

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		
大阪総合デザイン 専門学校	昭和55年3月31日	越田 英喜	〒530-0012 大阪市北区芝田2-8-35 (電話) 06-6376-2100		
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地		
学校法人 上田学園	昭和57年3月31日	上田 哲也	〒530-0012 大阪市北区芝田2-5-8 (電話) 06-6371-2022		
目 的	インテリア・デザイン及び建築・プロダクトデザイン・コーディネーター業界に必要とされる 人材育成及び世界に通用するデザイン力を持つ人材育成を目的とする。				
課 程 名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
デザイン専門課程	インテリアデザイン 学科(インテリア デザイン専攻グ ッズ分野)	2年	1920単位時間 (又は単位)	平成7年文部科学 大臣告示第7号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技
	単位時間 (又は単位)	2760単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人の内数人	37人	2人	15人	17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・無) ■成績評価の基準・方法について 出席率、課題提出率、課題内容を 総合評価	
長期休み	■学年始め: 4月1日～4月7日 ■夏 季: 7月25日～8月31日 ■冬 季: 12月21日～1月7日 ■学 年 末: 3月20日～3月31日		卒業・進級条件	課題・試験等に合格し、本校所定の課 程を修了すること	
生徒指導	■クラス担任制 (○有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 本人・保護者への連絡、三者面談、補習		課外活動	■課外活動の種類 コンペ、講演会への参加 ■サークル活動 (有・○無)	
主な就職先	■主な就職先、業界 東リ(株)、デザイン業界 ■就職率 88.9%		主な資格・検定	A.F.T.色彩検定 ベクターワークス修了認定 住環境福祉コーディネーター	

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 12名 ■中退率 28.6%</p> <p>平成24年4月1日在学者 42名 (平成24年4月入学者を含む)</p> <p>平成25年3月31日在学者 30名 (平成25年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>不登校、経済的理由、学力不足</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL:http://www.oscd.jp</p>

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)

現在、インテリア・建築・プロダクト・コーディネーターの現場で活躍しており、業界との強いパイプを持っている条件で講師及び企業を選定し、現場に即した授業科目・内容を設定している。その講師及び企業の仕事現場等での実習をカリキュラムに組み込むことにより、新しい技術やデザインの傾向をタイムリーに学生に習得させる。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成 25 年 11 月 20 日現在

名 前	所 属
山田 悦央	株式会社ピクデザイン事務所
中尾 晋也	大光電機株式会社 経営戦略室
阿部 政信	株式会社天童木工 西日本事業部 大阪支店 設計部
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 (校長)
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 (教務部長)
中村 博次	大阪総合デザイン専門学校 (インテリアデザイン学科学科長・副校長)
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 (事務統括)
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 (教務課長)

(開催日時)

第 1 回 平成 25 年 12 月 9 日 開催

第 2 回 平成 26 年 2 月 5 日 開催

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)

学内の施設で基礎的な講義及び演習を行い、連携企業の現場で最新設備等を使用して実習を行うことにより、現場に則した技術と知識を習得させる。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	株式会社シグマ設計事務所
住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	森村政悦建築設計事務所
コンピュータデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	有限会社ソリッドデザインラボ

照明デザイン	<p>ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。</p>	有限会社 TAKAURA L. C. S.
--------	---	-----------------------

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

新任～3年目 大専各主催の「新任教員研修」若しくは財団法人大阪デザインセンター主催の「デザインビジネス塾」の受講。その後は、各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、研究内容の拡充、研究成果の公表、授業への反映を実施するよう求め、人事考課のプロセス評価に組み込んでいる。

毎年開催されるインテリア・ライフデザイン展で出展企業へのヒアリングを行い、最新の動向・情報を習得し、学生と企業をつなぐように努め、更に学科長は、フランス在住の経歴を活かし、フランス・スペインなどの企業・大学と交流を図ることで、インテリアデザイン業界の世界的な傾向を研究している。

クラス担任を担当する教員には、近年増加傾向にある精神的疾患及び発達障がいの問題を抱える学生の指導のため、臨床心理士等による研修会を実施している。

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 25 年 11 月 20 日現在

名 前	所 属
井村 良裕	オフィス・トライアド井村アトリエ
鵜飼 隆	有限会社タイトルアート
杉本 清	元大阪府職員
越田 英喜	校長
山田 裕之	事務統括
原田 明彦	教務部長
嶺 寿美江	教務課長

(学校関係者評価結果の公表方法)

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

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.oscd.jp>

授業科目等の概要

(デザイン専門課程インテリアデザイン学科インテリアデザイン専攻グッズ分野) 平成 25 年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			エスキース演習	基本的な描写技術は、物を表現する重要な手段であり基本である。正しく相手に誤解が生じないよう、誰が見ても同じ形に表現できるテクニックを学び、モデリング実習により、意図したデザインの形/イメージを表現する手段と造形力を養う。	1	120		○		
○			色彩演習	日常生活の中で何気なく感じている色について見直し、「色彩学」という学問を通じて調和や心理的効果を学び、様々なカラーコーディネートが出来るようになる為の色彩理論の基礎知識を習得する。	1前	60		○		
○			造形演習	木材・金属・プラスチックなどのイメージを二次元に表現し、さらに三次元の立体へと作り上げる過程を体験させ、モノを表現する為に必要な空間判断力の強化を行う。想像から計画、そして実施まで経験することによって、デザイン(無)から物事(有)へとたどる能力を身につける。	1前	60		○		
○			生活デザインコーディネート	インテリアを構成する要素について学び、ショールーム見学等を通じて、商品知識を身につけ、様々な商品を理解した上で、ユーザーに適したコーディネートをすることを目的とする。また、プレゼンテーションに必要な基礎表現を習得する。	1	120		○		
○			コンピュータデザイン I	Windows の基本動作から始まり、保存の仕方や文字入力を習得する。次に、VectorWorks の基本動作を学び、平面図を作図し高さを入力し、3Dパースを完成させる。また、自由にデザインした平面図、3Dパース、コンセプトをレイアウトして1枚のボードとして完成させる。簡単な家具図面もコンピューターで作図出来るようにする。	1	120		○		
○			製図	設計図の手書きトレースを通じて、建築、インテリア業界の「共通語」となる図面の描き方、読み方等の技術、要領を習得する。また、基本的なスケール感を体得させる。	1	120		○		

○			プレゼンテーション技法 I	自分の考える空間をいかに早く図面に定着してクライアントに理解してもらえるか、その為の基本的技術を習得する。前半は透視図法による基本作図、後半はそれらを基本としたスケッチパースの習得とマーカー、色鉛筆などを使っての彩色技術を学ぶ。	1	120			○	
○			デザイン計画	イメージを空間や物として、三次元に置き換える演習をおこなう。また、三面図の描法・着色法・デザインのための資料収集法・完成予想図(透視図)の描法、等を課題をとおして学ばせる。物や空間をデザインする時には、コンセプトが如何に重要であるかを理解し考える力をつける。	1	120			○	
○			ガーデニング	生活環境に対する緑化の必要性を考える。また、日々の生活空間において植物と如何に関わっていくかを考え植物について考察し、インテリアとしての緑やエクステリアとしての庭の在り方について学び、その計画方法や表現方法等の基本を習得する。	1 後	60			○	
○			カラーコーディネート	色を出発点に「色から空間をイメージする」。デザインは色、形、素材からなる。この3要素についての理解を深め、色の心理的効果や配色効果について学ぶ。色を調整することで空間を自由にコントロールできるプロとしてのテクニックを身につける。プランを明確に伝える実践的なボードを作成する力を養う。	1 後	60			○	
	○		課題研究 (スペースデザイン・コーディネート分野)	マンションや戸建てのコーディネートに観葉植物や植栽についての知識を交え、緑豊かな空間が提案できるようにする。また花についても学び、四季を通じて様々な提案ができる知識をつける。また、花とともにテーブルコーディネートについても基礎的な知識を習得する。	2	120			○	
○			課題研究 (グッズ分野)	前期は、インテリアテキスタイルについて考え、カーテン・カーペット・タペストリー・クッション・照明器具・インテリアパネル等を染と織で表現する。染色技法の習得と手織技の習得する。 後期は、彫金(ジュエリーデザイン)で金属ならではの特性を活かしたデザインから制作までを学ぶ。デザインし、金属の地金(平面)から形(立体)にする為のプロセスを実体験する事で金属制作に必要な知識・技術を習得する。	2	120			○	

○			家具論	家具の基礎である材料、構造、製図およびアイデアを伝え、話し合う力を養う。また、家具の歴史についても説明し、様々なデザインに触れてデザインについて考える力を伸ばす。	2	120			○	
○			家具デザイン	家具のプロポーションやバランスを課題を通して、身につける。家具とは何かを学び、家具のサイズを体で覚えるよう指導する。家具のデザインプロセスを体験させ、家具のデザインと製作は不可分の関係であることを理解させる。家具デザインを最終的にできるように指導する。	2	120			○	
○			照明デザイン	ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。	2	120			○	
○			プロダクトデザイン	人間が生活する空間、それを構成する道具・機器・システム等工業製品のデザインを学びます。自分なりの豊かな感性と生活イメージを、プロダクトデザインの手法で表現できる能力と、デザイン提案できる創造力・発想力を演習を通して学ぶ。また、モデリング実習により、意図したデザインの間工学的機能、ユニバーサルデザイン等を検討し、造形力を養う。	2	120			○	
○			プレゼンテーション技法Ⅱ	コンピューターによるプレゼンテーション技法の修得、即ちボードワークをコンピューターだけで仕上げる事を最終目的とする。ソフトの基本と応用を繰り返し、各自が持つイメージを平面上に表現できるようにする。コンピューターによるパースの作成、着色、Photoshopによる写真表現と合成。プレゼンテーションする場合のレイアウトの重要性を考える。	2	120			○	
	○		施工	建築の構造体、内外装仕上、設備に使用する材料について、その種類、特徴、使用方法を学ぶ。特にその材料を使用する理由についても考える力を養う。施工方法について、その変化と、何故そうなってきたかを色々な角度から見て考える。	2	120			○	

	○		法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	2	120			○	
	○		商空間設計	商業施設について学び、表現の基本となる製図、スケッチ、模型作成を行い、実際のデザインプロセスと同様に自分自身のデザインを表現する。デザインする業種は飲食、物販など3課題行う。	2	120			○	
	○		住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	2	120			○	
	○		コンピュータデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	2	120			○	
	○		物学	物寸法の把握、物を操作する人間の行動寸法、それらの物を納める空間寸法等、人と物との関わりの中で、安全で快適な空間提案の為の資料収集・調査・分析を行う。	2	120			○	
	○		商品研究	住空間を構成するインテリアエレメントについて、ユーザーの生活特性に合った提案を出来るようにする為、現在、市場に溢れる商品について調査し、資料収集・分析を行う。商品の特性を理解し、市場の流れ等を理解した上でトータルコーディネートを出来るようにする事を目的とする。また、物の見せ方、表現の仕方としての写真の撮り方やHPの作成の基礎について学ぶ。	2	120			○	
	○		コーディネート演習	インテリアコーディネーターとしての社会的役割や、求められている人材育成の為に各メーカーショールーム、建築現場等の見学体験を通じて、基本的な仕事の流れの理解及びトータルコーディネーション、リフォームの提案等、実践に即した課題を行う。	2	120			○	
合計					25	科目	2760	単位時間(単位)	

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		
大阪総合デザイン 専門学校	昭和55年3月31日	越田 英喜	〒530-0012 大阪市北区芝田2-8-35 (電話) 06-6376-2100		
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地		
学校法人 上田学園	昭和57年3月31日	上田 哲也	〒530-0012 大阪市北区芝田2-5-8 (電話) 06-6371-2022		
目 的	インテリア・デザイン及び建築・プロダクトデザイン・コーディネーター業界に必要とされる 人材育成及び世界に通用するデザイン力を持つ人材育成を目的とする。				
課 程 名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
デザイン専門課程	インテリアデザイン 学科(インテリア デザイン専攻コ ーディネーション 分野)	2年	1920単位時間 (又は単位)	平成7年文部科学 大臣告示第7号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技
	単位時間 (又は単位)	2760単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人の内数人	37人	2人	15人	17人	
学期制度	<ul style="list-style-type: none"> ■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日 	成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ■成績表 (○有・無) ■成績評価の基準・方法について 出席率、課題提出率、課題内容を 総合評価 		
長期休み	<ul style="list-style-type: none"> ■学年始め:4月1日～4月7日 ■夏 季:7月25日～8月31日 ■冬 季:12月21日～1月7日 ■学 年 末:3月20日～3月31日 	卒業・進級条件	課題・試験等に合格し、本校所定の課 程を修了すること		
生徒指導	<ul style="list-style-type: none"> ■クラス担任制 (○有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 本人・保護者への連絡、三者面談、補習 	課外活動	<ul style="list-style-type: none"> ■課外活動の種類 コンペ、講演会への参加 ■サークル活動 (有・○無) 		
主な就職先	<ul style="list-style-type: none"> ■主な就職先、業界 東リ(株)、デザイン業界 ■就職率 88.9% 	主な資格・検定	A.F.T.色彩検定 ベクターワークス修了認定 住環境福祉コーディネーター		

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 12名 ■中退率 28.6%</p> <p>平成24年4月1日在学者 42名 (平成24年4月入学者を含む)</p> <p>平成25年3月31日在学者 30名 (平成25年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>不登校、経済的理由、学力不足</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL:http://www.oscd.jp</p>

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)

現在、インテリア・建築・プロダクト・コーディネーターの現場で活躍しており、業界との強いパイプを持っている条件で講師及び企業を選定し、現場に即した授業科目・内容を設定している。その講師及び企業の仕事現場等での実習をカリキュラムに組み込むことにより、新しい技術やデザインの傾向をタイムリーに学生に習得させる。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成 25 年 11 月 20 日現在

名 前	所 属
山田 悦央	株式会社ピクデザイン事務所
中尾 晋也	大光電機株式会社 経営戦略室
阿部 政信	株式会社天童木工 西日本事業部 大阪支店 設計部
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 (校長)
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 (教務部長)
中村 博次	大阪総合デザイン専門学校 (インテリアデザイン学科学科長)
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 (事務統括)
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 (教務課長)

(開催日時)

第 1 回 平成 25 年 12 月 9 日 開催

第 2 回 平成 26 年 2 月 5 日 開催

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)

学内の施設で基礎的な講義及び演習を行い、連携企業の現場で最新設備等を使用して実習を行うことにより、現場に則した技術と知識を習得させる。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	株式会社シグマ設計事務所
住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	森村政悦建築設計事務所
コンピューターデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	有限会社ソリッドデザインラボ

照明デザイン	<p>ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。</p>	有限会社 TAKAURA L. C. S.
--------	---	-----------------------

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

新任～3年目 大専各主催の「新任教員研修」若しくは財団法人大阪デザインセンター主催の「デザインビジネス塾」の受講。その後は、各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、研究内容の拡充、研究成果の公表、授業への反映を実施するよう求め、人事考課のプロセス評価に組み込んでいる。

毎年開催されるインテリア・ライフデザイン展で出展企業へのヒアリングを行い、最新の動向・情報を習得し、学生と企業をつなぐように努め、更に学科長は、フランス在住の経歴を活かし、フランス・スペインなどの企業・大学と交流を図ることで、インテリアデザイン業界の世界的な傾向を研究している。

クラス担任を担当する教員には、近年増加傾向にある精神的疾患及び発達障がいの問題を抱える学生の指導のため、臨床心理士等による研修会を実施している。

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 25 年 11 月 20 日現在

名 前	所 属
井村 良裕	オフィス・トライアド井村アトリエ
鵜飼 隆	有限会社タイトルアート
杉本 清	元大阪府職員
越田 英喜	校長
山田 裕之	事務統括
原田 明彦	教務部長
嶺 寿美江	教務課長

(学校関係者評価結果の公表方法)

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

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.oscd.jp>

授業科目等の概要

(デザイン専門課程インテリアデザイン学科インテリアデザイン専攻コーディネーション分野) 平成 25 年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			エスキース演習	基本的な描写技術は、物を表現する重要な手段であり基本である。正しく相手に誤解が生じないよう、誰が見ても同じ形に表現できるテクニックを学び、モデリング実習により、意図したデザインの形/イメージを表現する手段と造形力を養う。	1	120		○		
○			色彩演習	日常生活の中で何気なく感じている色について見直し、「色彩学」という学問を通じて調和や心理的効果を学び、様々なカラーコーディネートが出来るようになる為の色彩理論の基礎知識を習得する。	1前	60		○		
○			造形演習	木材・金属・プラスチックなどのイメージを二次元に表現し、さらに三次元の立体へと作り上げる過程を体験させ、モノを表現する為に必要な空間判断力の強化を行う。想像から計画、そして実施まで経験することによって、デザイン(無)から物事(有)へとたどる能力を身につける。	1前	60		○		
○			生活デザインコーディネート	インテリアを構成する要素について学び、ショールーム見学等を通じて、商品知識を身につけ、様々な商品を理解した上で、ユーザーに適したコーディネートをする事を目的とする。また、プレゼンテーションに必要な基礎表現を習得する。	1	120		○		
○			コンピュータデザイン I	Windows の基本動作から始まり、保存の仕方や文字入力を習得する。次に、VectorWorks の基本動作を学び、平面図を作図し高さを入力し、3Dパースを完成させる。また、自由にデザインした平面図、3Dパース、コンセプトをレイアウトして1枚のボードとして完成させる。簡単な家具図面もコンピューターで作図出来るようにする。	1	120		○		

○		製図	設計図の手書きトレースを通じて、建築、インテリア業界の「共通語」となる図面の描き方、読み方等の技術、要領を習得する。また、基本的なスケール感を体得させる。	1	120			○	
○		プレゼンテーション技法I	自分の考える空間をいかに早く図面に定着してクライアントに理解してもらえるか、その為の基本的技術を習得する。前半は透視図法による基本作図、後半はそれらを基本としたスケッチパースの習得とマーカー、色鉛筆などを使っての彩色技術を学ぶ。	1	120			○	
○		デザイン計画	イメージを空間や物として、三次元に置き換える演習をおこなう。また、三面図の描法・着色法・デザインのための資料収集法・完成予想図(透視図)の描法、等を課題をとおして学ばせる。物や空間をデザインする時には、コンセプトが如何に重要であるかを理解し考える力をつける。	1	120			○	
○		ガーデニング	生活環境に対する緑化の必要性を考える。また、日々の生活空間において植物と如何に関わっていくかを考え植物について考察し、インテリアとしての緑やエクステリアとしての庭の在り方について学び、その計画方法や表現方法等の基本を習得する。	1 後	60			○	
○		カラーコーディネート	色を出発点に「色から空間をイメージする」。デザインは色、形、素材からなる。この3要素についての理解を深め、色の心理的効果や配色効果について学ぶ。色を調整することで空間を自由にコントロールできるプロとしてのテクニックを身につける。プランを明確に伝える実践的なボードを作成する力を養う。	1 後	60			○	
○		課題研究 (スペースデザイン・コーディネート分野)	マンションや戸建てのコーディネートに観葉植物や植栽についての知識を交え、緑豊かな空間が提案できるようにする。また花についても学び、四季を通じて様々な提案ができる知識をつける。また、花とともにテーブルコーディネートについても基礎的な知識を習得する。	2	120			○	
	○	課題研究 (グッズ分野)	前期は、インテリアテキスタイルについて考え、カーテン・カーペット・タペストリー・クッション・照明器具・インテリアパネル等を染と織で表現する。染色技法の習得と手織技の習得する。 後期は、彫金(ジュエリーデザイン)で金属ならではの特性を活かしたデザインから制作までを学ぶ。デザインし、金属の地金(平面)から形(立体)にする為のプロセスを実体験する事で金属制作に必要な知識・技術を習得する。	2	120			○	

○		住空間設計	基本設計から工事完成までのプロセスに付いて、議論し学生の意見を発表させ議論する事で授業では学べない部分を企業実習で補い総合的な専門家としての理解力を向上させ、住空間の製作過程を習得させる。	2	120			○	
○		物学	物寸法の把握、物を操作する人間の行動寸法、それらの物を納める空間寸法等、人と物との関わりの中で、安全で快適な空間提案の為の資料収集・調査・分析を行う。	2	120			○	
○		商品研究	住空間を構成するインテリアエレメントについて、ユーザーの生活特性に合った提案を出来るようにする為、現在、市場に溢れる商品について調査し、資料収集・分析を行う。商品の特性を理解し、市場の流れ等を理解した上でトータルコーディネートを出来るようにする事を目的とする。また、物の見せ方、表現の仕方としての写真の撮り方やHPの作成の基礎について学ぶ。	2	120			○	
○		コーディネート演習	インテリアコーディネーターとしての社会的役割や、求められている人材育成の為に各メーカーショールーム、建築現場等の見学体験を通じて、基本的な仕事の流れの理解及びトータルコーディネーション、リフォームの提案等、実践に即した課題を行う。	2	120			○	
○		プレゼンテーション技法Ⅱ	コンピューターによるプレゼンテーション技法の修得、即ちボードワークをコンピューターだけで仕上げる事を最終目的とする。ソフトの基本と応用を繰り返し、各自が持つイメージを平面上に表現できるようにする。コンピューターによるパースの作成、着色、Photoshopによる写真表現と合成。プレゼンテーションする場合のレイアウトの重要性を考える。	2	120			○	
○		施工	建築の構造体、内外装仕上、設備に使用する材料について、その種類、特徴、使用方法を学ぶ。特にその材料を使用する理由についても考える力を養う。施工方法について、その変化と、何故そうなってきたかを色々な角度から見て考える。	2	120			○	
○		法規・構造力学	建築基準法及び同施行令に基づいて、法の解釈を学びながら実務において応用できるよう、与えられた具体的計画図の中で法適合判定を行う。また構造計画の演習では木造、鉄筋コンクリート造壁式構造、鉄筋コンクリート造ラーメン構造の構造計画時の注意点を学びながら、構造計画図を作成する。	2	120			○	

○	商空間設計	商業施設について学び、表現の基本となる製図、スケッチ、模型作成を行い、実際のデザインプロセスと同様に自分自身のデザインを表現する。デザインする業種は飲食、物販など3課題行う。	2	120			○	
○	コンピュータデザインⅡ	ベクターワークス、レンダーワークスを使用しての建築図面及び3Dモデリング、レンダリングの基本、フォトショップでのレタッチを校内の施設で習得。連携企業先の実習では、建築CGのワークフローを学習し、建築CGとはどんなものか理解を深める。	2	120			○	
○	家具論	家具の基礎である材料、構造、製図およびアイデアを伝え、話し合う力を養う。また、家具の歴史についても説明し、様々なデザインに触れてデザインについて考える力を伸ばす。	2	120			○	
○	家具デザイン	家具のプロポーションやバランスを課題を通して、身につける。家具とは何かを学び、家具のサイズを体で覚えるよう指導する。家具のデザインプロセスを体験させ、家具のデザインと製作は不可分の関係であることを理解させる。家具デザインを最終的にできるように指導する。	2	120			○	
○	照明デザイン	ひかりの効果や照明手法を紹介し、照明計画を演習する。照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを仮想体験する。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を設計・製作することで経験し、習得する。	2	120			○	
○	プロダクトデザイン	人間が生活する空間、それを構成する道具・機器・システム等工業製品のデザインを学びます。自分なりの豊かな感性と生活イメージを、プロダクトデザインの手法で表現できる能力と、デザイン提案できる創造力・発想力を演習を通して学ぶ。また、モデリング実習により、意図したデザインの人間工学的機能、ユニバーサルデザイン等を検討し、造形力を養う。	2	120			○	
合計			25 科目		2760 単位時間 (単位)			

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		
大阪総合デザイン 専門学校	昭和55年3月31日	越田 英喜	〒530-0012 大阪市北区芝田2-8-35 (電話) 06-6376-2100		
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地		
学校法人 上田学園	昭和57年3月31日	上田 哲也	〒530-0012 大阪市北区芝田2-5-8 (電話) 06-6371-2022		
目 的	インテリア・デザイン及び建築・プロダクトデザイン・コーディネーター業界に必要とされる 人材育成及び世界に通用するデザイン力を持つ人材育成を目的とする。				
課 程 名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
デザイン専門課程	インテリアデザイン 学科(インテリア デザイン専攻ス ペースデザイン分 野)	2年	1920単位時間 (又は単位)	平成7年文部科学 大臣告示第7号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技
	単位時間 (又は単位)	2760単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人の内数人	37人	2人	15人	17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・無) ■成績評価の基準・方法について 出席率、課題提出率、課題内容を 総合評価	
長期休み	■学年始め:4月1日～4月7日 ■夏 季:7月25日～8月31日 ■冬 季:12月21日～1月7日 ■学 年 末:3月20日～3月31日		卒業・進級条件	課題・試験等に合格し、本校所定の課 程を修了すること	
生徒指導	■クラス担任制(○有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 本人・保護者への連絡、三者面談、補習		課外活動	■課外活動の種類 コンペ、講演会への参加 ■サークル活動(有・○無)	
主な就職先	■主な就職先、業界 東リ(株)、デザイン業界 ■就職率 88.9%		主な資格・検定	A.F.T.色彩検定 パクターワークス修了認定 住環境福祉コーディネーター	

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 12名 ■中退率 28.6%</p> <p>平成24年4月1日在学者 42名 (平成24年4月入学者を含む)</p> <p>平成25年3月31日在学者 30名 (平成25年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>不登校、経済的理由、学力不足</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>個別カウンセリング(担任及び臨床心理士)、補習授業</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL:http://www.oscd.jp</p>

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)

現在、インテリア・建築・プロダクト・コーディネーターの現場で活躍しており、業界との強いパイプを持っている条件で講師及び企業を選定し、現場に即した授業科目・内容を設定している。その講師及び企業の仕事現場等での実習をカリキュラムに組み込むことにより、新しい技術やデザインの傾向をタイムリーに学生に習得させる。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成 25 年 11 月 20 日現在

名 前	所 属
山田 悦央	株式会社ピクデザイン事務所
中尾 晋也	大光電機株式会社 経営戦略室
阿部 政信	株式会社天童木工 西日本事業部 大阪支店 設計部
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 (校長)
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 (教務部長)
中村 博次	大阪総合デザイン専門学校 (インテリアデザイン学科学科長)
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 (事務統括)
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 (教務課長)

(開催日時)

第 1 回 平成 25 年 12 月 9 日 開催

第 2 回 平成 26 年 2 月 5 日 開催

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)

学内の施設で基礎的な講義及び演習を行い、連携企業の現場で最新設備等を使用して実習を行うことにより、現場に則した技術と知識を習得させる。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	株式会社シグマ設計事務所
住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	森村政悦建築設計事務所
コンピュータデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	有限会社ソリッドデザインラボ

照明デザイン	ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。	有限会社 TAKAURA L. C. S.
--------	--	-----------------------

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

新任～3年目 大専各主催の「新任教員研修」若しくは財団法人大阪デザインセンター主催の「デザインビジネス塾」の受講。その後は、各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、研究内容の拡充、研究成果の公表、授業への反映を実施するよう求め、人事考課のプロセス評価に組み込んでいる。

毎年開催されるインテリア・ライフデザイン展で出展企業へのヒアリングを行い、最新の動向・情報を習得し、学生と企業をつなぐように努め、更に学科長は、フランス在住の経歴を活かし、フランス・スペインなどの企業・大学と交流を図ることで、インテリアデザイン業界の世界的な傾向を研究している。

クラス担任を担当する教員には、近年増加傾向にある精神的疾患及び発達障がいの問題を抱える学生の指導のため、臨床心理士等による研修会を実施している。

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 25 年 11 月 20 日現在

名 前	所 属
井村 良裕	オフィス・トライアド井村アトリエ
鵜飼 隆	有限会社タイトルアート
杉本 清	元大阪府職員
越田 英喜	校長
山田 裕之	事務統括
原田 明彦	教務部長
嶺 寿美江	教務課長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: [http:// www.uedagakuen. ac. jp](http://www.uedagakuen.ac.jp)

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.oscd.jp>

授業科目等の概要

(デザイン専門課程インテリアデザイン学科インテリアデザイン専攻スペースデザイン分野) 平成 25 年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			エスキース演習	基本的な描写技術は、物を表現する重要な手段であり基本である。正しく相手に誤解が生じないよう、誰が見ても同じ形に表現できるテクニックを学び、モデリング実習により、意図したデザインの形/イメージを表現する手段と造形力を養う。	1	120		○		
○			色彩演習	日常生活の中で何気なく感じている色について見直し、「色彩学」という学問を通じて調和や心理的効果を学び、様々なカラーコーディネートが出来るようになる為の色彩理論の基礎知識を習得する。	1前	60		○		
○			造形演習	木材・金属・プラスチックなどのイメージを二次元に表現し、さらに三次元の立体へと作り上げる過程を体験させ、モノを表現する為に必要な空間判断力の強化を行う。想像から計画、そして実施まで経験することによって、デザイン(無)から物事(有)へとたどる能力を身につける。	1前	60		○		
○			生活デザインコーディネート	インテリアを構成する要素について学び、ショールーム見学等を通じて、商品知識を身につけ、様々な商品を理解した上で、ユーザーに適したコーディネートをする事を目的とする。また、プレゼンテーションに必要な基礎表現を習得する。	1	120		○		
○			コンピュータデザイン I	Windows の基本動作から始まり、保存の仕方や文字入力を習得する。次に、VectorWorks の基本動作を学び、平面図を作図し高さを入力し、3Dパースを完成させる。また、自由にデザインした平面図、3Dパース、コンセプトをレイアウトして1枚のボードとして完成させる。簡単な家具図面もコンピューターで作図出来るようにする。	1	120		○		

○		製図	設計図の手書きトレースを通じて、建築、インテリア業界の「共通語」となる図面の描き方、読み方等の技術、要領を習得する。また、基本的なスケール感を体得させる。	1	120			○	
○		プレゼンテーション技法Ⅰ	自分の考える空間をいかに早く図面に定着してクライアントに理解してもらえるか、その為の基本的技術を習得する。前半は透視図法による基本作図、後半はそれらを基本としたスケッチパースの習得とマーカー、色鉛筆などを使っての彩色技術を学ぶ。	1	120			○	
○		デザイン計画	イメージを空間や物として、三次元に置き換える演習をおこなう。また、三面図の描法・着色法・デザインのための資料収集法・完成予想図(透視図)の描法、等を課題をとおして学ばせる。物や空間をデザインする時には、コンセプトが如何に重要であるかを理解し考える力をつける。	1	120			○	
○		ガーデニング	生活環境に対する緑化の必要性を考える。また、日々の生活空間において植物と如何に関わっていくかを考え植物について考察し、インテリアとしての緑やエクステリアとしての庭の在り方について学び、その計画方法や表現方法等の基本を習得する。	1 後	60			○	
○		カラーコーディネート	色を出発点に「色から空間をイメージする」。デザインは色、形、素材からなる。この3要素についての理解を深め、色の心理的効果や配色効果について学ぶ。色を調整することで空間を自由にコントロールできるプロとしてのテクニックを身につける。プランを明確に伝える実践的なボードを作成する力を養う。	1 後	60			○	
○		課題研究 (スペースデザイン・コーディネート分野)	マンションや戸建てのコーディネートに観葉植物や植栽についての知識を交え、緑豊かな空間が提案できるようにする。また花についても学び、四季を通じて様々な提案ができる知識をつける。また、花とともにテーブルコーディネートについても基礎的な知識を習得する。	2	120			○	

	○		課題研究 (グッズ分野)	前期は、インテリアテキスタイルについて考え、カーテン・カーペット・タペストリー・クッション・照明器具・インテリアパネル等を染と織で表現する。染色技法の習得と手織技の習得する。 後期は、彫金(ジュエリーデザイン)で金属ならではの特性を活かしたデザインから制作までを学ぶ。デザインし、金属の地金(平面)から形(立体)にする為のプロセスを実体験する事で金属制作に必要な知識・技術を習得する。	2	120				○	
	○		施工	建築の構造体、内外装仕上、設備に使用する材料について、その種類、特徴、使用方法を学ぶ。特にその材料を使用する理由についても考える力を養う。施工方法について、その変化と、何故そうやってきたかを色々な角度から見て考える。	2	120				○	
	○		法規・構造力学	建築用語(法律用語)や建築基準法の条文を理解し、将来の実務に必要な建築法規を学ぶ。建築構造の学習は建築基準法を基本として各構造(木・組積・補強CB・鉄骨・鉄筋コンクリート造)を学び、構造計画の演習を通じて構造知識の基本を身につける。	2	120				○	
	○		商空間設計	商業施設について学び、表現の基本となる製図、スケッチ、模型作成を行い、実際のデザインプロセスと同様に自分自身のデザインを表現する。デザインする業種は飲食、物販など3課題行う。	2	120				○	
	○		住空間設計	住空間設計において環境、構造、意匠等を歴史的な流れの中で思考し、家族のあり方と空間の意義をコンセプトとして立体化する。各課題を模型、各種図面で表現する。	2	120				○	
	○		コンピュータデザインⅡ	デザインした一戸建てをCADで入力していき、立体まで作成してパースや立面図を作成する。その後レンダリングソフトを使用して質感表現、ライティング、カメラワークの基本を学習する。完成したパースをPhotoshopを使用してレタッチの添景データを使用して絵のグレードを上げ完成できる技術を学ぶ。	2	120				○	
	○		家具論	家具の基礎である材料、構造、製図およびアイデアを伝え、話し合う力を養う。また、家具の歴史についても説明し、様々なデザインに触れてデザインについて考える力を伸ばす。	2	120				○	

	○		家具デザイン	家具のプロポーションやバランスを課題を通して、身につける。家具とは何かを学び、家具のサイズを体で覚えるよう指導する。家具のデザインプロセスを体験させ、家具のデザインと製作は不可分の関係であることを理解させる。家具デザインを最終的にできるように指導する。	2	120			○	
	○		照明デザイン	ひかりの効果や照明手法を理解し、ケースメントとしての照明器具の設計・製作を通して商品計画プロセスを学ぶ。各工程でどんな作業が必要なのかを実際に器具を計画することで経験し、習得する。製作した照明器具を撮影し、写真を使用して販促用リーフレットやクライアントへのプレゼンテーションボードを製作し、デザイナーとして必要なスキルを身につける。	2	120			○	
	○		プロダクトデザイン	人間が生活する空間、それを構成する道具・機器・システム等工業製品のデザインを学びます。自分なりの豊かな感性と生活イメージを、プロダクトデザインの手法で表現できる能力と、デザイン提案できる創造力・発想力を演習を通して学ぶ。また、モデリング実習により、意図したデザインの人間工学的機能、ユニバーサルデザイン等を検討し、造形力を養う。	2	120			○	
	○		プレゼンテーション技法Ⅱ	コンピューターによるプレゼンテーション技法の修得、即ちボードワークをコンピューターだけで仕上げる事を最終目的とする。ソフトの基本と応用を繰り返し、各自が持つイメージを平面上に表現できるようにする。コンピューターによるパースの作成、着色、Photoshopによる写真表現と合成。プレゼンテーションする場合のレイアウトの重要性を考える。	2	120			○	
	○		物学	物寸法の把握、物を操作する人間の行動寸法、それらの物を納める空間寸法等、人と物との関わりの中で、安全で快適な空間提案の為の資料収集・調査・分析を行う。	2	120			○	
	○		商品研究	住空間を構成するインテリアエレメントについて、ユーザーの生活特性に合った提案を出来るようにする為、現在、市場に溢れる商品について調査し、資料収集・分析を行う。商品の特性を理解し、市場の流れ等を理解した上でトータルコーディネート出来るようにする事を目的とする。また、物の見せ方、表現の仕方としての写真の撮り方やHPの作成の基礎について学ぶ。	2	120			○	

	○		コーディネータ演習	インテリアコーディネーターとしての社会的役割や、求められている人材育成の為に各メーカーショールーム、建築現場等の見学体験を通じて、基本的な仕事の流れの理解及びトータルコーディネーション、リフォームの提案等、実践に即した課題を行う。	2	120			○	
合計				25 科目	2760 単位時間 (単位)			

(別紙様式4)

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		
大阪総合デザイン 専門学校	昭和55年3月31日	越田 英喜	〒530-0012 大阪市北区芝田2-8-35 (電話) 06-6376-2100		
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地		
学校法人 上田学園	昭和57年3月31日	上田 哲也	〒530-0012 大阪市北区芝田2-5-8 (電話) 06-6371-2022		
目 的	ビジュアルコミュニケーション業界で即戦力となる知識、技術、デザイン力を兼ね備えた 人材育成を目的とする。				
課 程 名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に 必要な総授業時 数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
デザイン専門課程	ビジュアルコミュ ニケーションデザ イン学科	2年	1920単位時間 (又は単位)	平成19年文部科学 大臣告示第20号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技
	単位時間 (又は単位)	1920単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人	71人	2人	11人	13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・無) ■成績評価の基準・方法について 出席率、課題提出率、課題内容を 総合評価	
長期休み	■学年始め:4月1日～4月7日 ■夏 季:7月25日～8月31日 ■冬 季:12月21日～1月7日 ■学 年 末:3月20日～3月31日		卒業・進級条件	課題提出、試験等に合格し、本校所定 の課程を修了すること	
生徒指導	■クラス担任制 (○有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 本人・保護者への連絡、面談、補習		課外活動	■課外活動の種類 コンペ、講演会への参加 ■サークル活動 (有・○無)	
主な就職先	■主な就職先、業界 デザイン業界、メーカーのデザイン部 ■就職率 87.5%		主な資格・検定	色彩検定、CG検定	

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 8名 ■中退率 11.8%</p> <p>平成24年4月1日在学者 68名 (平成24年4月入学者を含む)</p> <p>平成25年3月31日在学者 60名 (平成25年3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由</p> <p>不登校、経済的理由</p> <p>■中退防止のための取組</p> <p>個別カウンセリング、補習授業</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL:http://www.oscd.jp</p>

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

企業と連携したデザイン学習において、実社会の実践的なデザイン技術を効果的に結びつける。企業が抱える問題や戦略について、デザインで解決・提案する学習方法を基に、企業との直接検討する機会をプログラム化し、企画プレゼンテーションから成果物のアウトプット迄を、実践同様のプロセスを学習体験する。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成 25 年 11 月 20 日現在

名 前	所 属
明田 豊広	公益財団法人大阪市都市型産業振興センター ソフト産業プラザ イメディオ所長
古川 多夢	株式会社 久宝金属製作所 代表取締役
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 校長
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 教務部長
濱本 修徳	大阪総合デザイン専門学校ビジュアルコミュニケーションデザイン学科・ ブランド創造学科 学科長
細見 保彦	大阪総合デザイン専門学校ビジュアルコミュニケーションデザイン学科講師
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 事務統括
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 教務課長

(開催日時)

第1回 平成 25 年 12 月 12 日 開催

第2回 平成 26 年 2 月 6 日 開催

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)

企業からの要請を十分にヒアリングするオリエンテーションを実施し、学内で実施するプロジェクトを検討する機会を設定する。調査・分析し必ず問題提起するデザイン制作の根拠を探り、裏付けのあるクリエイティブな提案を、実践的な手法によって具体的に提示していく演習を実施する。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
コンピュータ・デザインⅢ	デザインの現場における事例を課題として、コンピュータを駆使した表現技術を学びます。さまざまな媒体制作を通して、必要な文章・写真・イラストレーションやタイポグラフィ的要素の効果的な考え方・手法を理解しながら進めます。特に就活用のオリジナル作品制作のため、企画からの一連の流れを通して進め、内容を深めた各種グラフィックのデザイン制作を実践する。	クラタデザイン株式会社

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

新任～3年目の教員は、大専各主催の「新任教員研修」若しくは財団法人大阪デザインセンター主催の「デザインビジネス塾」の受講。その後は、各教員に専門分野・業界の動向を踏まえ、研究内容の

拡充、研究成果の公表、授業への反映を実施するよう求め、人事考課のプロセス評価に組み込んでいる。産学共同、連携等で関係する企業先での実務状況のヒアリング等により、最新の情報・技術の習得を図る。

クラス担任を担当する教員には、近年増加傾向にある精神的疾患及び発達障がいの問題を抱える学生の指導のため、臨床心理士等による研修会を実施。

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25年11月20日現在

名前	所属
井村 良裕	オフィス・トライアド井村アトリエ
鶴飼 隆	有限会社タイトルアート
杉本 清	元大阪府職員
越田 英喜	大阪総合デザイン専門学校 校長
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 事務統括
原田 明彦	大阪総合デザイン専門学校 教務部長
嶺 寿美江	大阪総合デザイン専門学校 教務課長

(学校関係者評価結果の公表方法)

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

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.oscd.jp>

授業科目等の概要

(デザイン専門課程ビジュアルコミュニケーションデザイン学科) 平成25年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			エスキース演習	デザイナーまた、クリエイターにとって基本的な表現方法となる描写力。伝えたい相手に、ビジュアルを用いて明確に意志や方向性を示す為の技術を習得。	1	120		○		
○			カラーコーディネーション	求められる配色を的確に呈示するために必要なことを学び、体系的な色彩学とさまざまな角度からの知識、および多様な配色テーマをもとにした実践を通した色を選ぶ根拠、配色の構成を自由自在かつ理論的に展開できるようにする。	1前	60		○		
○			キャリアデザイン	専門技術・知識以外の「職業人としての基礎力向上」を目指し、コミュニケーションスキルやソーシャルスキルを養う。併せて「業界・職種理解(役割と貢献)」を深めながら「デザイナーとして組織の中で働く意味/目的」を自分なりにとらえ、卒業後スムーズに社会へ移行できる力を向上させていく。	1後	60		○		
○			デザインマテリアル	グラフィックデザイン分野において種々取り扱う素材について解説する。特に、意匠を表現し定着させる「紙」を中心に学びを深めることは、グラフィックデザインの基本でもあり、その紙の特性や知識を学びながら、また、その他の素材との複合化させる演習や制作を通して取り扱い方や表現手法を実習する。	1前	60		○		
○			デザイン概論	デザインにおける表現概論を知り、デザインに取り組む素養を育成する。	1前	60		○		
○			情報デザイン	前期のデザイン概論に引き続き、現代社会における情報デザインの成り立ちを知り、デザインに取り組む素養を醸成する。	1後	60		○		

○			コピーライティング	ビジュアルとコピーが適切な関係で結ばれて、はじめて広告はその機能を発揮する。この関係を踏まえ、広告キャッチコピーの作成を通じて、広告デザインを中心とした企業コミュニケーションのプランニング手法を学ぶ。	1 後	60			○	
○			コンピュータデザイン I	DTPデザインの必須スキルである Adobe Illustrator の指導を行う。具体的には、メニューやツールの基本的な使い方にはじまり、様々な課題を通してスピーディかつ完成度の高い制作につなげるまでの思考の基礎作り、現場で通用するスキルを習得する。指導の三大柱は、〈ビジュアルだけに偏らない文字組を重要視したデザイン〉・〈クライアントの想定〉・〈企画・提案力の素地作り〉。	1	120			○	
○			コンピュータデザイン II	Photoshop の基本操作、技術を習得する事を目的とする。前期では紙・Web 媒体で必須になる画像操作・合成の基礎作り、後期では実際の現場の Web デザイナーの業務内容と同等のサイト制作の実施訓練を行い、ユーザー目線を踏まえたデザイン力の向上、制作物のプレゼンを行う。	1	120			○	
○			ビジュアルコミュニケーション	「思考する」「描く、つくる」「伝える」の3つのプロセスを繰り返すことで、ビジュアルコミュニケーションの基本的な考え方とデザイナーとしての基礎体力を養う。また、そこから派生する事柄から感性と知性を磨き、発想力とコミュニケーション力を鍛えます。前期は手作業を中心とした基礎知識と表現技術の習得。後期はコミュニケーションツールの企画・制作・プレゼンを実践する。	1	120			○	
○			フィールド学	デザインの仕事をしていく上で、様々な課題や問題をとらえていくための発想や問題解決法を、市場の観察と分析を行って、デザインで問う力を養う。現代社会に働くデザインの役割や機能をスコープし、実務専門的な視座でコミュニケーションデザインの実例をフィールドノートにイラストレーションによって捉えていく。	1	120			○	
○			デジタルフォトグラフィー	デジタル撮影機材を使用しての撮影および画像処理。デジタル画像を使ってデザイン。グラフィックデザインにおける写真との関係を説く。	2 前	60			○	

○			マーケティング&リサーチ	自ら取り組むべき卒業制作の構想を明確にするために、時代・社会背景を通して市場調査及び分析を行う。またその構想やアイデアを、実際にデザイン計画として立案、企画、制作に取り組んでいくための準備として、実務レベルに合わせて検証を行う。	2 後	60			○	
○			コンピュータデザインⅢ	デザイン現場における事例を課題として、コンピュータを駆使した表現技術を学ぶ。さまざまな媒体制作を通して、必要な文章・写真・イラストレーションやタイポグラフィ的要素の効果的な考え方・手法を理解しながら進め、最終的には、企画から制作まで一連の流れを通して、オリジナルの作品制作を実践する。	2	120			○	
○			ブランドデザイン	プロに必要とされる様々なミッションに応じ、デザインにおいて形容詞を的確に表現する力を養う。全15課題をこなすことで、自分の得意・不得意を発見する。またゼミ形式で毎週担当を決め、次週テーマの基礎情報を研究発表していく。	2	120			○	
○			広告デザイン	ビジュアルデザイン・グラフィックデザインを基にして創り上げられてきた広告デザインの中でも、日本の広告デザインに注目し、さまざまなクライアント、すなわち企業・地方公共団体・NPO等のメッセージがどう表現されてきたのかを研究・制作を行う。	2	120			○	
○			パッケージデザイン	パッケージは、包装や流通、販売という仕組みにおいて重要な役割を果たしていることから、包装の定義を踏まえた上で現代のパッケージとは何かを解説する。実習制作では、紙器パッケージの構造設計や意匠計画に対するデザイン手法を体得する。	2	120			○	
○			ブックデザイン	<本>という伝達媒体に焦点をあて、課題制作と分析を積み重ねることを主旨とする。	2	120			○	
○			WEB デザイン	Dreamweaver やFireworks やFlash の基本操作並びに、基本的な知識と双方向性コンテンツ作成の方法を習得することを目的とする。ターゲットユーザーの明確化を重要視した WEB サイトの構築並びにその技法を習得する。	2	120			○	

○		プレゼンテーション技法	作品や企画・提案を、伝えたい相手に、的確かつ効果的に伝えるためには、どのようにプレゼンテーションすればいいのか、その技法を習得する。グループ単位でのブレインストーミングを繰り返すことにより、「独りブレスト」ができる企画マン体質を身につけ、同時に、日常生活の中での情報収集習慣も習得していく。	2	120			○	
合計			20 科目	1920 単位時間 (単位)			