

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名	設置認可年月日	校 長 名	所 在 地				
専門学校未来 ビジネスカレッジ	昭和61年10月30日	千村 重平	〒390-0841 松本市渚2丁目8番5号 (電話) 0263-26-5500				
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地				
学校法人 未来学舎	昭和61年10月30日	青山 織人	〒390-0841 松本市渚2丁目8番5号 (電話) 0263-26-5500				
目 的	<p>本校は、学校教育法及び専修学校設置基準に基づき、高等学校における教育の基礎の上に、職業もしくは実生活に必要な技能と教養の向上を図るため、情報ならびに経営に関する専門的な教育を行い、社会の発展に寄与できる優秀な人材を育成することを目的とする。</p> <p>クリエイティブデザイン学科では、様々な分野のデザイナー・クリエイターを目指すために必要な、知識及び技能を身に付ける。DTP、タイポグラフィー、広告制作、パッケージデザイン、イラストレーション、映像編集、WEBサイト制作等の多岐に渡る学習を通じて、色彩感覚や造形センスを養い、デザインツールの利用技術向上と実務に役立つデザインスキルの定着を目指す。</p>						
分野	課程名	学科名		専門士	高度専門士		
工業	工業専門課程	クリエイティブデザイン学科		平成21年2月27日 文部省告示 第22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
2年	昼	62	37	8	52	—	—
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
60人		27人	3人		6人		9人
学期制度	■前期：4月1日～ 9月25日 ■後期：9月26日～翌年3月31日			成績評価	■成績表「有」 ■成績評価の基準・方法について 出席数(1単位につき90分授業15回以上の出席)、授業態度、期末試験・期末課題等により、秀、優、良、可、不可の5段階評価		
長期休み	■学年始め：4月 8日 ■夏 季：7月22日～8月17日 ■冬 季：12月19日～1月 9日 ■学 年 末：2月24日			卒業・進級条件	■進級条件 なし(単位制) ■卒業条件 62単位以上取得		

生徒指導	■クラス担任制「有」 ■長期欠席者への指導等の対応 ①担任教員の個別面談、学生への電話、メール、②担任教員の保護者連絡、保護者面談、③学校長・副校長・学部長面談、④個別カウンセリング(外部連携)	課外活動	■課外活動の種類 文化祭、スポーツ大会(年1回) 運動会(年1回)
			■サークル活動「有」
就職等の状況	■主な就職先 印刷、デザイナー、一般事務、製造など	主な資格・検定	■Photoshopクリエイター能力認定試験 ■Illustratorクリエイター能力認定試験 ■CGクリエイター検定 ■Webデザイナー検定 ■色彩検定 ■ワープロ検定 ■表計算検定 ■漢字検定
	■就職率※1 100%		
	■卒業者に占める就職者の割合※2 86%		
	■その他		
	(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)		
中途退学の現状	■中途退学者 1名 ■中退率 3.4 % 平成28年 4月 1日在学者 29名 (平成28年4月入学者を含む) 平成29年 3月31日在学者 28名 (平成29年3月卒業生を含む)		
	■中途退学の主な理由 学校不適応、家庭の事情、進路変更		
	■中退防止のための取組 ①担任教員の個別面談、学生への電話、メール ②担任教員の保護者連絡、保護者面談 ③学校長・副校長・学部長面談 ④個別カウンセリング(外部連携) ⑤各種心理検査の活用		
ホームページ	URL:http://www.mirai.ac.jp/mit		

※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)

デザイン業界、CG・映像・クリエイティブ業界の求める専門知識・技術と即戦力を持ち、また現場が期待する総合的な人材像を職業人教育・人間力育成の柱として、学校と業界とが連携して教育を行う「産学協同教育」を教育の基本としている。また、人材育成のための授業方法や最適な科目構成を検討し改善するために、教育課程編成委員会を設置の他、様々な業界人の講演会を開催して、ヒアリング等これを利用して業界企業等からの要請や最新動向などを学科の教育活動に十分に取り入れることを基本方針とする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成29年3月31日現在

名 前	所 属
浮ヶ谷 修	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 教育推進グループ セクションチーフ
高山 由利子	株式会社第一印刷 サポート室
望月 弘	学校法人未来学舎専門学校未来ビジネスカレッジ 学部長
栗田 梓	学校法人未来学舎専門学校未来ビジネスカレッジ 学科長

(開催日時)

- 第1回 平成27年 2月26日 14:00~15:00
- 第2回 平成27年 8月25日 15:00~16:00
- 第3回 平成28年 2月3日 15:30~16:30
- 第4回 平成28年 10月26日 16:00~17:00
- 第5回 平成29年 2月7日 15:30~16:30
- 第6回 平成29年 9月 開催予定

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)

本学科において、より実践的かつ専門的な高度職業教育を行うために学校と企業・業界団体等が講師契約を締結し、その連携のもと、企業が求めるレベルを実現する技術を学び、現場の社員の声を聞き、現場で適切に対応できる実践教育の機会を提供する。さらにデザイナー又はクリエイター職としての職業観・勤労観を育み、知識と技術の向上を図ることを企業等との連携に関する基本方針とする。

科目名	科目概要	連携企業等
修了制作 1	株式会社第一印刷（安曇野市）が毎年発行している「年賀状見本帳」について、本学科の学生作品を見本帳に掲載することとし、学生自らが考え出した年賀状デザインの提供を行うことを目的とする。	株式会社第一印刷
プロジェクト演習 2	株式会社レーヴが販売しているドッグウェア（犬服）について、その開発・販売過程において、学生自らが考え出した販売プロモーション戦略の提案・企画・実践を行うことを目的とする。	株式会社ミネット

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

(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

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

このことは、以下のように就業規則第19条にも定められている。

「教職員は、その職務の遂行のため、自発的研修に励み、かつ、学校または各種団体の行う研修を受け、資質の向上に努めなければならない。」(細則については【添付1-3-1】参照)

クリエイティブデザイン学科においては、最新の業界動向からの乖離や知識・技術の陳腐化を防ぐため、デザイナー又はクリエイター職に必要とされる実践的かつ専門的な能力を育成するために必要な知識、技術、技能などについて実施される、関係団体、職能団体及び企業等が実施する研修、セミナー、各種展示会(業界動向調査)等に積極的に教員を参加させる。さらに、指導力の修得・向上等の研修にも参加させることを基本方針とする。

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29年3月31日現在

名 前	所 属
伊藤 亮二	松本商工会議所 管理部 担当副部長
片瀬 拓弥	清泉女学院短期大学 准教授
澤田 友行	ナチュラル・サワダ 代表
荒崎 元徳	株式会社たちばな Web事業部 レンタル衣裳・COMチーム
山田 佳代子	ポアレスチュール 経営者
小野 キミ子	Wonder House 経営者
溝口 諒	でざいと 経営者
加藤 博史	医療法人社団敬仁会 放射線部 技師長
田中 優子	卒業生同窓会 会長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.mirai.ac.jp/mit> 【情報公開】 ページ

5. 情報提供

(情報提供の方法)

学校ホームページ

URL: <http://www.mirai.ac.jp/mit> 【情報公開】 ページ

授業科目等の概要

(工業専門課程 クリエイティブデザイン学科)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			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	
	○		情報リテラシー	インターネット活用、ワープロ、表計算、プレゼンテーション技法など、企業で多く活用されている Office 系ソフトの基本操作を習得し、検定取得を目標とする。	1・2通	180	6			○	○		○		
	○		キャリアプランニング	キャリア教育の一環として、ライフデザインの考え方、他者とのコミュニケーションの取り方、履歴書作成、企業情報の取得方法、面接指導などを実施する。	1・2通	90	3	○			○		○		
	○		実務教養	就職試験対策や企業に入る前に必要な一般教養を修得する。【サービス接遇マナー、経済学、経営学、心理学、販売学、時事問題、就職用 SPI 対策、漢字検定対策、数学検定対策など】	1・2通	120	4	○			○		○		
	○		総合演習	リメディアル教育【読み・書き・計算】及び生きる力【生活指導・道徳指導・内外ボランティア】など、専門知識・技能の修得の土台となる学習態度・基礎的知識を向上させる。	1・2通	60	2		○		○		○		
	○		パソコンリテラシー	パソコン OS(Windows、MacOS)のインストールと基本操作、Boot Camp、パソコン基礎知識、コンピュータの歴史と仕組み、パソコン周辺装置(入出力装置)の種類と特徴について習得する。	1前	30	1	○	△		○		○		
	○		ネットワークリテラシー	コンピュータネットワークの基礎知識を習得する。インターネットの基礎、ネットワークの設定と仕組み、メールの仕組み(POP、SMTP、MIME)、HTML、CSS、JavaScript、Ajax 等理解を深める。	1前	30	1	○	△		○		○		
	○		CG リテラシー	コンピュータグラフィックスの基礎理論とCGクリエイター検定の合格を目指す。2D・3DCGの概要、モデリング、テクスチャマッピング、レンダリング、画像処理を理解し、習得する。	1前	60	2	○	△		○		○		
	○		色彩&デッサン	デッサン力、描写力の向上と色彩検定2・3級の合格を目指す。クロッキーとジェスチャー、ウェイト画、記憶画、輪郭画等の演習と色彩心理、視覚効果、三属性、PCCS、配色の基本等を習得する。	1通	60	2	○	△		○			○	

(工業専門課程 クリエイトデザイン学科)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			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	
○			デジタル制作リテラシー	Web等のデジタル制作に必要な周辺知識(特にプログラミング)を中心に学習する。Scratch、Processing等の初心者向け、デザイナー向けの環境・言語でプログラミングの考え方を習得する。	1後	30	1			○	○		○		
○			デザインツール	あらゆるデザイン制作の道具であるAdobe IllustratorとAdobe Photoshopの基礎から応用まで、幅広く技術を習得する。実務レベルの課題をこなし、自由自在に使いこなせる力を身に付ける。	1通	90	3			○	○		○		
○			修了制作1	1年次に習得した基礎知識・技術を生かし、アートワークや広告制作、ポスター制作等を、産学連携授業として取り組む。実践を通じて、実務レベルでのスキルを習得する。	1後	30	1			○	○			○	○
○			修了制作2	1年次に習得した基礎知識・技術を生かし、アートワークや広告制作、ポスター制作や動画・ゲーム制作に取り組む。1年間の総まとめとして、制作スキルの向上を図る。	1後	30	1			○	○		○		
○			プロジェクト演習1	制作実習。フリーペーパーの制作や外部から依頼のあった案件などを取り組み、分野にかかわらず、チラシ制作、Web制作、コンペ参加など幅広いクリエイティブ活動に取り組む。	2前	90	3			○	○			○	
○			プロジェクト演習2	企業連携授業の実施。外部のクライアントや製品制作担当者とのコミュニケーション、グループワークを通し現場に必要なスキルを総合的に実践・習得しスキル向上を図る。	2後	90	3			○	○			○	○
○			アート・デザイン概論	デザイン基礎の理解と習得。デザイン史、視覚伝達デザイン、デザイン学、錯覚、書体基礎を学び、ピクトグラム制作、平面構成制作、創作フォント制作を通じて基本技術を習得する。	1前	60	2	○		△	○			○	
○			イラストレーション	基本的な線画イラストの技術向上を図る。静物画を始め、抽象的なイメージイラストの制作を通し、表現の幅を広げる。	1前	60	2			○	○			○	
○			WEBアニメーション	Flashを使用したWebバナーや基本的なアニメーション制作を学び、アクションスクリプトの基礎も習得する。	1後	30	1	△		○	○		○		

(工業専門課程 クリエイトデザイン学科)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			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		
	○		DTP・タイポグラフィ	印刷知識全般(デザインカンパ、用紙、トンボ、裁ち落し、色空間、解像度、校正、校了、データ形式等)と文字要素(サイズ、スタイル、文字組、行間等)によるデザインの基礎を習得する。	1後	30	1	△		○	○			○		
	○		造形実習	空間把握(家屋の模型製作、デザイナーズチェアの模型製作など)を通し、3次元でのモノの捉え方を習得し、表現力の幅を広げる。	2通	60	2			○	○			○		
	○		CG 実習/パッケージデザイン	3DCG制作のための基礎知識・技術を学び、モデリング、レンダリング技術を習得する/パッケージの成り立ちや歴史、実際に販売されている商品をもとにマネジメント、色彩、キャッチコピー商品素材など幅広く知識を習得する。	2前	90	3	○		△	○			○		
	○		WEB サイトデザイン	WEBサイト制作の基礎であるHTML、CSSを駆使して、レイアウトデザインの基本構成とWEBデザインの技法を習得する。 JavaScriptやAjax、jQueryなどのインタラクティブなデザインはもとより、PHP、MySQLなどサーバーサイドの技術も習得する。	2 1前後	150	5	○		△	○			○		
	○		コミックイラスト演習	1枚のイラストの中でストーリーをもたせ、背景やキャラクターの躍動感などを混ぜながら、画力の向上を図る。	1後	60	2			○	○				○	
	○		デジタルコミック技法	Photoshop を使用したイラストの制作スキルを習得。またデジタルでのトーン制作や合成画像、マンガの書き方などを学ぶ。	2前	90	3			○	○				○	
	○		広告表現/クリエイティブプランニング	印刷・出版・広告業界で仕事をしていく上で必要となる知識を、実習(広告ラフスケッチ、メタファー、広告DTP、広告デザイン制作、写真撮影技法)を通じて習得する。/ゲームを題材に、キャラクターデザインやコンテンツ全体の構成手法、シナリオライティングのテクニックなどを学ぶ。	1後	60	2	△		○	○				○	
	○		アルゴリズム	プログラミングの基礎となるアルゴリズムの書き方(フローチャート)や、基本的な処理の流れを組み立てられる力を身に付ける。また、ゲーム特有の数学・物理について基本知識を習得する。	1 2通	60	2	○	△		○			○		
	○		映像編集技法	映像素材の撮影テクニックから、それらやCGを素材として、映像編集を行い、映像作品に仕上げるまでの技術を習得する。音声や効果音の取り込みについても学ぶ。	1 2通	60	2	△		○	○			○		

(工業専門課程 クリエイトデザイン学科)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			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	
	○		DTP デザイン演習	DTPとエディトリアルデザインについて、演習を通じて実務レベルに繋がる基礎を習得する。	1後	60	2	△	○		○		○		
	○		ブランディング	顧客にとっての企業価値を高める手法を、各種テーマに沿ったクリエイティブ作品、デザイン制作を通じて学ぶ。	2前	90	3	△		○	○		○		
	○		クリエイイト制作演習	ゲーム制作を題材に、プランニング、プログラミングやコンピュータ技術を習得し、実際に遊べるゲームを完成させる。映像効果やCG技術も習得することで、幅広いコンテンツ制作の方法を学ぶ。	2,1前後	150	5	△	△	○	○		○		
	○		ビジュアルデザイン	CG、絵や写真、あるいは映像などによる視覚的な表現で伝達するノンバーバルコミュニケーションの手法を学ぶ。	1,2通	60	2	○		△	○		○		
	○		マルチメディア	静止画像、アニメーション、映像、サウンドなど、あらゆるメディアを扱う技術と、それらを収斂させて情報を伝達する手法を学ぶ。	1,2通	60	2	○		△	○		○		
	○		DTM 技法	各メディアコンテンツに応じた音楽ファイルの制作の基礎知識や、楽器からの打ち込み、デジタルでの編集・出力まで幅広く学習し、DTMに特化したサウンド制作の基礎を学ぶ。	1,2通	60	2	○		△	○		○		
	○		アニメーション制作技法	アニメーションの成り立ちと制作工程を知識的に学び、絵コンテや原画・動画、編集や簡単なアフレコについては実際にPCを使用して制作・編集し、アニメーション作品に仕上げる技術を学ぶ。	1,2通	60	2	○		△	○		○		
	○		メディアデザイン	画像や文章、音楽、動画などのデジタルコンテンツを制作する技術にとどまらず、デジタルメディアによるコミュニケーションや表現手法を学ぶ。	1,2通	60	2	○		△	○		○		
	○		POP技法	スーパーマーケット用の商品POP制作に必要な基本的なPOP書体の書き方、カラーリング、イラストの制作から、書店やCDショップの店頭にあるデコラティブなPOPの制作まで幅広く学習する。	1,2通	60	2	○		△	○		○		
	○		CAD 演習	製図と CAD 操作の基礎を学ぶ。立体的な物体表現の感覚を養うとともに、製図の規則を習得する。	1,2通	60	2	△	○		○		○		

(工業専門課程 クリエイティブデザイン学科)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			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	
	○		業務演習	各自の就職先に応じた特に必要とされる知識・技術・検定取得・資格取得を目指す。学生の希望や能力に応じた効果的な学習を行う。	2後	60	2	△	○		○		○		
	○		学外実習	学習した知識を基に、関連企業などで研修生として働き、将来に関連のある就業体験を行い、職業意識の向上や、職業選択に役立つ経験を得る	1・2通	60	2			○		○		○	
	○		卒業制作／総合実習	各自がテーマ設定し、技術の向上を目標に、2年間で学んだ知識や技術を集大成した自主的な制作を行う。総合的な技術(グラフィックデザインやコンテンツ制作に関する全般技術等)や知識を企業等で実践していき、専門知識・技能の修得の基礎的知識を向上させる。／内定先のデザイン事務所、印刷会社等において、課題を提示してもらい、現場で実習を行って課題を達成することをもって、卒業制作に代える。	2後	270	9			○	○		○		
合計				39 科目		1860 単位時間(62 単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件:62 単位以上の単位取得 履修方法:【必修科目】18 単位【選択必修科目】44 単位 単位制履修に関する留意事項 ①30 単位時間を 1 単位とする。1 年間に取得できる単位は最大 45 単位までとする。 ②単位数が 2 以上の科目は、30 単位時間の倍数で任意に分割して履修させることがある。	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	17 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。