
4－2．デジタルコンテンツ科

①人財育成目標

テクノロジーの進化とともに、ビジネスが変化し、情報を享受する人の感覚が加速的に変化する中、情報発信のかたちも目まぐるしく変化している。あらゆるヒト、モノ、コトを「伝える」「繋げる」「動かす」ために Web を媒介としたデジタル表現は、私たちの生活の中でさらに重要性を増し、それに関わる技術者やクリエイターの需要は急激に高まっている。本学科では、今後もさらにスピードを増して変化していくトレンドに対応できる知識と柔軟な感覚、表現力を兼ね備えた次世代のコミュニケーションを担っていく人材を 3 年過程で育成する。

ビジネスを理解しクライアントの要望に最大限に応えることのできる技術力とデザイン力を持ち、目的に応じて基本的また先進的な表現が出来る。業界標準の各ツール（ソフトウェア）を的確に使用し、チームでの制作に前向きに取り組むことのできるクリエイターを輩出する。

②カリキュラムポリシー（C P）教育課程の編成・実施の方針

【シナリオ 1】

コンテンツ制作の現場において汎用性の高いソフトウェアの基礎的な技術を習得することを目標とする。ドロー・ペイントツール知識、レイアウト知識、映像制作ツール知識、WEBの仕組みを実践的な利用方法で学習し、専門技術を身につける。

【シナリオ 2】

映像コンテンツ分野・写真撮影の知識と技術を習得することを目標とする。SNS発信、デジタルサイネージ、インフォムービー等を学ぶことに加え、マーケティング知識を交えたPR動画・広告動画の制作方法を学ぶことで撮影・編集・制作技術だけでなく戦略的視点をもったコンテンツ制作・配信の方法を身につける。

【シナリオ 3】

WEBデザイナーに必要となる知識の習得を目標とする。WEBデザインの基本的な考え方HTML・CSSを学習することでWEBの基礎知識を身につける。

【シナリオ 4】

マーケティングを意識した戦略的なWEB制作を行い実務に近い発想・技術を身につけることを目標とする。マーケティング・プログラミング・運営の知識と技術を学習することで一通りのWEBページ制作をする技術・知識を習得する。

【シナリオ 5】

アプリ開発に必要なプログラミング言語、制作の流れを知る事を目標とし、プログラミング・アルゴリズム・UX・電子メニュー・書籍等について学び、アプリ開発に必要な知識と技術を習得する。

【シナリオ 6】

各学年のカリキュラムの積み上げの結果として、自ら計画したテーマに従って成果物を制作する事を目標としポートフォリオ制作・修了制作・卒業制作展を企画し学習していくことで積み上げた内容を確実に身につける。

③ディプロマポリシー（D P）卒業認定・専門士授与の方針

【知識・技能】

課題解決のためのデジタル表現を中心とした表現技能と、業界標準の知識を身につけており、要望に応えるための自身のイメージを追求し、的確にアウトプットすることができる。

【思考・判断・表現】

クライアントの要望を柔軟かつ的確に理解し、または与えられた状況から課題を見つけ出して、ビジネス的視点と創造的なとらえ方で考察し、知識や技術を総合してかたちづくり提案することが出来る。

【関心・意欲・態度】

常に進化する業界動向や技術トレンドに高い情報感度を持ち、率先して吸収し糧とする。専門分野を担う気概に満ちた職業人としての自覚を持ち、周囲と調和した行動をとることができる。

④取得目標資格

資格名・級	主催	受験時期
【1年次】		
Illustrator クリエイター能力認定試験（スタンダード）	株式会社サーティファイ	2月
日本語ワープロ検定試験	日本情報処理検定協会	随時
情報処理技能検定 表計算	日本情報処理検定協会	随時
【2年次】		
Web クリエイター能力認定試験（スタンダード）	株式会社サーティファイ	7月
Photoshop クリエイター能力認定試験（スタンダード）	株式会社サーティファイ	5月

⑤目標とする職業

WEB ディレクター、WEB プランナー、WEB デザイナー、コーダー、アプリケーションデザイナー、WEB プログラマー、WEB エンジニア 企業内 WEB 担当
映像編集技術者、カメラマン、映像カメラマン、動画クリエイター、プランナー

デジタルコンテンツ科「人材目標」育成シナリオ構成図

2025/3/31

分野／シナリオ		シナリオ別到達目標	1年				2年				3年				1年	2年	3年	合計	習得を目指す 資格・技術・ツール・スキル・成果物				
制作実習	シナリオ6	各学年の通過点、最終学科全体のカリキュラムの積み上げの成果として計画したテーマに従って制作する。併せて就職活動の作品制作につなげる。	1期(4・5)	2期(6・7)	3期 (9・10・11)	4期(12・1・2)	1期(4・5)	2期(6・7)	3期 (9・10・11)	4期(12・1・2)	1期(4・5)	2期(6・7)	3期(9・10・11)	4期(12・1・2)	35	70	210	315	1年の集大成としての進級制作 3年間の集大成としての卒業制作				
						修了制作	15				修了制作	30											
WEB	シナリオ5	アプリ開発に必要なプログラミング言語の習得とアプリ制作の流れを知り制作出来るようになる。													125	180	150	455	・WEBサイトの企画・デザイン・コーディング・運営方法の習得 ・jQueryを使ったよりリッチなサイト制作・発展的にJavaScriptを学習 ・CMSを理解し運営する。PHP・SQL(データベース)についても基礎的な知識・技術を習得。 ・複数のアプリケーションソフトを使用した高度な映像編集・制作 ・アプリの一通りの制作方法の習得(プログラミング・アルゴリズム)				
	シナリオ4	WEBプログラミングに必要な知識技術を身に着ける。													125	180	150	455					
	シナリオ3	WEBデザイナーとして必要な知識技術を身に着ける。													125	180	150	455					
映像	シナリオ2	映像分野の知識と技術を習得する。												60	90	90	240						
リテラシー分野	シナリオ1	コンテンツ制作の現場において汎用性の高いソフトウェアの基礎的な技術を習得する。													210	105	0	315	・デジタル(平面)に依存しない観察力、描画力、の習得 ・Photoshop、Illustrator、InDesignの基本的技術の習得 ・色彩、WEB系検定・の取得 ・印刷技術についての知識の習得				
Value up PG																		ポートフォリオ制作・社会人マナー教育・フォローアップ・チャレンジサポート・企業連携・キャリア教育・校外学習					
			90	90	130	105	110	125	115	95	120	105	125	100	430	445	450	1325					
			415				445				450												

教育課程及び授業日時数

デジタルコンテンツ科

課 程			専 門 課 程			単 位 表 示		
学 科			デジタルコンテンツ科					
科 目			第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年
科 一 目 般	1	み ら い 考 房	150			5		
	2	みらいバリューアッププログラムⅠ	30			1		
	3	みらいバリューアッププログラムⅡ		60			2	
専 門 科 目	4	基 礎 造 形	40			2		
	5	W E B 制 作 Ⅰ	180			6		
	6	W E B 制 作 Ⅱ		30			1	
	7	デ ザ イン 編 集 ツ ー ル	180			6		
	8	動 画 制 作 ツ ー ル		180			6	
	9	撮 影 ・ 動 画 編 集 基 礎	140			5		
	10	動 画 制 作 実 習 Ⅰ		180			6	
	11	動 画 制 作 実 習 Ⅱ			180			6
	12	W E B デ ザ イン 基 礎	40			2		
	13	W E B 言 語 ・ 知 識	100			3		
	14	W E B デ ザ イン Ⅰ	120			4		
	15	W E B デ ザ イン Ⅱ		90			3	
	16	W E B 構 造		120			4	
	17	W E B 分 析 ・ 解 析			120			4
	18	サ イ ト 制 作 ・ 運 営 実 習			120			4
	19	プ ロ グ ラ ミ ン グ ・ ア ル ゴ リ ズ ム		60			2	
	20	コ ン テ ン ツ 実 践 Ⅰ		90			3	
	21	コ ン テ ン ツ 実 践 Ⅱ			60			2
	22	ポ ー ト フ ォ リ オ Ⅰ		80			3	
	23	ポ ー ト フ ォ リ オ Ⅱ			60			2
	24	修 了 制 作 Ⅰ	30			1		
	25	修 了 制 作 Ⅱ		60			2	
	26	卒 業 制 作			360			12
年 間 履 修 時 間 数			1,010	950	900	35	32	30
年 間 授 業 日 数			180	180	180			

授業科目等の概要

(工業専門課程 デジタルコンテンツ科)															
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	
○			みらい考房	自分の「みらい(働く姿)」をイメージし、実現に向け、今何をすべきか、何を準備すべきかを修学基礎、職業人講話、プロジェクトデザイン等の授業を通して考える全校統一・学科横断プログラム。	1・通	150	5		○		○		○	○	
○			みらいバリューアッププログラムⅠ	学科を越えて、必要なスキルを求めて学び合う仕組みを実現。学生自身の職業人としての付加価値を積み上げるために、自発的PG、提供型PGを自由に選択できるプログラム。	1・後	30	1		○		○		○	○	
○			みらいバリューアッププログラムⅡ	学生自身の職業人としての付加価値を積み上げるために、学生が自らPGを企画・計画・活動し、その実績を評価し単位として認める自発的PGを中心にするプログラム。	2・通	60	2		○		○		○	○	
○			基礎造形	「デザイン」全般に対する理解を深め、社会におけるデザインの役割について説明をすることで、興味を醸成する。媒体を問わず幅広く「表現」について経験し、今後の制作にかかわる感覚を養う授業とする。	1・前	40	2	○			○		○		
○			WEB制作Ⅰ	Webデザイン制作ソフトの操作技術を習得することで、テンプレートやオーサリングツールを使用してWebページを視覚的にデザインし、制作・編集することができる。Webデザイン制作ソフトのFigmaを、現役のWebデザイナーである金澤が担当する。	1・後	180	6		○		○			○	
○			WEB制作Ⅱ	Webデザイン・制作に必要な基礎知識の習得を確認するための検定試験の対策を行い、検定資格の合格を目指す。	2・前	30	1		○		○			○	
○			デザイン編集ツール	ドローツールや画像編集ツールの操作技術を習得することで、制作における素材作成の基礎を身につける。オブジェクトの作図、画像のレタッチ、画像補正、解像度の理解、レイアウト基本から応用まで、ステップバイステップで複数の技能を身につける。	1・後	180	6		○		○			○	
○			動画制作ツール	動画制作ソフトの操作技術を習得し、的確に素材を切り貼りして1本の動画にすることが出来る。またデジタル合成やモーショングラフィックスなどの効果を加えることで、要望に応じた動画を作ることが出来る。制作実習は動画クリエイターで活躍している沼田が担当する。	2・前	180	6		○		○			○	
○			撮影・動画編集基礎	撮影機材の取り扱い方、ライティングなど、クライアントの要求に対応した的確な演出方法、撮影方法など、制作のための素材となる静止画・動画の撮影技術を身につける。また、簡易編集ソフトウェアで編集し、制作に必要な素材を制作することができる。撮影スタジオを経営しカメラマン・動画クリエイターとして海外でも活躍している竹原、現役の動画クリエイターの宮田が担当する。	1・通	140	5	○			○			○	

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	
○			動画制作実習Ⅰ	様々な媒体を想定して、実践的な動画作品の制作を行う。それぞれの場面に応じた表現を経験することで、より多くの動画制作の技術を向上させる。動画クリエイターとして海外でも活躍している竹原、Filmenntsという浜松の動画制作会社代表の深瀬、デジタルサイネージクリエイターとして活躍している長谷川が担当する。	2・通	180	6		○		○			○	
○			動画制作実習Ⅱ	実践を想定したクライアントワークを行う中で、より確実な動画制作の力をつける。また映像配信の知識、技術を学ぶ。Filmenntsという浜松の動画制作会社代表の深瀬とデジタルサイネージクリエイターとして活躍している長谷川が担当する。	3・通	180	6		○		○			○	
○			WEBデザイン基礎	Webデザインとは、どのように人を惹きつけ機能しているのか、世にあるWebサイトを分析・研究し、考察する。デザインを行う上で必要となる感覚を理解し、前提となる感受性を養う。現役のWebデザイナーである松村が授業を担当する。	1・後	40	2	○			○			○	
○			WEB言語・知識	Webページを記述するための基本となるマークアップ言語と、視覚的な見栄えを与えるスタイルシート言語など、Web制作に必要なコーディングを学習する。HTMLとCSSの関係性を理解し、具体的な記述ができる力を身につける。	1・後	100	3		○		○		○		
○			WEBデザインⅠ	目的に応じたWebページを企画し、適切な素材制作から、Web全体の構成を考えてデザインする。カンパ制作からコーディングの実習を通して、制作フローを学ぶ。Webデザインの実習は、現役のWebデザイナーである蒔谷が担当する。	1・後	120	4		○		○			○	
○			WEBデザインⅡ	具体的な販売促進を想定し、顧客ニーズを的確につかみ導線が明確で、成果の上がるWEBページを構築方法を体系的に学ぶ。マーケティングを理解し、ユーザーからの反応の取れるWEBページを完成させる。広告デザインで活躍する遠藤が企画を担当し、現役Webデザイナー蒔谷がサイト制作部分を担当する。	2・通	90	3		○		○			○	
○			WEB構造	サーバーサイドで動的なWebページを作成するためのプログラム言語などを学び、業務に必要なWeb制作の幅を広げる。	2・通	120	4		○		○			○	
○			WEB分析・解析	Webサイトの効果を最大化するため、アクセス解析を中心としたさまざまなデータを活用し、問題点を発見してPDCAサイクルを回す技術を学ぶ。	3・前	120	4		○		○			○	
○			サイト制作・運営実習	より実践的にWeb制作を行い、運用に関わる様々なリスクやトラブル、成果を検証し適切に管理運営するための戦略的なプロジェクトマネジメントを経験する。サイト制作実習は、Web制作会社wetchの鈴木が担当する。	3・通	120	4		○		○			○	
○			プログラミング・アルゴリズム	アプリ開発に必要なプログラム言語の基本事項を学習する。また、問題解決の手順をアルゴリズムの考え方でフローチャートにより、効率的かつ分かりやすく表現することができる。	2・前	60	2		○		○			○	
○			コンテンツ実践Ⅰ	様々な媒体を想定し、Webプログラミングを用いた表現で制作を行う。ユーザビリティやインタラクションなどを意識した設計を行うことを目的とする。	2・後	90	3		○		○			○	

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	
○			コンテンツ実践Ⅱ	実践的なコンテンツ制作を行い、総合的に課題解決を行う。	3・前	60	2		○		○			○	
○			ポートフォリオⅠ	就職活動に必要なこれまでの制作成果や自己PRのためのツールを効果的にまとめる。現役デザイナーの満森が担当する。	2・後	80	3	○			○		○	○	
○			ポートフォリオⅡ	自身が取り組んできた学びや制作を効果的にまとめ、対外的に公開することで、自身をアピールするとともに、より深い学びへの契機とする。現役のWebデザイナーである湍谷が担当する。	3・前	60	2		○		○		○		
○			修了制作Ⅰ	1年次に習得した知識、技術の集大成としての作品制作を行う。	1・後	30	1		○		○		○		
○			修了制作Ⅱ	2年次までに習得した知識、技術の集大成としての作品制作を行う。	2・後	60	2		○		○		○		
○			卒業制作	3年間の集大成として、身につけた技術をどう社会につなげるかを実践する。テーマを基に企画立案を行い、企画書プレゼンテーションを実施。その後中間プレゼンテーションなどで審査を行い、対外的に発表を行う。現役動画クリエイターの沼田が動画を担当する。	3・後	360	12		○		○		○		
合計			26科目 2,860単位時間（97単位）												