダー） 2		3後	64				○	○	△		○		
○			人体基礎2	人体の全身および各部位の理解を深めるための講義や理解を広げるためのデッサン、クロッキー実習を行います。また、理解を確かめるためのイラスト制作実習を行い、着実に力をつけれるよう指導します。	3前	48			○		○			○		
○			チーム制作（映像／プリレンダー） 3	引き続き、学外出展での作品発表に向けた映像作品をチームで制作いたします。	4前	48				○	○	△		○		
○			卒業制作ファンデーション	毎年2月に実施される4年間の集大成の卒業制作における、企画の検討、精査、ブラッシュアップをし、後期からの制作にスムーズに入ることを目的とします。	4前	200				○	○			○		
○			卒業制作 企画制作	卒業制作に取り組む前段階として、卒業制作の意義やワークフローおよび卒業制作の企画の検討・制作を行います。	4前	48				○	○			○		
○			卒業制作	各自がテーマを決め、4年間の集大成としてのデザイン、イラスト作品などを制作し、毎年2月に開催される、卒業制作展（東京都美術館）にて展示します。	4後	400				○	○			○		
○			体育祭	授業の一環として全生徒参加と教職員の協力のもとに実施し、生徒間の交流と親睦を深めることを目的とします。	1～4前	40				○		○		○		
○			東美祭	生徒と教職員、卒業生を含めた交流、日常の学習成果と個性・感性を社会的に開く発表の場など、様々な交流が生まれ育つことを目的とします。	1～4後	280			○		○			○		
○			オリエンテーション	学期の始めと終わりに、その後の授業予定の説明と確認のためのガイダンスです。	1～4通	40			○		○			○		
○			担任課題	長期休みや学期末に復習のための課題や、進級審査のための課題を課す。	1～4通	880				○	○			○		
○			就職ガイダンス	自分を振り返る機会を与え、社会人になる意識を高めて行きます。そして本人の価値観に添った、本人の適正にあった仕事を得るためのビジョンを持たせます。	3通	24			○		○			○		

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻) 2025年度																
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授時	業 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	
○			健康診断	学校教育法第12条および学校保健法第6条に基づいた健康診断を実施しています。	1～4前	8				○		○			○	
	○		MAYA アニメーション基礎1	MAYAによるアニメーションの基礎。簡単なバウンスボールから人体の基礎動作までを履修します。	2前	48				○		○			○	
	○		ロゴ・UIデザイン1	ゲームで使用するカードとUIデザインを作ります。Photoshopの特性を生かし、Illustratorもうまく取り入れつつ、ジャンル、テーマに沿ったフォント選びやデザイン作りができるような実力を身に付けることを目的とします。	2前	48				○		○			○	
	○		モデリング1	自分でリサーチし、独習できるように指導します。 3DCG静止画作品制作、ゲーム用データ制作も行います。	2前	48				○		○			○	
	○		2D背景デザイン1	ゲームに必要な背景の制作を通して、テクスチャの描き分けや納品の方法、クオリティの維持について学びます。最終的には全体のアートワークを制作することを目的とします。	2前	48				○		○			○	
	○		MAYA アニメーション基礎2	キャラクターの3DCGアニメーションのつけ方を学びます。「らしさ」と、心地よいアニメーションの動きを追求し、作品を制作していきます。	2後	64				○		○			○	
	○		ロゴ・UIデザイン2	ゲームで使用するカードとUIデザインを作ります。Photoshopの特性を生かし、Illustratorもうまく取り入れつつ、ジャンル、テーマに沿ったフォント選びやデザイン作りができるような実力を身に付けることを目的とします。	2後	64				○		○			○	
	○		モデリング2	3DCG制作の知識を蓄えたうえで、より精密（ハイエンド）なモデル制作を目指します。	2後	64				○		○			○	
	○		2D背景デザイン2	ゲームに必要な背景の制作を通して、テクスチャの描き分けや納品の方法、クオリティの維持について学びます。最終的には全体のアートワークを制作することを目的とします。	2後	64				○		○			○	
	○		AE/PremierePro3	モーショングラフィック・エフェクト、オーサリングを中心としたCG映像制作をします。 各自目標とする就職先に向けた個別の指導と技術向上を目的としております。	2後	64				○		○			○	
	○		キャラクターイラスト	様々なキャラクターの描き方について学び、オリジナルキャラクターを作ります。他の生徒の作品に投票する機会を設け、どんなキャラクターが人気が出るのかを体感的に学びます。	2後	64				○		○			○	
	○		3D制作1	学外出展での作品発表を目標に、ゲームのPVを想定した映像作品をチームで制作いたします。ゲーム内のデザイン作業を主体に、実際のゲーム会社と同じ作業ステップで企画発案から制作まで行います。本授業では3Dデザイン部分の技術指導を行います。	3前	48				○	○	△			○	
	○		2Dデザインワーク1	学外出展の際に必要な展示物や広告物、販促物の制作を行います。作品内のロゴ・UIデザイン、キャラクターデザインなど2Dデザイン部分の制作も行います。	3前	48				○		○			○	
	○		モデリングA1	2年次の知識とスキルを活かして、主にゲームで使用するリアルタイムモデリング作品を作ることを目的とした3Dアプリケーションの操作実習を行います。2年次までのような操作練習よりも、より作品を作ることを優先した課題になります。作品の完成を目的として、効率化やクオリティアップを図る操作も同時に学びます。	3前	72				○	○				○	
	○		モデリングB1	2年次の知識とスキルを活かして、主に映像作品に使用するフォトリアル作品を作ることを目的とした3Dアプリケーションの操作実習を行います。2年次までのような操作練習よりも、より作品を作ることを優先した課題になります。作品の完成を目的として、効率化やクオリティアップを図る操作も同時に学びます。	3前	72				○	○				○	
	○		3DCG/VFX演習1	モデリング、カメラアニメーションやレンダリングからVFX合成・編集まで、現場で求められる技術に一通り触れ、実写合成の現場に近づける「絵づくりに」について学びます。	3前	48				○	○				○	
	○		モーション・ディレクション1	キャラクターの基礎的動きはもちろん、ゲームや映像に必要なキャラクターアニメーションなどの演技付けを学びます。	3前	48				○	○				○	
	○		2D背景デザイン3	2D背景を中心にポートフォリオの制作と各自の就職先に合わせて個別指導による技術の向上を目的としております。	3前	48				○	○				○	
	○		2Dデザイン[IPイラスト]	ゲーム業界の2Dデザイン・イラスト制作の現場において、基礎として求められる模写を中心とした描画力を培います。	3前	48				○	○				○	
	○		映像ディレクション1	プロモーション映像、CM、MVなどに使用される実写系の撮影知識・技術とともに、映像の制作フロー（企画立案、提案、撮影、プレゼン、講評など）の指導をおこないます。	3前	72				○	○	△			○	
	○		Live2D	Live2Dのモデル制作～モーション制作までの流れを一通り学習します。	3前	48				○	○				○	
	○		3D制作2	学外出展での作品発表を目標に、ゲームのPVを想定した映像作品をチームで制作いたします。ゲーム内のデザイン作業を主体に、実際のゲーム会社と同じ作業ステップで企画発案から制作まで行います。本授業では3Dデザイン部分の技術指導を行います。	3後	64				○	○	△			○	

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻) 2025年度																	
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授時数	業数	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		
	○		2Dデザインワーク2	学外出展の際に必要な展示物や広告物、販促物の制作を行います。作品内のロゴ・UIデザイン、キャラクターデザインなど2Dデザイン部分の制作も行います。	3後	64				○	○				○		
	○		モデリングA2	2年次の知識とスキルを活かして、主にゲームで使用するリアルタイムモデリング作品を作ることを目的とした3Dアプリケーションの操作実習を行います。2年次までのような操作練習よりも、より作品を作ることを優先した講義になります。作品の完成を目的として、効率化やクオリティアップを図る操作も同時に学びます。	3後	96				○	○					○	
	○		モデリングB2	2年次の知識とスキルを活かして、主に映像作品に使用するフォトリアル作品を作ることを目的とした3Dアプリケーションの操作実習を行います。2年次までのような操作練習よりも、より作品を作ることを優先した講義になります。作品の完成を目的として、効率化やクオリティアップを図る操作も同時に学びます。	3後	96				○	○					○	
	○		3DCG/VFX演習2	モデリング、カメラアニメーションやレンダリングからVFX合成・編集まで、現場で求められる技術に一通り触れ、実写合成の現場にのっての「絵づくり」について学びます。	3後	64				○	○					○	
	○		モーション・ディレクション2	キャラクターの基礎的動きはもちろん、ゲームや映像に必要なキャラクターアニメーションなどの演技付けを学びます。	3後	64				○	○					○	
	○		2D背景デザイン4	2D背景を中心にポートフォリオの制作と各自の就職先に合わせて個別指導による技術の向上を目的としております。	3後	60				○	○					○	
	○		映像ディレクション2	プロモーション映像、CM、MVなどに使用される実写系の撮影知識・技術とともに、映像の制作フロー（企画立案、提案、撮影、プレゼン、講評など）の指導をおこないます。	3後	96				○	○	△				○	
	○		2Dデザイン[独自IPイラスト]1	イラストを仕事とする際に求められる画力の向上や、制作に使用するアプリの活用方法を学び、現場で活かせる技術を身に着けます。	3後	64				○	○					○	
	○		3D制作3	引き続き、学外出展での作品発表に向けたVR技術を用いた3Dゲームをチームで制作いたします。	4前	48				○	○	△				○	
	○		2Dデザインワーク3	引き続き、学外出展での作品発表に向けた作品内2Dデザイン作業や展示物、広告物などをチームで制作いたします。	4前	48				○	○	△				○	
	○		モデリングA	就職活動で使用するポートフォリオ・デモリールに掲載することを目的とした3DCGモデルの作品制作・ブラッシュアップを行います。	4前	72				○	○					○	
	○		モデリングB	就職活動で使用するポートフォリオ・デモリールに掲載することを目的とした3DCGモデルの作品制作・ブラッシュアップを行います。	4前	72				○	○					○	
	○		3DCG/VFX演習1	モデリング、カメラアニメーションやレンダリングからVFX合成・編集まで、現場で求められる技術に一通り触れ、実写合成の現場にのっての「絵づくり」について学びます。	4前	48				○	○					○	
	○		映像ディレクション3	引き続き、プロモーション映像、CM、MVなどに使用される実写系の撮影知識・技術とともに、映像の制作フロー（企画立案、提案、撮影、プレゼン、講評など）の指導をおこないます。	4前	72				○	○	△				○	
	○		モーション・ディレクション3	引き続き、ゲームや映像に必要なキャラクターアニメーションなどの技術習得を目指します。また、各自目標とする就職先に向けた個別の指導と技術向上を目的としております。	4前	48				○	○					○	
	○		2Dデザイン[IPイラスト]	ゲーム業界の2Dデザイン・イラスト制作の現場において、基礎として求められる絵写を中心とした描画力を磨きます。	4前	48				○	○					○	
	○		2Dデザイン[独自IPイラスト]2	3年次までに習得した技術を用いて作品を制作していきます。講師による個別指導によって、作品のさらなるクオリティアップを目指します。	4前	48				○	○					○	
必修科目時数				45 科目		3904	単位時間（ ― 単位）										
選択必修科目の最低取得時数				14 科目		764	単位時間（ ― 単位）										
卒業に必要な授業時数				58 科目		4668	単位時間（ ― 単位）										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
4年次までの全ての必修科目の修得と、卒業制作の合格。	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	12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。

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和7年6月2日※1
(前回公表年月日: 令和6年6月3日)

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																										
東洋美術学校		昭和51年6月10日		中込 大介		〒162-0067 東京都新宿区富久町2番6号 (電話) 03-3359-7421																										
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																										
学校法人中込学園		昭和50年6月10日		中込 大介		〒162-0067 東京都新宿区富久町2番6号 (電話) 03-3359-7421																										
分野	認定課程名		認定学科名			専門士	高度専門士																									
文化・教養	造形専門課程		クリエイティブデザイン科 高度プロダクトデザイン専攻			—	平成20年文部科学省 告示第15号																									
学科の目的		デッサンや図面、モデリング(模型制作)、CAD(コンピュータ支援による設計)、さらには人間工学やマーケティング、 GUI(グラフィカルユーザーインターフェース)まで学び、よりレベルの高いプロダクト・インダストリアルデザイナーの育成。																														
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																								
4	年	昼間	4,204時間	540時間	2,876時間	0時間	0時間	788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		兼任教員数	総教員数																							
320人		178(23)人 ()書きは専攻実員		7(1)人 ()書きは専攻実員		3人		30人	33人																							
学期制度	■1学期:4月1日～8月31日 ■2学期:9月1日～3月31日 ■3学期: —				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 作品内容・試験結果及び出席状況・学習態度等を 総合して評価																										
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏 季:8月1日～8月31日 ■冬 季:12月15日～1月7日 ■春 季:3月10日～4月10日 ■学年末:3月31日				卒業・進級 条件	全ての科目で「可」以上の成績を取得し、かつ、卒業制作にて 「合格」を認められること																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 電話・メール・SNS等での定期的な連絡による情報把握。場合 によっては保護者面談、家庭訪問も行う。				課外活動	■課外活動の種類 デザインによるボランティア活動や、描画・プログラミングの部活等 ■サークル活動: 有																										
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和6年度卒業生) 時計ショップ、木工家具製造会社、玩具メーカー ■就職指導内容 就職ガイダンスを通して、自己分析から始まり、応募書類の書き方(履歴書 やエントリーシートなど)、ポートフォリオ制作のアドバイス、求人情報の集め 方、模擬面接、模擬試験(一般常識・SPI)等を行っています。 ■卒業者数 6 人 ■就職希望者数 5 人 ■就職者数 5 人 ■就職率 100% % ■卒業者に占める就職者の割合 : 83% % ■その他 ・進学者数: 0人 (令和 6 年度卒業生に関する 令和7年5月1日 時点の情報)				主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和6年度卒業生に関する令和7年5月1日時点の情報) <table><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><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか 記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 色彩検定の資格取得講座を開講しておりますが、 卒業年度生の受験者はありませんでした。			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																				
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																													
中途退学 の現状	■中途退学者 3 名 ■中退率 10.71 % 令和6年4月1日時点において、在学者28名 (令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者25名 (令和7年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 保護者の経済面における問題、健康面・精神面における障害や進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 定期的に行う担任・副担任による個人面談、TO・BI相談室利用の促進、保護者を含めた三者面談等。 ※TO・BI相談室では、週二回 臨床心理士による予約制の無料相談を行っています。																															
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 高等学校の成績を判定基準とした特待生入学制度有り。年間10万円～43万円 授業料等減免。 (https://www.to-bi.ac.jp/entrance/scholarship/) ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																															
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無																															

当該学科の ホームページ URL	https://www.to-bi.ac.jp/course/cdp/
------------------------	---

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回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「卒業者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者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第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、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みません。

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、卒業年次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、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者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、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

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

ITの革新的な技術によりデザインとテクノロジーを統合するコンテンツ業界において、サービスや商品のマーケティング、イラストの制作、プロダクトの開発まで、様々なメディア、モノ、表現を効果的に活用し、提案ができるクリエイターの育成が望まれています。4年間のカリキュラムは、表現する上で必要なコミュニケーション能力、マーケティングセンス、発想力、構成・色彩・デザイン力、そしてプレゼンテーションスキルを養う多くの授業と指導が組み込まれています。そして、個別に学んだ事を知識として応用できるようにする為に、産学連携授業を位置付け、一人ひとりの実践力につなげています。株式会社モリサワとの産学連携授業では、タイポグラフィをテーマとし、具体的な書体を用いた社用ノベルティの提案を、学生から企業へプレゼンテーションし、成果を上げていきます。

(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

委員会は、カリキュラムの設計から講師の人選まで管理する、デザイン研究室と直結しています。委員会の存在により、学校長と研究室間の迅速な情報共有と意思決定が行えるようになっていきます。また、プロジェクトマネジメントは産学連携事務局とキャリア支援部が協力して行います。
委員会で検討された事項を、教育課程の編成に導入するか意思決定は、下記3つのレベルに分けて意思決定します。

レベル1: 直ぐに導入できることは、翌春からの教育課程に導入するために、実装の準備を進める。
レベル2: 直ぐには導入できないが検討の後に教育課程に導入可能なことは、次回の委員会までに計画を策定・報告し、実装時期を検討。
レベル3: 検討後3年以内に実行できないと学校長が判断した意見は、冬の委員会で再度議題として話し合い、実装を目指すか否かを再検討

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

2025年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
中込 大介	学校法人 中込学園 東洋美術学校 校長	—	—
中込 三郎	学校法人 中込学園 東洋美術学校 学園長	—	—
岡田 好市	学校法人 中込学園 東洋美術学校 教頭	—	—
長池 晃	学校法人 中込学園 東洋美術学校 デザイン研究室 室長	—	—
並木 幸久	株式会社国際総合知財ホールディングス 代表取締役	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	③
浅香 秋也	公益社団法人日本インダストリアルデザイナー協会 正会員	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	②
大林 寛	株式会社オーバーキャスト 代表取締役	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	③

※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2回 7月、3月

(開催日時(実績))

第1回 令和6年7月29日 14:30～15:30

第2回 令和7年3月12日 13:30～14:30

(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

委員会は、各学科が企業と予め目標と定めた成果を目指しているかを定期的に確認していきます。教育目標として生徒にとって意義があったとしても、企業側は得るべき成果を得られているか、プロジェクトに費やす時間は長過ぎないかといった具体的な内容についても学科担任職員を通じてフィードバックを行い、当該年度の最終会議で再度検討し、改善事項は翌年度カリキュラムへと反映させていきます。今年度、クリエイティブデザイン科においては、フィールドワークやマーケティングリサーチといった、情報インプット主体の授業や、産学連携課題も企業オリエンテーションから開始することにより、前提の理解から目的の設定、企画、制作、提案と、デザインにかかわる一連のスキームを経験できるカリキュラムへと変革されました。

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

生活者視点から考えたデザインとは、見た目の心地よさ、機能性、そしてライフスタイルを向上させる物語を含む事が望まれ、その中でも売れる商品だけが市場で評価されていきます。その視点を個人の生徒が知識として習得するには商品と顧客をもつ企業との連携が不可欠です。また、企業にとっても多くの生活者視点を持つ学生との関わりはマーケティングノウハウの構築のみならず、新たな発想、デザイナーを取り込む仕組み・リソースとして活用できます。この2つの需要を合致させる事で双方にメリットのあるデザイン教育の連携を実現しています。

(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

カリキュラムで重視するファウンデーション期間において、企業連携によるタイポグラフィの授業を実施することにより、文字についての見識を深め、初期段階での習得を目指します。デザインにおける適切な書体の選定方法や、書体・組版の違いにおける印象の変化を実践的に指導します。授業の実施・評価は、「株式会社モリサワ」により行われます。授業成果として、課題のクライアントでもある「株式会社モリサワ」へ向けて、書体を用いた社用ノベルティの提案を行います。提案されたノベルティは、実現可能かどうかを計る「現実性」、学んだフォントの知識を活かしているかを計る「書体・組版知識」、プロモーションとして適切かどうかを計る「ブランドイメージ」の3点から評価され、高評価のものは実際に株式会社モリサワのノベルティとして実現化されます。

(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
タイポグラフィ基礎	デザインにおける適切な書体の選定方法や、作品のレイアウトを実践的に学ぶこと。授業成果としてテーマに沿ったポストカードデザインの制作を行うこと。	株式会社モリサワ

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を行っていること。」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

「生徒ならではの感性と視点」を活かした若者世代をターゲットとした産学連携デザインのための制作指導ができるようスキル向上のための研修として、グラフィックやプロダクトデザインからマンガ、アニメ、ゲームなどのコンテンツまで幅広い市場性を研究し、各学科会議にて報告をしていく。

(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

1.ChatGPT実務に関する研修

実施企業：株式会社Uravation

開催時期：2024年1月21日(オンライン)

実施内容：ChatGPT4を活用した業務の効率化や改善発想法の研修。

2.著作権管理

実施企業：株式会社国際総合知財ホールディングス(WIPH)

開催時期：2024年10月13日(オンライン)

実施内容：本校のライセンスマネージャーとして契約する株式会社国際総合知財ホールディングス(WIPH)は、本校デザイン科教員に対し、知的財産の扱い方や管理の実務についての定期的な研修を実施。「制作」に対し必ず発生する「管理」について実践的に学ぶ。

3. tableau入門研修

実施企業：株式会社アゼスト

開催時期

第一回：2025年1月28日

第二回：2025年2月13日

第三回：2025年2月14日

実施内容：Tableauトレーニングは、広報や教育現場におけるデータの可視化と活用能力の向上を目的とする。Tableauを用いることでデータを直感的に分析・共有できるようになり、発信力の強化や質の向上、そして意思決定の迅速化を図る。

②指導力の修得・向上のための研修等

実施企業：学校リスクマネジメント推進機構

内容：クレームリスク、不祥事防止研修等

開催時期：2024年11月11日

実施内容：同推進機構と連携し、不祥事の発生を防止するための効果的な保護者・生徒との接し方を、教員が身に付けることが出来るように、定期的な研修を実施。

(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

1.「ChatGPT実務に関する研修」

テーマ：ChatGPTを活用した業務改善

開催時期：2025年9月予定

計画内容：ChatGPT4を活用した業務の効率化や改善発想法の研修。

2.「著作権管理・アートマネージャー育成」

開催時期：2025年10月予定

計画内容：本校のライセンスマネージャーとして契約する株式会社国際総合知財ホールディングス(WIPH)は、本校デザイン科教員に対し、知的財産の扱い方や管理の実務についての定期的な研修を実施。「制作」に対し必ず発生する「管理」について実践的に学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

「クレームリスク、不祥事防止研修」

内容：クレームリスク、不祥事防止研修等

開催時期：2025年11月予定

計画内容：リスク管理の観点から、保護者・企業等の利害関係者からクレームが来ないようにするだけではなく、生徒の小さい不満がクレームへと発展しないよう、未然に防ぐためにどう日々行動すれば良いかの技術を教員が身に付けるため、研修を計画。

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

視野の広いアーティスト・デザイナーの育成を目的とし、心・技・感性のバランスのとれた人材を育成すると同時に、アナログとデジタル双方をバランスよくとらえることが出来、情報化社会において、クリエイティブの在り方について考え、社会に求められる職業教育を行い、インターンシップとカリキュラムの関係をより効果的にするプログラム作成を重点的な目標とし、学外の意見を取り入れた計画を、単年度だけでなく、中長期にわたり計画策定する。

(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	・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか) ・学校における職業教育の特色は何か ・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか ・学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか ・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2)学校運営	・目的等に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する規程等は整備されているか ・教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか ・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3)教育活動	・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ・職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4)学修成果	・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか

(5) 学生支援	・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか
(11) 国際交流	・留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか ・留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか ・留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか ・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

学校の教育活動は、学内にとどまらず、社会的活動も含まれる。さらに、意見は、授業内容の改善、そして、社会的活動としては、美術学校独特の活動し、地域等に於ける、無料公開講座、聾唖学校の生徒達の指導として海外美術体験を提供し、国際交流等を図り、学校運営においては、学校体制や人事の円滑化を具体的に活かしていく予定。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

2025年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
石塚 孝男	鹿島山北高等学校	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	高等学校 校長
金川 恵治	K CRAFTWORK JAPAN 代表	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	専門分野 企業等委員
中村 真太郎	税理士法人 長坂会計事務所	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	財務等 専門家
関口 航	ソニー生命株式会社 営業所長	2025年4月1日～ 2026年3月31日(1年)	財務等 専門家

※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.to-bi.ac.jp/pdf/2024_self_evaluation.pdf
2025年6月2日に、2024年度 項目別・自己評価表をWEB公開した。

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
学校の情報提供は、多岐にわたる為に、教育部分と運営部分とに大きく2つに分け、教育部分は、入学・在学・卒業に分け、運営部分は、経営及び校務に分けて情報提供する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	・学校の教育、人材養成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 ・校長名 ・学校の所在地、連絡先 ・学校の沿革、歴史
(2)各学科等の教育	・入学者に関する受入れ方針 ・入学者 収容定員 ・カリキュラム、時間割 ・学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ・卒業後の進路
(3)教職員	・教職員の組織、教員の専門性
(4)キャリア教育・実践的職業教育	・キャリア教育への取組状況 ・企業等との連携による具体的な取組
(5)様々な教育活動・教育環境	・学校行事への取組状況 ・社会貢献活動
(6)学生の生活支援	・学生支援への取組状況 ※逆浸透膜浄水器、TO-BI相談室の設置
(7)学生納付金・修学支援	・学生納付金 金額 ・活用できる経済的支援措置等の内容等 ・学生納付金 納入時期
(8)学校の財務	・財務諸表
(9)学校評価	・自己評価・学校関係者評価の結果 ・評価結果を踏まえた改善方策
(10)国際連携の状況	・外国の学校等との交流状況
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。
(3)情報提供方法
上記項目(1)～(10)はWEBで公開している。

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度プロダクトデザイン専攻) 令和7年															
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	
○			色彩学	立体デザインにおける色彩の影響とその効果を学習します。これにより、製品の用途、形態、対象年齢などに応じた、適切な配色を行う能力を身につけます。	1前	26		○			○			○	
○			英会話 1	高校までに学習した基本的な文法で十分な情報と信頼を得るための会話法を学びます。そのため、適切なマナー、表情、身振りなどを総合的に習得します。	1前	26		○			○			○	
○			英会話 2		1後	28		○			○			○	
○			英会話 3		2前	26		○			○			○	
○			英会話 4		2後	28		○			○			○	
○			デザイン史 1	近・現代のデザインの歴史を概観します。デザインだけでなく、社会的背景や今日への影響について考え、その解釈を試み、デザインへの視野を広げます。	2前	24		○			○			○	
○			デザイン史 2		2後	32		○			○			○	
○			材料学 1	車両や電化製品をデザインするうえで不可欠な金属の特性、製品例について学習します。特にデザインに役立つ加工方法（鋳造、表面処理など）を重点的に習得します。	3前	26		○			○			○	
○			材料学 2		3後	30		○			○			○	
○			工業技術概論	車両や家電などの駆動部分に注目し、その機構の基本を理解します。また、二足歩行型ロボットから先端技術の発展と課題を見据え、今後のデザインの可能性を考えます。	3後	28		○			○			○	
○			意匠登録	デザインに不可欠な知的財産権の基礎知識として、意匠法の概要、意匠登録出願の方法、商標法の概要、商標調査、著作権の概要、実用新案権の概要などについて学びます。	3前	48		○			○			○	
○			デザインマネジメント	日本のメーカーが製造技術の発展をデザインに活かしてきたことに注目し、企業内デザイナーが工業と意匠の両立をいかに考えてきたのかを学習します。	4前	52		○			○			○	
○			タイポグラフィ基礎	デザインにおける適切な書体の選定方法や、書体・組版の違いにおける印象の変化を実践的に学びます。授業成果として、課題のクライアントでもある「株式会社モリサワ」へ向けて、書体を用いた社用ノベルティの提案を行います。	1前	20			○		○			○	○

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度プロダクトデザイン専攻) 令和7年															
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	
○			スケッチ1	製品の完成予想図を素早く描く技術を学びます。また、スケッチによってアイデアを生み出す思考方法を鍛えます。細部の仕組みや機構なども考え、工業製品としての情報量を備えたスケッチを目指します。	1前	52			○		○				○
○			スケッチ2		1後	64			○		○				○
○			基礎製図 1	主に三角法や三面図を指導しますが、図面からペーパーモデルを製作したり、既製品を計測して図面化したりするなど、図面から立体をイメージする能力も育てます。	1前	48			○		○				○
○			基礎製図 2		1後	64			○		○				○
○			グラフィックデザイン基礎1	デザイン業務の基本ソフト、Illustrator、Photoshopの操作を学びます。学生は演習として名刺やパッケージを制作しつつ、印刷の知識やレイアウトの基本も身につけます。	1前	52			○		○				○
○			グラフィックデザイン基礎2	Illustrator、Photoshopを使って前期に制作した作品の作品集を作ります。製本したときのイメージを考えつつレイアウトを考え、説明文を推敲したり作品を撮影したりします。	1後	64			○		○				○
○			人間工学演習	人体寸法からデザインを考え、数値化、定量化、標準化の重要性を学びます。また、実際にメーカーを訪問して製品に触れ、人間工学の成果を体験できるようにします。	1後	64			○		○				○ ○
○			モデリング	基本的な造形力を身につけるため、幾何形体や曲面を含んだ簡単な立体を作ります。模型を作るための材料の選び方や塗装の方法も学びます。	1前	48			○		○				○
○			照明機器	LEDの普及によって照明器具の設計が変化しているが、白熱電球との光の違いをふまえたデザインを行う。器具としての機能性だけでなく、光と暮らしの豊かな関係を考える。	1後	64			○		○				○
○			実材実習 1	木工、金工、ガラス、磁器といった素材を使用してペーパーカッターなどの身近な製品を作ります。素材の特性を理解しつつ、ものづくりの楽しさを体験しながら計画的に作業します。	1前	52			○		○				○
○			実材実習 2		1後	64			○		○				○
○			デッサン	立方体や円柱、球といった基本形態を正確に写し取ることを学びます。また、木材、ガラス、石といった質感を描写し、その特徴を理解します。	1前	48			○		○				○
○			造形演習 1	厚手の紙を用いて造形する力をのばします。大きさ、強度、重さなど、様々な条件に応じて簡潔な造形を行い、できあがった作品をモチーフとしてデッサンを描きます。	1前	48			○		○				○
○			造形演習 2		1後	64			○		○				○

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度プロダクトデザイン専攻) 令和7年															
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	
○			デジタルスケッチ	スケッチをパソコンとタブレットを用いて描きます。デジタルならではの描画表現、着彩の仕方、着彩の方法、データの管理について学びます。	2前	52			○		○			○	
○			雑貨プロダクトデザイン演習1	生活の中にある雑貨をプロダクトの視点から考察し、ライブモックとしてモックではない素材の特性を吟味し、クラフト制作から検証や雑貨の意義を考えます。	2後	64			○		○			○	
○			SolidWorks 1	広く普及しているSolidWorksを使用し、3DCADによるモデリングの概念と操作の習得します。モチーフとして様々な日用品のモデリングを行い、製品への知識も養います。	2前	48			○		○			○	
○			SolidWorks 2		2後	64			○		○			○	
○			発想表現	デザインを考える前段階として、アイデアをどのように抽出しアウトプットするのかを様々な手法を用いて学んでいきます。	2前	48			○		○			○	
○			製品色彩学	製品に使用される素材、色、表面処理をサンプルをもとにどのように製品に取り入れられているのかを学びます。	2後	64		○			○			○	
○			実材演習 3	シリコンや石膏による型を作り、金属やガラス、磁器などの小中量生産を行います。量産に向けたデザインについて学び、その設計から製作まで行います。	2前	52			○		○			○	
○			実材演習 4		2後	64			○		○			○	
○			デザインプロセス1	デザイナーにとって必要な、計画立案、情報収集、目標設定、コンセプト立案、詳細のデザイン決定、検証、といった一連のデザインプロセスの流れを演習を通じて学びます。	2前	52			○		○			○	
○			デザインプロセス2		2後	64			○		○			○	
○			Houseware Design	文具、キッチン、美容といった様々なカテゴリーのある生活雑貨を提案します。プロダクトのみならず、パッケージデザインやそのほか、プロダクトに関わるツールも制作します。	2後	52			○		○			○	
○			Fusion 1	広く普及しているFusionを使用し、3DCADによるモデリングの概念と操作の習得します。モチーフとして様々な日用品のモデリングを行い、合わせて3Dプリンタを利用して実際に出力したりと3D造形の概念を習得します。	2後	56			○		○			○	

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度プロダクトデザイン専攻) 令和7年																
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		
○			Active Design1	東京の奥多摩の森の現状や、間伐材の問題などを実際に体験し、素材そのものから新しいデザインを考えます。また、デザイン提案だけでなく実際に活用して検証も行います。	2前	48			○		○			○	○	
○			Active Design2		2後	64			○		○				○	○
○			Active Design3		3前	48			○		○				○	○
○			Active Design4		3後	64			○		○				○	○
○			撮影技術	作品ファイルを制作するための写真撮影の技術を学びます。校内スタジオにおける撮影だけでなく、屋外の撮影技術やパソコンによる仕上処理も習得します。	3後	64			○		○			○		
○			実材演習 5	磁器のシュガーポットに木製のフタをつけるといった異素材の組み合わせに焦点をあててデザイン、製作します。これにより、素材の特性を活かした発想力と、様々な工芸技術を横断的に考える能力をはぐくみます。	3前	52			○		○			○		
○			実材演習 6		3後	64			○		○				○	
○			Future Design1	近未来的なテクノロジーに注目し、先端的なプロダクトデザインを行います。豊かな未来を創造するとともに、科学の発展がもたらす問題についても考えます。	3前	52			○		○			○		
○			Future Design2		3後	64			○		○				○	
○			トータルデザイン	iPhoneとiPhoneケースとアプリのように関係性の高いもののデザインを複合的に行います。ユーザーの豊かな体験を創造することに重きがあり、グラフィックやインターフェースについても学びます。	3前	52			○		○			○		
○			公共機器	駅の券売機といった多くの人が使う公共機器のデザインに注目します。そのため、人間工学だけでなく都市計画といったマクロな視点を導入し、デザインを学びます。	3後	64			○		○			○		
○			エクスペリエンスデザイン	デザインにおけるユーザー体験（UX）の諸原理を理解し、デザイン提案において利用できるようになることを目的とし、方法や手段より、背景となる思想や発想に重きを置き、現場において臨機応変に方法や手段を選び、実践できる力を身に付けます。	4前	48			○		○			○		
○			CMFデザイン	色、素材、仕上げの選定を通じて、プロダクトの質感や印象をデザインする手法を学びます。実践的な演習を通じて、視覚や触覚に訴えるデザインの重要性を理解し、表現の幅を広げます。	4前	48			○		○			○		
○			卒制サポート1	卒業制作のテーマの設定を目的として、テーマに対する考え方や設定方法、計画性などを指導し、サポートします。	4前	20			○		○		○	○		

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度プロダクトデザイン専攻) 令和7年															
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	
○			卒制サポート2	卒業制作は学生が自発的に作業し、日常的に進める必要があるため、その進捗をチェックします。場合によっては実技科目「卒業制作」の担当講師に状況を伝え、指導をサポートします。	4後	72			○		○		○		
○			実材演習7	これまで学んだ技術を活かし、量産性と独創性を兼ね備えた製品をデザインし、実際に製作、検証します。手の込んだ加工を取り入れつつ、それを量産しうる加工プロセスを考えることで、これまでの量産品では見られないような魅力あるデザインを提案します。	4前	52			○		○				○
○			実材演習8		4後	64			○		○				○
○			Industrial Clay1	主に自動車のデザインで行われている粘土造形を学びます。図面通りに大型模型を作るだけでなく、優れた造形感覚の習得も目指します。	1前	52				○	○				○
○			Industrial Clay2		2後	64				○	○				○
○			Industrial Design1	デザインへの理解を深めるため、製品を機能や造形から考えず、「はかる」や「素」といった根本的なキーワードに還元し、プロダクトデザインの可能性を追求します。	1後	64				○	○				○
○			Industrial Design2	近未来的なテクノロジーに注目し、先端的なプロダクトデザインを行います。豊かな未来を創造するとともに、科学の発展がもたらす問題についても考えます。	3後	64				○	○				○
○			Furniture Design	木製椅子のデザイン（設計）を学んだうえで、日本の体型や生活習慣に合ったデザインを考え、制作します。デザインに応じて適切な樹種を選択し、カンナやノミによって製作します。	2前	48				○	○				○
○			Craft Design1	木の器の制作。塊から彫り、削り制作をすることで、木材の性質や特徴を学び、刃物をはじめとした道具類の使い方や仕立て方を習得する。	2後	64				○	○				○
○			Craft Design2	今まで学んだ素材を使用し、自らが設定したテーマから特性を生かしたデザイン制作をする。	3前	52				○	○				○
○			ユニバーサルデザイン	日常の道具に注目し、年齢、性別、個人の能力にかかわらず、多くの人が円滑に使えるデザインを考えます。道具を通じて、高齢者が社会参加を継続するための方法を考えます。	2前	52				○	○				○
○			卒業制作	各自のテーマにもとづいて、リサーチ、企画書の作成、作品の制作を行います。数回の批評会では様々な製品分野の講師が集まり、進捗を確認したり、質疑応答を行ったりします。これにより、企画の実現性、社会性を多面的に検証します。	4後	64				○	○				○
○			卒業制作リサーチ	あらかじめ決めたテーマと計画にしたがい、夏休み中にリサーチを行います。文献調査やフィールドワークを集中的に実施し、9月以降の実技科目「卒業制作」が円滑に進むようにします。	4前	160				○		○			○
○			卒業制作 批評会	卒業制作の進捗についてプレゼンテーションを行います。企業でのプレゼンテーションを想定し、訴求力の高い説明や図式などを作成します。質疑応答への対応なども学びます。	4前・4後	40				○		○	○	○	

授業科目等の概要

(造形専門課程クリエイティブデザイン科 高度プロダクトデザイン専攻) 令和7年															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当 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 展覧会作業	卒業制作を東京都美術館（上野）で展示します。作品の設営・撤去作業、受付・作品の解説などの運営も行います。	4後	24			○		○	○			
○			体育祭	授業の一環として全学生参加と教職員の協力のもとに実施し、学生間の交流と親睦を深めることを目的とします。	1 5 4前	40			○		○	○			
○			東美祭	学生と教職員、卒業生を含めた交流、日常の学習成果と個性・感性を社会的に問う発表の場など、様々な交流が生まれ育つことを目的とします。	1 5 4後	280		○		○		○			
○			就職ガイダンス	エントリーシートや履歴書の書き方、面接の受け方など就職活動のやり方と、社会へ出る前と出た後に必要となる基本的マナーと一般常識を指導します。	3前・3後	52		○		○				○	
○			健康診断	学校教育法第12条および学校保健法第6条に基づいた健康診断を実施しています。	1 5 4前	8			○		○			○	
○			個人面接	学生は担任と就学状況や就職希望について定期的に話し会います。これにより、担任は学生に合った指導方法を検討したり、就職担当の職員と連携して的確な就職支援を行ったりします。	1 5 4通	8		○		○		○			
○			オリエンテーション	学期の最初に年間の予定を把握し、各授業の内容や就職活動までの流れを想定します。これにより、計画的な就学の実現と学習意欲の向上をはかります。	1 5 4通	40		○		○		○			
○			担任課題	就職活動にかかわるリサーチや卒業制作での自主課題、レポートの提出。	3通	50			○		○	○			
○					4通	160			○		○	○			
○			新入生研修	デッサンやスケッチを通じて工業製品と工芸品の造形について洞察し、その違いや美しさを理解します。	1前	8		○		○		○			
		○	Fusion 2	Fusionを活用し、より高度な3Dモデリング技術を習得します。複雑な形状の設計やパーツの組み立てを実践し、製品デザインの精度を高めます。さらに、3Dプリンタでの試作を通じて、デジタルデータから実物へと落とし込むプロセスを学びます。	3前	52			○		○			○	
		○	ポートフォリオ講座	相手に、自身の制作した作品を伝えるようなポートフォリオのレイアウト等の制作を中心とした授業を行います。	3後	20			○		○		○		
合計				79科目	4276 単位時間 (— 単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
4年次までの全ての必修科目の修得と、卒業制作の合格。	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	12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。