

職業実践専門課程等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				
穴吹デザイン専門学校		平成3年3月29日		尾崎 隆一		〒 732-0826 (住所) 広島県広島市南区松川町2-24 (電話) 082-263-7177				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人穴吹学園		昭和25年12月16日		穴吹 薫		〒 720-0052 (住所) 広島県福山市東町2-3-6 (電話) 084-931-3325				
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度			
工業	工業専門課程		グラフィックデザイン学科		平成 7(1995)年度					
学科の目的	ニーズを汲み取るコミュニケーション能力をもち、紙媒体・Web・映像など様々な企画や、表現を提案できるデザイナーを養成する。									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	1年次にはデッサンや写真の知識や技術、Illustrator・Photoshopの操作などデザインの基礎を徹底的に習得。その後、広告、Web、パッケージ、映像といった多様な専門分野へと学びを展開させ、企画力と表現力を磨きます。特に、地域の企業や団体と連携した「産学連携授業」を重視しており、プロの仕事と同じプロセスを在学中から体験することで、現場で通用する実践力を養います。また、客観的なスキルを証明するため、「Illustrator®クリエイター能力認定試験」の試験受験をカリキュラムに導入しており、確かな技術力の習得を目指しています。									
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	※単位時間、単位いずれかに記入			1,700 単位時間	240 単位時間	1,460 単位時間	〇〇 単位時間	〇〇 単位時間	〇〇 単位時間
					63 単位	15 単位	48 単位	〇〇 単位	〇〇 単位	〇〇 単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率			
120 人	96 人		0 人		0 %		98 %			
就職等の状況	■卒業者数 (C)		42 人							
	■就職希望者数 (D)		36 人							
	■就職者数 (E)		36 人							
	■地元就職者数 (F)		31 人							
	■就職率 (E/D)		100 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)		86 %							
	■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)		86 %							
	■進学人数		2 人							
	■その他									
	(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)									
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) ㈱TSSプロダクション、㈱トッパングラフィックコミュニケーションズ、㈱アスカネット										
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: ※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: 評価結果を掲載したホームページURL				無					
当該学科のホームページURL	https://web.anabukih.ac.jp/course/nd/									
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)									
	総授業時数				1,700 単位時間					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				0 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数				780 単位時間					
	うち必修授業時数				780 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数				0 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				780 単位時間					
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)				0 単位時間					
	(B: 単位数による算定)									
	総単位数				63 単位					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				0 単位					
	うち企業等と連携した演習の単位数				26 単位					
	うち必修単位数				26 単位					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				0 単位					
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数				26 単位					
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				0 単位					
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)				0 人					
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)				3 人					
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)				0 人					
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)				1 人					
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)				0 人					
	計				4 人					
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数				1 人					

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

- ・授業課題(演習)内容について、専門性はもちろんのこと、時代性を反映させるため
- ・演習授業を通して、実社会で必要とされる社会性を身に付けさせるため現役で実務に携わる企業の職員に直接授業を受け持ってもらう

(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

カリキュラム編成・授業科目の内容・方法の充実改善を目的とした「教育課程編成委員会」を設置し、業界団体・企業等からの意見・要望を伺う。そして、学校は「教育課程編成委員会」の意見・要望に基づき改善案を教務部で検討し来期カリキュラムを策定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年10月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
石川 貴大	株式会社 ネストハウス 代表取締役社長	令和7年10月1日～令和8年9月30日(1年)	③
川上 佳代	有限会社 コンセプトワーク 代表取締役	令和7年10月1日～令和8年9月30日(1年)	③
柴崎 達史	株式会社 スペースコンフォート 代表取締役	令和7年10月1日～令和8年9月30日(1年)	③
高橋 伸幸	ナッツデザインスタジオ 代表	令和7年10月1日～令和8年9月30日(1年)	③
益村 泉月珠	広島テレビ放送株式会社 地域ビジネス開発局 専門部長	令和7年10月1日～令和8年9月30日(1年)	③
三村 泰之	株式会社 講談社 月刊少年マガジン編集部 編集長	令和7年10月1日～令和8年9月30日(1年)	③
彌中 敏和	株式会社GKデザイン総研広島 代表取締役社長	令和7年10月1日～令和8年9月30日(1年)	③
田中 直美	穴吹デザイン専門学校 教務課長代理	令和7年10月1日～令和8年9月30日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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(10月、1月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年10月12日 10:00～12:00

第2回 令和7年1月17日 15:00～17:00

0

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

いただいたご意見を反映し、学生のデザイン実践能力の向上に取り組んでいます。「テーマを発展させるアイデアが乏しい」という課題に対しては、デザインの背景にあるストーリーの解説や、良質な書籍・サイト、先輩の作品紹介などを通じて、学生が自らアイデアの引き出しを増やすためのインプット強化と情報収集の訓練を行いました。加えて、「クライアントと対話できる人材」を育成するため、広告論やDTP、卒業制作など様々な授業でディベートや相互レビュー、意見交換の機会を意図

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

専門分野において実務に携わる企業との連携により、学科の育成人材像の達成に向けて、授業科目内容、指導内容、授業運営、評価について協力を要請する。

(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

年に4回、各授業担当講師(企業講師多数)を招集し、専門分野の最新状況と教育内容との微調整、情報交換を図り授業に活用している。非常勤講師の雇用契約条件に基づき講義・演習の実施、学修成果の評価を行っている。

(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	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
DTP2	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当		図案屋
アートディレクション	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当		図案屋
販促企画演習	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当		d&b, セキウラデザイン
フォトベーシック	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当		有限会社 エディション
Webデザイン2	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当		てにをはデザイン

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

(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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

学校は、教職員研修規定に則り、教員の業務経験や能力に応じて、新たに採用した教職員を対象とした研修、管理職教職員を対象とした研修、専門分野における実務に関する研修および学生指導力向上のための研修を計画的に実施する。

(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

研修名:	生成AIで始める校務×授業改革セミナー	連携企業等:	ミカサ商事株式会社ICTイノベーション
期間:	R7年8月1日	対象:	全教員
内容	Google の Gemini を中心とした教育現場での生成AI活用に関する講座。導入校の事例紹介や、導入によるメリットや変化の紹介など		
研修名:	ゼロからはじめるStudio入門！デザイン×ノーコードでつくるWebサイト	連携企業等:	CSS Nite
期間:	R7年5月30日	対象:	学科教員
内容	ノーコードツール「Studio」の基本機能や特徴を解説。Studioの基本的な使い万、Webサイトを作成する流れをデモを交えて紹介。		
研修名:	基礎から実践、最新情報まで全網羅！日指せ、Illustrator 文字組みマスター	連携企業等:	DTP Transit
期間:	R7年7月11日	対象:	学科教員
内容	Illustratorの文字組みと新しいテキストエンジンについて掘りさける。文字組み機能強化による主な改善点の説明など		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	新人教員研修	連携企業等:	穴吹教育総合研究所
期間:	令和6年10月10日～11日	対象:	新人教員
内容	教員として必要な素養と心構え、授業技術の基本・クラス運営の方法について学ぶ		
研修名:	非認知能力養成講座	連携企業等:	All HEROs合同会社
期間:	令和6年8月23日	対象:	全教員
内容	非認知能力を理解し、教育に反映させるための研修		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		

(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

研修名:	クリエイター育成セミナー「アート思考」と「ドメイン設計」でデザインの差別化を	連携企業等:	VERIART 株式会社
期間:	R8年2月(予定)	対象:	学科教員
内容	自分の「好き」を出発点に、作品の差別化戦略を学生に考えさせるための講座		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	令和6年8月または3月	連携企業等:	穴吹教育総合研究所
期間:	令和7年8月25日～27日	対象:	全教員
内容	キャリアサポーター養成研修		
研修名:	非認知能力研修	連携企業等:	All HEROs合同会社
期間:	45849	対象:	全教員
内容	非認知能力を理解し、教育に反映させるための研修		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		

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

- ①関係者ならではの視点で具体的かつ実践的な評価を受ける
- ②自己点検評価の適正化、妥当性を客観的に評価する
- ③結果として、職業に必要な実践的かつ専門的な能力がより修得できる改善計画を立案し、PDCAサイクルを回し続ける。

(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	学生等に対して教育理念等を明文化し、周知徹底を図っているか
(2)学校運営	運営会議が定期的に開催されているか
(3)教育活動	学校の年間スケジュールはあるか
(4)学修成果	学生の就職に対する目標を設定したか
(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
(6)教育環境	学校生活におけるリスクマネジメントとして保険に加入しているか
(7)学生の受入れ募集	学校案内等には育成人材像が明示されているか
(8)財務	年度予算、中期計画は策定されているか
(9)法令等の遵守	自己点検・評価を適正に実施運用するためのルールが文書化されて
(10)社会貢献・地域貢献	
(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

学校生活における学生満足度の向上について、学年を超えた授業構成の提案があり、学生同士の関係が広がるような仕組みを取り入れている。修了・卒業制作の合同講評会は実現したが、学生が主体的に運営するまでには至らず、今後の課題とする。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
秋田 正洋	段原地区社会福祉協議会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	地域
河野 幸浩	広島県立広島工業高等学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	学校
川上 佳代	有限会社 コンセプトワーク 代表取締役 日本グラフィックデザイン協会 運営委員	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	企業
山岡 修	穴吹デザイン専門学校同窓会 創進会(前会長)	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	卒業生
入江 啓一郎	穴吹学園保護者会 会長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	保護者

※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://web.anabukih.ac.jp/info/information/>

公表時期: 45945

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

継続的な教育の質向上を図ることを目的とし、情報提供の基本方針を以下のように定める。

- ・教育に関わる情報について、原則、公開する。
- ・定期的に更新し、最新の情報を提供するように努める。

(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	学校名、所在地、学校の沿革、歴史学校の教育・人材養成の目標及び計画
(2)各学科等の教育	入学者に関する受入れの方針及び入学者数、収容定員、在学学生数など
(3)教職員	教職員数(職名別)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実習・実技等の取組状況就学支援等への取組状況
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況課外活動(部活動、サークル活動、ボランティア活動等)
(6)学生の生活支援	学生支援の取組状況
(7)学生納付金・修学支援	生納付金の取扱い活用できる経済的支援措置の内容等
(8)学校の財務	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(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	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://web.anabukih.ac.jp/info/information/>

公表時期: 45945

授業科目等の概要

#REF!	分類			授業科目名	授業科目概要	配当 年次・ 学期	授 業 単 位 数	授 業 時 数	授業方法		場所			教員 専任 兼任	企業等 との連携
	必修	選択必修	自由 選択						講 義	演 習	実験・ 技術実 習・実	実 校 内	校 外		
1	○			社会人基礎	進路決定に必要な、就職活動の技術指導および勤機付け。履歴書の書き方・就職情報の集め方・对企业への電話対応の仕方・面接のポイントを学ぶ。	1 通	30	1	○			○			
2	○			手描きPOP	手書き文字の描き方、POPのレイアウトなどについて必要な知識を学び、デザインを実践する。	1 後	30	1	○			○			○
3	○			広告論	広告媒体の種類や特徴、業界のしくみと仕事の流れについて理解し、グラフィックデザイナーと広告の関係について学ぶ。	1 通	60	4	○			○			○
4	○			Illustrator	業界で必須となるコンピュータグラフィックス制作ソフトIllustratorの基礎を学ぶ。	1 前	60	2	○			○			○
5	○			Photoshop	業界で必須となるコンピュータグラフィックス制作ソフトPhotoshopの基礎を学ぶ。	1 後	60	2	○			○			○
6	○			DTP1	業界スタンダードの印刷物制作ソフトを使用して、印刷物を制作する基礎技術を学ぶ。	1 通	##	4	○			○			○
7	○			ドローイング	デッサンの基本技術を習得し応用描写を生かしながら素材に対する感性を磨く。また正確な形を捉え、質感や明度に対して見て取る力も養う。	1 前	60	2	○			○			○
8	○			Webデザイン1	ホームページ作成ソフトを使用して現状に則したホームページ制作の基礎知識と制作技術を身につける。	1 通	##	8	○			○			○
9	○			映像編集1	様々なカメラを使って動画の撮影を経験、動画の編集・加工の専用ソフトを習得する。映像表現の可能性と、将来性について学習する。	1 通	60	2	○			○			○
10	○			フォトベ シク	写真の原理（露出、シャッター速度、絞りの関係）を理解し、フィルムカメラ、デジタルカメラの撮影技術や現像技術を身につける。	1 通	##	4	○			○			○
11	○			修了制作	1年間の学習の集大成として、自分で企画した作品を制作し、プレゼンテーションを行う。	1 後	##	4	○			○			○
12	○			業界研究	チューターの学習指導・生活指導・進路指導などを包括的に行う。授業・行事に関わる情報の伝達・話し合い等も行う。	2 通	30	2	○			○			○
13	○			DTP2	業界スタンダードの印刷物制作ソフトを使用して、広告素材の加工、素材に依存しない広告制作の手段、コストパフォーマンスに合わせた減版のテクニックなどを学ぶ。	2 通	##	4	○			○			○
14	○			Indesign	業界で必須となるコンピュータグラフィックス制作ソフトI n Designの基礎を学ぶ。	2 前	30	1	○			○			○
15	○			Webデザイン2	1年次に引き続き、より高度なホームページ制作の技術と、ユーザーに使いやすいホームページデザインの知識を学ぶ。	2 前	##	4	○			○			○
16	○			映像編集2	1年次に引き続き、より高度な撮影・編集についての体験と、映像加工についての知識を学ぶ。	2 前	60	2	○			○			○
17	○			販促企画演習	パッケージデザインを含む販促における企画の立案、製品についての表記のルールや、展開図からモックアップの作成まで行う。	2 通	##	4	○			○			○
18	○			実践広告1	発想を形に変える方法、一つのキーワードから展開してコンセプトを練る方法を学び、ポスターコンペに応募する作品を制作する。	2 前	60	2	○			○			○
19	○			実践広告2	実在するカフェや民宿のイメージを借りて、ロゴマークやWEBサイト、メニュー等のリデザインについて系統的に学ぶ。	2 後	60	2	○			○			○
20	○			アートディ レクション1	ひとつのテーマについて、紙媒体だけでなく、立体、WEB、映像など複数のメディアをつかって、トータルに広告展開する能力を身につける。	2 前	60	2	○			○			○
21	○			アートディ レクション2	手作業による素材の作り方を学ぶ。トリミングをしたり、レイアウトしたりデザインの基本なる「編集」という作業について理解を深める授業。	2 後	60	2	○			○			○
22	○			フォトテク ニック	カメラの使い方、フォトレタッチ、焼付け、現像の実習を通して、グラフィックデザイナーおよび、フォトグラファーに必要な基礎知識を学ぶ。	2 通	##	4	○			○			○
23	○			映像編集3	映像制作のコンセプト・テーマ作りから撮影・編集までの一連のワークフローを学び映像制作の実務を学ぶ。	2 通	##	4	○			○			○
24	○			イラストレー ション1	アクリルガッシュ、色鉛筆、コピックマーカー、その他の様々な画材になれ親しみ、課題制作を通して画面構成や色彩感覚を身につける。	2 通	##	4	○			○			○
25	○			イラストレー ション2	デジタルイラストレーションについて学び、商業的に需要の多いイラストの傾向やテクニックを学ぶ。	2 通	##	4	○			○			○
26	○			Webプラン ニング	ホームページ制作のワークフローに沿ってクライアントへの提案や説明などの実務に沿った制作を経て、円滑に案件を進めるためのプランニング能力を身につける。	2 通	##	4	○			○			○
27	○			Webインタ ラクティブ	動的表現を持つホームページ制作の構築技術とデザインの設計概念を学ぶ。	2 通	##	4	○			○			○

[illegible]

