委託訓練カリキュラム

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 訓練科名 | ビジュアルデザイン・クリエイター  コース | | | 就職先の  職務・仕事 | | 広告制作会社・広告代理店・WEB制作会社・デザイン事務所等のデザイン制作業務・企画開発業務 | |
| 訓練期間 | 令和2年年4月1日～令和4年3月31日  （24ヶ月） | | |
| 訓練目標 | 企業等のニーズ（就職先）を見据えた訓練により、職業実践専門課程としてこれからの時代に対応したデザイン思考法とクリエイティブな表現・ICTスキルを習得するカリキュラムを中心に、社会のウォンツや潜在的な要望を見つけ出し、多様な視点からクリエイティブで問題解決ができる職能並びにソーシャルスキルを習得する。 | | | | | | |
| 仕上がり像 | 主なデザイン職（広告・WEB・商品企画）のみならず、他産業・地域など社会の様々な場面で、問題解決の為の新しい価値創造ができる専門的なクリエイティブ人材として、企業等（正社員）に就職し、デザイン・企画開発等の中核となって活躍する人材。 | | | | | | |
| 領域 | 形態 | 科目の内容 | | | 科　　　　目 | | 時間 |
| ビジュアル  ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ  デザイン | 実習 | ﾃﾞｻﾞｲﾝに必要な作法・メタファ・色・形・構成のイメージ変換スキル | | | 基本デザイン | | 120 |
| 演習 | コト・モノづくり、思考・検証のプロセス | | | 総合基礎 | | 30 |
| 演習 | ｸﾞﾗﾌｨｯｸ・ｲﾗｽﾄﾚｰｼｮﾝ・WEBデザインの基礎概念・作法と実制作（ICTｽｷﾙを含む） | | | ﾋﾞｼﾞｭｱﾙﾃﾞｻﾞｲﾝ基本 | | 90 |
| 演習 | インフォメーション・コンテンツ・コミュニケーション等のテーマ・プロセス別のデザイン知識と実制作 | | | ﾋﾞｼﾞｭｱﾙﾃﾞｻﾞｲﾝ展開 | | 120 |
| デザイン  思考法 | 演習 | 課題発見 | | | ｲﾝﾀｰﾌｪｰｽ研究 | | 30 |
| 実習 | デザイン思考による39のメソッドの５つのステップ実習。（共感・問題定義・創造・プロトタイプ・評価） | | | 思考ﾒｿｯﾄﾞ | | 300 |
| 実習 | アイデア創出の為の発想法 | | | 創造技法 | | 60 |
| アドバンスデザイン | 演習 | ｲﾉﾍﾞｰｼｮﾝ・ﾌﾞﾚｰｸｽﾙｰ創出手法の知識と実制作(39ﾒｿｯﾄﾞ応用展開・ICTｽｷﾙ) | | | 専門別ﾃﾞｻﾞｲﾝﾒｿｯﾄﾞ | | 90 |
| 演習 | ﾏｰｹﾃｨﾝｸﾞ・ﾃﾞｻﾞｲﾝﾏﾈｼﾞﾒﾝﾄの知識と戦略ﾃﾞｻﾞｲﾝの実制作(39ﾒｿｯﾄﾞ応用展開) | | | 総合ﾃﾞｻﾞｲﾝﾒｿｯﾄﾞ | | 90 |
| 演習 | デザインによるｿｼｬｰﾙﾃｰﾏ（SDGs）解決手法 | | | ﾃﾞｻﾞｲﾝｱﾌﾟﾛｰﾁ | | 60 |
| 演習 | 外部企業ｸﾗｲｱﾝﾄの問題解決実践 | | | 企業課題 | | 60 |
| 演習 | 各ｺﾝﾍﾟﾃﾞｨｼｮﾝ応募のﾃﾞｻﾞｲﾝ実制作 | | | 夏期WS | | 60 |
| 演習 | ｿｰｼｬﾙﾃｰﾏ問題解決の為の総合ﾃﾞｻﾞｲﾝ | | | 進級・卒業制作 | | 220 |
| ﾃﾞｻﾞｲﾝｽｷﾙ | 実習 | 各種デザインスキル・関連技法 | | | 工房実習 | | 60 |
| ITスキル  ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾃｰｼｮﾝ | 実習 | WEB制作必須ソフトウェアのスキル | | | ITリテラシー（WEB） | | 60 |
| 実習 | DTP制作必須ソフトウェアのスキル | | | ITリテラシー（DTP） | | 60 |
| 実習 | CG表現必須ソフトウェアのスキル | | | ITリテラシー（CG） | | 60 |
| 実習 | ポートフォリオ編集スキル | | | ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾃｰｼｮﾝ | | 30 |
| 現場実習 | 実習 | 企業でのインターンジップ（2社）  （職場ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ・職務倫理も含む） | | | 企業実習 | | 240 |
| その他科目 | 講義 | VDT安全衛生規定、機器・作業環境と注意点と職場での取り組み | | | 安全衛生 | | ３ |
| 講義 | 労働契約の締結、賃金、労働時間、休憩・休日、有給休暇、労働契約の終了、労働保険、社会保険、母性保護など、知っておくべき労働法 | | | 働くことの基本ﾙｰﾙ | | ３ |
| 就職支援 | 講義 | 職業人講話実施。実際の仕事現場、必要とされる技術レベル、求められる人材等の説明。求人情報の収集と整理、分析。 | | | 業界研究・就職情報 | | 36 |
| 講義 | JOB Cardを踏まえた自己理解、仕事理解、目標設定（職業適性・職業能力把握と伸ばすべき能力の把握）訴求効果のある応募書類の作成。就職活動ｽｹｼﾞｭｰﾙ立案。模擬面接。訓練修了後のキャリアパスの設定 | | | 就職活動準備・キャリアプログラム・能力の棚卸 | | 144 |
| 講義 | 就活マナーの習得、コミュニケーションスキル、ビジネスマナー等（時間厳守、挨拶、報連相の徹底）、ストレスコントロール | | | ソーシャルスキル | | 36 |
| 訓練時間総合計　　　2062時間 | | | | | | | |
| 学科(講義)　6時間 | | | 実技(実習・演習) 　1,840時間 | | 就職支援　216時間 | | |