令和７年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

成 果 報 告 書

本報告書は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人第一平田学園中国デザイン専門学校が実施した令和７年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果をとりまとめたものです。

工業専門課程　ＩＴデジタルクリエイター科のカリキュラム開発

目　　次

１．事業概要 5

１　委託事業の内容 5

２．事業名 5

３．代表機関 5

４．構成機関・構成員等 5

（１）教育機関 5
（２）企業・団体 5
（３）行政機関 6
（４）事業の実施体制（イメージ） 6
（５）各機関の役割・協力事項について 6

５．事業の内容等 7

（１）事業の趣旨・目的等について 7
（２）当該モデルが必要な背景について 8
（３）開発する講座の概要 11
（４）具体的な取組 13
（５）事業実施に伴う成果物（成果報告書を除く） 24
（６）事業実施によって達成する成果及び測定指標　＜(　)は実証講座の受講者＞ 26
（７）事業終了後に実施予定の取組及び成果の活用方針・手法 27

２．事業の成果 28

１．調査 28

（１）デジタルデザイン工程実態調査 28

２．開発 29

（１）IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅱ 29
（２）デジタルクリエイター応用教育プログラム（30 時間程度） 29
（３）デジタル化に伴う色彩の教育教材 31
テキスト項目 31
（４）教員研修プログラム 32

３．実証講座 33

（１）デジタルクリエイター 応用講座 33
（２）デジタル色彩の基本実証講座 33
（３）教員研修会 33

３．次年度の計画 34

（１）開発 34
（２）実証講座 34

４．事業の成果 35

（１）振り返り 35
（２）成果物 35

5．事業終了後に実施予定の取組及び成果の活用方針・手法 36

（１）開発する教育カリキュラム・教材等の活用 36
（２）普及・学科設置・転換について 36

１．事業概要

１　委託事業の内容

高度化

２．事業名

工業専門課程　ＩＴデジタルクリエイター科のカリキュラム開発

３．代表機関

法人名　　学校法人第一平田学園

学校名　　中国デザイン専門学校

所在地　　岡山県岡山市北区船頭町１２

４．構成機関・構成員等

（１）教育機関

１　中国デザイン専門学校

２　島根デザイン専門学校

３　穴吹デザイン専門学校

４　龍馬デザイン・ビューティ専門学校

５　専門学校山形Ｖ.カレッジ

６　専門学校静岡電子情報カレッジ

７　東北電子専門学校

８　日本工学院専門学校

９　日本電子専門学校

10　大阪工業技術専門学校

（２）企業・団体

１　株式会社ウチダ人材開発センタ

２　合名会社ヘルシーブレイン

３　株式会社インフォテック・サーブ

４　有限会社ワイズマン

５　株式会社藤印刷

６　岡山県アパレル工業組合

7　特定非営利活動法人全国美術デザイン教育振興会

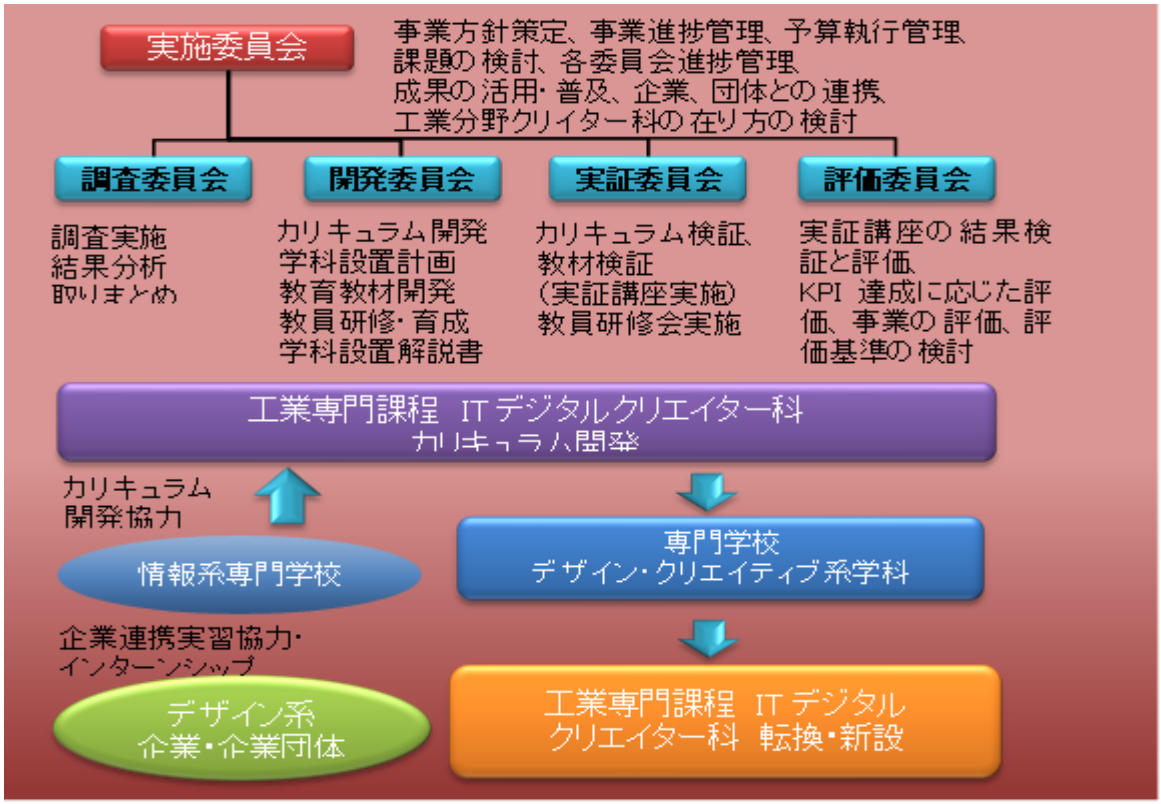
8　一般財団法人日本色彩研究所

9　一般社団法人 iCD 協会

10　一般社団法人全国専門学校情報教育協会

（3）行政機関

（4）事業の実施体制（イメージ）



（5）各機関の役割・協力事項について

〇教育機関

調査実施と協力・支援

IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム開発

教育プログラムの検討、育成人材像の検討と明確化

実施されている関連教育カリキュラム・シラバス・使用教材の情報提供

IT デジタルクリエイター科教育カリキュラムの資料収集、

実証実施協力（会場の提供、受講者募集等）・運営協力、指導者研修作成協力

成果物活用及び利用促進

〇企業・団体

調査支援・協力

クリエイティブ領域のデジタル化、生成 AI 活用に関する情報提供

教育カリキュラム内の企業連携授業の設計と作成支援、実施協力

講師派遣・インターンシップ等の取組みと連携検討・協力

教育プログラム作成支援・協力、実証講座実施支援

教育プログラム評価協力

〇行政機関・その他

５．事業の内容等

（１）事業の趣旨・目的等について

近年、急速に進展したデジタル化は産業・社会に大きな変革をもたらしている。デザイン・クリエイティブの分野においても、デジタル化により、デザイン工程が大きく変化し、サンプル制作が不要となる技術や、色彩のバリエーションも瞬時に作成できるような技術が実用化されている。また、生成 AI の登場により、指示を与えるだけで新たなデザインが生み出されるような技術が進展している。これからのクリエイターは、デジタルデザインの特性やその応用方法を理解し、活用することが必要不可欠となっている。

今後のクリエイターは、デジタルツールを駆使するとともに、デジタル化により拡張された領域で業務を遂行する能力が必要である。本事業では、クリエイティブ分野のこれまでの教育に加えて、デザインやクリエイティブな活動において利活用が不可欠となった情報技術の領域で必要とされる新たな知識やスキルを学ぶための教育カリキュラムを開発する。具体的には、これまでのデザイン教育を再構成し、デジタル領域で活躍できる人材を育成するための専門課程や ICT 利活用の学習を付加し、教育課程を高度化する。高度化したカリキュラムは、工業専門課程、IT デジタルクリエイター科として、体系的に取りまとめ、学科の設置、既存学科の転換を推進する。

（2）当該モデルが必要な背景について

デジタル化の進展はデザインやクリエイティブな分野での工程や領域に大きな変革をもたらした。デザイナーやクリエイターはデジタル技術を使いこなし、デジタルツールやデザインプラットフォームに精通していることが求められている。

●デジタル化で変化した工程

1. アイデアの発想

従来：紙とペンを使ってアイデアをスケッチし、会議で共有。

デジタル化後：デジタルホワイトボードやオンラインミーティングツールによるアイデアの共有とコラボレーション。

2. スケッチとワイヤーフレーム作成

従来：紙に手書きでスケッチし、物理的なワイヤーフレームを作成。

デジタル化後：Sketch、Adobe XD、Figma などのデジタルデザインツール（ソフトウェア）を使用してデジタルワイヤーフレームやプロトタイプを作成。変更や修正が容易になり、共有も簡便になる。

3. プロトタイピング

従来：紙や物理的な素材を使ってプロトタイプを作成。

デジタル化後：デジタルツール（InVision、Marvel、Axure など）を使用してインタラクティブなプロトタイプを作成。3D データ・VR を活用して、実物の制作工程をデジタル上で実現できるようになった。

4. デザインレビューとフィードバック

従来：デザインを印刷し、意見交換。

デジタル化後：オンラインツール（Figma、InVision、Zeplin など）を使ってデジタルの制作物を共有し、フィードバックをリアルタイムで取得。リモートでも意見交換ができるようになった。

5. コラボレーション

従来：同じ場所にいるチームメンバーと直接コミュニケーションをとり、物理的な資料を交換。

デジタル化後：クラウドベースのツール（Google Drive、Dropbox、Microsoft Teams など）を使い、異なる場所にいるメンバーとシームレスにコラボレーション。ドキュメントやデザインファイルを即座に共有・更新。

6. デザインファイルの管理とバージョン管理

従来：物理的なファイルやローカルドライブで管理し、手動でバージョン管理。

デジタル化後：Git やクラウドベースのデザインツールを使用して自動的にバージョン管理。各バージョンへのアクセスや復元が容易。

7. 最終出力とデリバリー

従来：印刷物や物理的なメディアを使ってデザインを納品。

デジタル化後：デジタルファイルをオンラインで納品し、制作物もデジタルデータから生成。納品プロセスが迅速かつ効率的。

8. ユーザビリティテストとフィードバック

従来：物理的なプロトタイプを使った対面でのテスト。

デジタル化後：オンラインツール（UserTesting、Lookback、Hotjar など）を使用してリモートでユーザビリティテストを実施。

●デザイナーやクリエイターに精通していることが求められるツール・仕組み

Web 会議ツール、デジタルデザインツール、クラウドコンピューティング、クラウド上のデザインプラットフォーム、デジタル 3D デザイン（3D デザインデータ作成）、メタバース（デジタルツイン）、他

●クリエイティブ分野のデジタル化による領域の変化

デジタルデータによるデザイン制作は、これまでのデザインの利用範囲を超え、様々な領域に利用できるものとなった。

1　コピーによる劣化がないことから、1 つのデータから様々な媒体に利用可能となった。

EX）印刷物としてデザインされたデータが、Web ページ、バナー、SNS 等のデザイン、デジタルゲームの背景デザインに転用される

デジタル 3Dデータで作成されたインテリア（家具等）をメタバースの 3D オブジェクトやゲームオブジェクトとして転用

※コピーによる盗用を防ぐため、デジタル署名や NFT の知識も求められている。

2　UI デザイン

Web サイト、スマホアプリ等のユーザーインターフェイスのデザインをすることが求められるようになった。

3　UX デザイン

デジタル化の進展により、デザイナー、クリエイターが顧客により近い存在となり、顧客体験（UX）の創造することが求められるようになった。

デザイン・クリエイティブ分野は、デジタル化により多くの変化が生じている。これまでのクリエイティブ知識・スキルに加え、デジタル技術を利活用して、クリエイティブ活動を行うことが必須となった。デジタル化により新たなクリエイティブ分野

が出現・拡大していることから、デジタルデザイン・デジタルクリエイティブの知識・スキルを持った人材を育成するためには、従来の教育課程を再編成し、新たな領域に対応した教育課程を構築することが必要である。これまでのクリエイティブ領域は、デジタル化により、拡張する新たな領域は、不足しているデジタル人材の育成の一部を担うことから工業専門課程として再構成することが必要不可欠である。

これまでのデザイン教育のデジタル対応

既にコンピュータを用いたデザイン制作を行うためのデザインツールの操作方法やデザインツールを使用したデザイン制作を学習内容として取り入れている。デザイン制作のデジタル化、具体的には Adobe 等のイラストレータ・フォトショップなどデジタルツールを使用したデザイン制作の学習には対応している。

今後のデザイン教育

学習内容としては、WEB 系・CG 系のクリエイティブ系を軸に、IT（情報技術）を付加したハイブリット型の学習内容である。オペレーター能力（プログラミング・DTP・グラフィック APP）の学習とともに、クリエイティブ系クリエイター能力を平行して学習する。コミュニケーションスキルを重視し、将来性として WEB・広告マーケティング・ディレクション能力を活かす総合マネージメント職を目指すための教育課程である。

更にデジタル化の進展により、デジタル上でのデザインの共有・再利用やデジタルデータのマルチデザイン化、デザインの自動生成、UI・UX のデザイン等新たな領域への対応も必要となり、IT 技術を基盤としたデジタルクリエイションが重要となっているため、学習内容の再構築が必須である。

（3）開発する講座の概要

本事業では、企業・業界団体と連携して、デザイン・クリエイティブ分野のクリエイター育成学科を対象に、デジタル化に対応した学習内容を体系的に取りまとめた工業専門課程 IT デジタルクリエイター科のカリキュラム開発を行い、クリエイティブ系既存学科等の高度化を図るとともに、デジタル化で求められる新たな知識・技術を学習するためのカリキュラムおよび教育教材等の開発を行う。

名称：工業専門課程 IT デジタルクリエイター科

ポリシー：４年制課程

必修科目と選択制科目で構成

１年次・・・・デザイン基礎、デジタルリテラシー、デジタルデザイン基礎

２年次・・・・デジタルデザイン基礎～応用

３年次・・・・デジタルデザイン応用、選択科目

４年次・・・・選択科目、作品制作、企業連携演習、インターンシップ

●クリエイティブ活動におけるデジタル化による変化への対応

- アナログ（紙・鉛筆）でのデザインからデジタル（PC 等）への転換
- デジタルデザインのデータ形式の理解
- デジタルでの色彩の取り扱い方
- デジタルデザインツール、デジタルデザインプラットフォームの利活用
- デジタルコミュニケーション等
- デジタルツインへの対応（知識と技術）

●デジタル化に伴い新たに求められる知識技術に対応した学習内容の設計

- プロセスの効率化・・・テンプレートの利用やデジタルツイン
- デザインのスケーラビリティと柔軟性・・・様々なデジタルメディアへの対応（Web 広告、SNS、動画）
- データの活用・・・ユーザーデータや分析ツールの活用、パーソナライズされたデザイン作成
- 生成 AI・・・生成 AI によるデザイン作成手法、リスク管理、著作権等の課題理解

科目構成：●デザイン基礎（ビジュアル・インテリア・ファッション等各デザイン分野の基礎科目（分野により選択））　既存のカリキュラムを利用

●iCT リテラシー（IT パスポートに対応）　情報系専門学校の協力により既存学習教材等を活用

●デジタルクリエイション

・デジタルデザインツール（イラストレーター、3DCG 等）
・デジタル化に伴う色彩の知識
・デジタルツイン
・インターネット上のデザイン
・デザインの展開と可能性
（デジタルに対応したデザイン、サステナビリティ）
・アニメーション技術
・生成 AI の利用手法、リスクと課題
・UI デザイン、UX デザイン
・ゲームオブジェクト、XR オブジェクトへの活用

IT デジタルクリエイター科のカリキュラムイメージ



（4）具体的な取組

ｉ）計画の全体像

【令和６年度】

■調査

●クリエイティブ領域のデジタル化実態調査

Web アンケート　令和６年 12 月 10 日～16 日に実施　対象：デザイナー

有効回答数　282 件

ヒアリング　令和７年１月～　実施　対象：デザイン会社等　５社程度

調査の結果

・業務においてデジタルツールは、60%以上がほぼすべてに使用している
　手作業中心のデザインをしているデザイナーは、6%程度である
・使用するデジタルツールは、Photoshop・Illustrator が中心である
・デジタルツール利活用に必要なことは、ツールの操作スキルと
　デザイン理論、デジタル表現の知識である。

●生成 AI のクリエイティブ領域での利活用実態調査

Web アンケート　令和６年 12 月 13 日～19 日に実施　対象：デザイナー

有効回答数　274 件

ヒアリング　令和７年１月～　実施　対象：デザイン会社等　５社程度

調査の結果

・70%以上のデザイナーが、業務において生成 AI の利用を許可されている
・生成 AI の利用について、統一されたガイドラインがあるのは 52%、
　44%が個人で判断している
・生成 AI の利用について、60%が制限・制約があると回答
・生成 AI を利用するために、必要な知識やスキルは、プロンプト設計スキル
　ツールの操作スキル、編集加工の技術である

■開発

●IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅰ

工業専門課程　IT デジタルクリエイター科

１年次で学習する内容を取りまとめ、カリキュラムを開発した

●デジタルクリエイター基礎教育プログラム（100 時間程度）

デジタルでのクリエイティブな創作活動に必要な基礎的な知識・技術の重要な部分を学習するカリキュラム・ビデオ教材と確認テスト、演習課題を開発した。

・デジタルリテラシー　VOD　50 時間程度

・デザインツールの技術

●デジタル化に伴う色彩の基礎教育プログラム

デジタルでの色彩の特徴や表現方法・取り扱いを学習・理解するため VOD と教材を開発した。

■実証講座

●デジタルクリエイター 基礎講座

期　間：令和６年 12 月２日～令和７年２月 10 日

対象者：専門学校学生　　受講者：専門学校学生　12 名

確認テスト結果：平均点　63.8 点　80 点以上の者　６名（50.0%）

受講修了者アンケート結果：とても満足、満足・・・・・・66.7%

●デジタルクリエイション演習

時　期：令和７年２月 12 日　10：00～16：00

対象者：デジタルクリエイター 基礎講座修了者（専門学校学生）

受講者：専門学校学生　10 名

確認テスト結果：平均点　72.8 点　80 点以上の者　６名（60.0%）

受講修了者アンケート結果：とても満足、満足・・・・・・80.0%

●デジタル色彩基礎講座

期　間：令和７年１月 16 日　13：40～15：25

対象者：専門学校学生　　受講者：専門学校学生　９名　（協力専門学校で実施）

確認テスト結果：平均点　78.6 点　80 点以上の者　６名（66.7%）

受講修了者アンケート結果：とても満足、満足・・・・・・77.8%

■成果の普及

●成果物の配布（デザイン系・情報系専門学校、デザイン系企業等　計 252 件）

●成果のホームページでの公開　/

■委員会

・実施委員会　２回開催　　・調査委員会　１回開催

・開発委員会　２回開催　　・実証委員会　１回開催

・評価委員会　１回開催

【令和７年度】

■調査

●デジタルデザイン工程実態調査

アンケート、ヒアリング、文献調査

対象：デザイン系企業・事務所他

■開発

●IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅱ（２年次・３年次）

●デジタルクリエイター応用教育プログラム

ビデオ教材（VOD）と確認テスト

●デジタル化に伴う色彩の応用教育教材

ビデオ教材（VOD）と教材テキスト、確認テスト

●教員研修プログラム開発（新たなデジタル領域のデザイン教育）

カリキュラム・教材

■実証講座

●デジタルクリエイター 応用講座

対象：デザイン系専門学校学生

定員：20 名　時期：10 月　時間 15 時間

●色彩基本講座

対象：デザイン系専門学校学生

定員：20 名　時期：10 月　時間 15 時間

●デジタルクリエイション演習

対象：デザイン系専門学校学生

定員：20 名　時期：12 月　時間 15 時間

●教員研修会

対象：デザイン系専門学校教員

定員：12 名　時期：1 月　時間　　12 時間

■委員会

●実施委員会　　３回開催　　●調査委員会　　４回開催

●開発委員会　　４回開催　　●実証委員会　　３回開催

●評価委員会　　２回開催

■成果の普及

●成果報告会の実施、成果の配布

●成果の Web 上への公開

【令和８年度】

■開発

●IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅲ（4 年次、選択科目）

●デジタルクリエイター実践教育プログラム

ビデオ教材（VOD）と確認テスト、演習課題

●教員研修プログラム開発（UI･UX）

カリキュラム・教材・演習課題

●学科設置解説書

学科設置に関する基本事業の取りまとめ

■実証講座

●デジタルクリエイター 実践講座

対象：デザイン系専門学校学生

定員：20 名　時期：10 月　時間 15 時間

●デジタルクリエイション演習

対象：デザイン系専門学校学生

定員：20 名　時期：11 月　時間 15 時間

●教員研修会

対象：デザイン系専門学校教員

定員：12 名　　時期：11 月　時間 12 時間

■委員会

●実施委員会	３回開催	●開発委員会	５回開催
●実証委員会	４回開催	●評価委員会	３回開催

■成果の普及

●成果報告会の実施、成果の配布

●成果の Web 上への公開

ⅱ）今年度の具体的活動

〇実施事項の概要

■調査

●デジタルデザイン工程実態調査

調査目的：デジタル化に伴うデザイン工程の変化の実態を調べ、デザイン工程における必要知識や技術の更新を行う。

調査対象：デザイン系企業・事務所（業界団体会員企業等）
アンケート 300 件程度　ヒアリング　５件程度

調査手法：アンケート、ヒアリングおよび文献調査

調査項目：従来のデザイン工程からの変化、変化に伴い必要になった新たな知識や技術、デジタルデザインの標準的な工程、特殊なデザイン工程、デザインプラットフォームを使用したデザイン工程の変化

分析内容：デザインの各工程における必要知識・技術と専門学校教育の内容との比較および不足領域の明確化。標準的なデザイン工程における役割分担や権利の取り扱い。必要スキルの領域、今後のデザインの方向性・デザイン工程の変化、今後デザイナー・クリエイターに求められる能力

成果（本事業への活用）：
クリエイティブ領域のデジタル化に伴う教育領域の設計、内容の検討、および必要スキル等を開発する IT デジタルクリエイター科の教育カリキュラム等に反映する。

■開発

●IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅱ（２年次・３年次）
IT デジタルクリエイター科　専門課程　２年次・３年次の教育カリキュラムを開発する

●デジタルクリエイター応用教育プログラム
デジタルツールやクラウド上のデザインプラットフォームを使用したデザイン活動、創作技術を学習するための教育プログラムを開発する。
ビデオ教材（VOD）と確認テスト

●デジタル化に伴う色彩の教育教材
デジタル色彩を学習する前段階の色彩に関する基本的な知識を学習するための教育プログラムを開発する。

令和６年度実証講座において色彩の体系的な学習ができておらず、デジタル色彩を学習するための前提となる色彩の体系的な学習が必要であることが分かった。このためデジタル色彩を学ぶための色彩の基礎にあたる教育プログラムを整備することとした。

ビデオ教材（VOD）・教材冊子と確認テスト

●教員研修プログラム開発（デジタル領域のデザイン）

カリキュラム・教材

■実証講座

●デジタルクリエイター 応用講座

対象：デザイン系専門学校学生

定員：20 名　時期：10 月　時間 15 時間

●色彩の基本講座

対象：デザイン系専門学校学生

定員：20 名　時期：10 月　時間 15 時間

●デジタルクリエイション演習講座

対象：デザイン系専門学校学生

定員：20 名　時期：12 月　時間 10 時間

●教員研修会

対象：デザイン系専門学校教員

定員：12 名　時期：1 月　時間　　12 時間

■委員会

●実施委員会	３回開催	●調査委員会	４回開催
●開発委員会	４回開催	●実証委員会	３回開催
●評価委員会	２回開催		

■成果の普及

●成果報告会の実施、成果の配布

●成果の Web 上への公開

○事業を実施する上で設置する会議

会議名①　実施委員会

目的・役割　事業統括、事業方針策定、事業進捗管理、予算執行管理、連携体制整備、人材ニーズ把握、課題検討・対応、事業成果検証、成果活用・普及

検討の具体的内容

- 事業方針策定
- 事業進捗管理
- 予算執行管理
- 各委員会進捗管理
- IT デジタルクリエイター育成の課題・方向性検討
- 成果の活用・普及
- 他の委員会との連携
- 企業、業界団体との連携
- 課題の検討

委員数　１２　人　開催頻度　３　回

会議名②　調査委員会

目的・役割　調査の実施・取りまとめ

検討の具体的内容

- 調査の企画
- 調査項目の設計
- 調査方法の検討
- 調査対象の情報集約
- 調査の実施、分析

委員数　５　人　開催頻度　３　回

会議名③　開発委員会

目的・役割　教育カリキュラム開発
教育教材開発
VOD 開発
確認テスト開発

検討の具体的内容

教育カリキュラムの情報収集・企画・立案
カリキュラム・ビデオ教材・確認テスト・演習課題内容検討～決定
開発仕様に関する検討協議、
VOD 配信プラットフォーム検討～決定
企業・企業団体連携の PBL 等演習企画作成

委員数　７　人 開催頻度　３　回

会議名④　　実証委員会

目的・役割　　実証講座実施

確認テスト実施（達成度の実証）

結果のまとめ

検討の具体的内容

実証概要検討・提案・決定、実証講座効果計測、講座運営、

企業・企業団体連携

委員数　　７　人　　開催頻度　　３　回

会議名⑤　　評価委員会

目的・役割　　実証講座結果分析,、プログラムの検証、評価基準方法決定

検討の具体的内容

・本事業の教育プログラム（カリキュラム・教材、他）が育成すべき人材に一致しているかを検討・協議～評価

・実証講座結果の確認と評価

・成果の活用（利用できるのもかどうか）や普及（方法や対象）に関する評価

・評価項目、評価方法、評価手法の検討・協議

・評価者の選定と評価の依頼

委員数　　４　人　開催頻度　　２　回

〇事業を実施する上で必要な調査

調査名　　デジタルデザイン工程実態調査

調査目的　　デジタル化に伴うデザイン工程の変化の実態を調べ、デザイン工程における必要知識や技術の更新を行う。

調査対象　　デザイン系企業・事務所（業界団体会員企業等）
アンケート　300 件　　ヒアリング　5 社程度

調査手法　　アンケート、ヒアリングおよび文献調査

調査項目　　従来のデザイン工程からの変化、変化に伴い必要になった新たな知識や技術、デジタルデザインの標準的な工程、特殊なデザイン工程、デザインプラットフォームを使用したデザイン工程の変化

分析内容（集計項目）

デザインの各工程における必要知識・技術と専門学校教育の内容との比較および不足領域の明確化。標準的なデザイン工程における役割分担や権利の取り扱い。必要スキルの領域、今後のデザインの方向性・デザイン工程の変化、今後デザイナー・クリエイターに求められる能力

構築しようとしているモデルの検討にどのように反映するか（活用手法）

クリエイティブ領域のデジタル化に伴う教育領域の設計、内容の検討、および必要スキル等を開発する IT デジタルクリエイター科の教育カリキュラム等に反映する。

〇講座の開設に際して実施する実証講座の概要

実証講座の対象者　デザイン系専門学校学生

①デジタルクリエイター 応用講座
②デジタル色彩の前提となる色彩知識講座
③デジタルクリエイション演習

期間（日数・コマ数）

①1 ヶ月間　15 時間
②1 ヶ月間　15 時間
③2 日間　　10 時間

実施手法及び実施内容

①VOD による e ラーニング
デジタルでのクリエイティブな創作活動に必要な基応用知識・技術を学習する

②VOD による e ラーニング

デジタル色彩の学習を進めるための色彩の基本知識を学習・理解する

③対面による演習・実習形式

デジタル技術・ツール・デザインプラットフォーム等を利活用して、実際にデザイン・創作作業を行い、指示された要件を満たすコンテンツを作成する。

想定される受講者数

① 20 名

② 20 名

③ 20 名

合計　　60 名（延べ人数）

ⅲ）開発するモデルの検証

●実証講座受講者の受講終了時のアンケートと確認テストにより教育プログラムの効果を計測する。

受講終了時アンケート・・・5 段階のリッカート尺度によるアンケートを実施する。講座の範囲、難易度、学習のしやすさ・難しさ、教材資料・レジュメ等のわかりやすさ、講座講師、の項目ごとに結果を分析し、教育プログラムを検証する。

確認テスト・・・・・・・・学習項目ごとの確認テスト結果、ルーブリックによる自己評価等を比較し、受講者の学習達成度を計測する。

計測結果により教育目標で設定する項目の達成度、個人別の学習評価と受講者全員の評価結果を分析し、教育プログラムで設定した達成目標と比較し、有用性を確認する。

●講座受講者のアンケート結果及び確認テストの結果を教育プログラムの開発に携わった企業・業界団体等と共有し、内容・時間数、受講者の技術向上の観点から意見を集約する。教育プログラムで設定する教育目標に到達している受講者の割合、受講者の仕上がり （技術や知識・能力の習得度合い）等により、企業・業界団体による検証・評価を行う。

●事業に参画する企業・業界団体・有識者に教育プログラムの一部を受講いただき、 改善や教育の設計（技術レベル・教育レベル・教育内容等）に関する意見を集約し、教育プログラムの効果を検証する。

●服飾家政・文化教養等でデザイン・クリエイティブの領域を学習する学科に本事業で整備する「工業専門課程　IT デジタルクリエイター科」のカリキュラム、教育教材を配布・提供し、実際の転換・設置に関する意見を集約して、本事業の検証を行う。

（5）事業実施に伴う成果物（成果報告書を除く）

令和６年度

●調査報告書

・クリエイティブ領域のデジタル化実態調査調査報告書

・生成 AI のクリエイティブ領域での利活用実態調査調査報告書

●教育カリキュラムⅠ

・工業専門課程　IT デジタルクリエイター科
　１年次の学習項目をまとめたカリキュラム

●デジタルクリエイター基礎教育プログラム

・デジタルクリエイター基礎教材資料　デジタルリテラシー　１　冊子と VOD

・デジタルクリエイター基礎教材資料　デジタルリテラシー　２　冊子と VOD

・デジタルクリエイター基礎教材資料　デジタルデザインツール　冊子と VOD

・デジタル化に伴う色彩の基礎教材 と VOD

●デジタル化に伴う色彩の基礎教育プログラム

・デジタル化に伴う色彩の基礎教材 と VOD●調査報告書

・クリエイティブ領域のデジタル化実態調査、生成 AI のクリエイティブ領域での利活用実態調査の結果・分析等を取りまとめた冊子

令和７年度

●デジタルデザイン工程実態調査報告書

●カリキュラム

・工業専門課程　IT デジタルクリエイター科　主に２・３年次の学習内容をまとめたカリキュラム

●デジタルクリエイター応用教育プログラム

・ビデオ教材と確認テスト

●デジタル化に伴う色彩の教育教材

・ビデオ教材・教材冊子と確認テスト

●教員研修プログラム（デジタル領域のデザイン）

・研修スケジュール、研修資料

令和８年度

●カリキュラム

・工業専門課程　IT デジタルクリエイター科　職業実践専門課程を想定した４年次・選択科目を含む、1～4 年次までのカリキュラム

●デジタルクリエイター実践教育プログラム

・カリキュラム、ビデオ教材と確認テスト、演習課題

●教員研修プログラム（UI・UX）

・研修スケジュール、研修資料、実習課題

●学科設置・学科転換解説書

・工業分野学科設置のための、基本事項の取りまとめ
スケジュール・カリキュラム設計、教員（育成・採用）、施設設備備品、学生募集、行政への対応等

（６）事業実施によって達成する成果及び測定指標　＜（　）は実証講座の受講者＞

KPI（成果測定指標）		単位	事業開始前	令和６年度	令和７年度	令和８年度
【必須】取組の普及・展開を行った団体数	目標値	団体	―	２	３	５
	実績値	団体	―	2		
	達成度	％	―	100.0		

（上記 KPI の測定手法）
本事業の取組みによる学科転換を検討した学校数、他の学校等への本事業を紹介した専門学校・企業・企業団体数（事業実施期間を通して団体数を確認する）

KPI（成果測定指標）		単位	事業開始前	令和６年度	令和７年度	令和８年度
実証講座受講者からの評価 ※肯定的な意見の率	目標値	％	―	80%以上	80%以上	80%以上
	実績値	％	―	74.2		
	達成度	％	―	92.7		

（上記 KPI の測定手法）
実証講座終了時に実証講座参加者（６０名）を対象にアンケートを実施し、講座に関する肯定的な意見を集計する。

KPI（成果測定指標）		単位	事業開始前	令和６年度	令和７年度	令和８年度
想定する教育目標の達成率	目標値	％	―	80%以上	80%以上	80%以上
	実績値	％	―	58.1		
	達成度	％	―	72.6		

（上記 KPI の測定手法）
受講終了後の確認テストの結果および演習課題の完成度により、受講者を評価し、受講者全体の人数の中で教育目標に達している受講者の人数により算出する。

KPI（成果測定指標）		単位	事業開始前	令和６年度	令和７年度	令和８年度
企業からの評価 ※肯定的な意見の率	目標値	％	―	70%以上	80%以上	80%以上
	実績値	％	―	―		
	達成度	％	―	―		

（上記 KPI の測定手法）
事業参画のデザイン系企業・業界団体会員に本事業成果を配布し、アンケートにより、肯定的な意見を集計する。

KPI（成果測定指標）		単位	事業開始前	令和６年度	令和７年度	令和８年度
学科設置・転換実施専門学校数	目標値	校	―	―	１	３
	実績値	校	―	―		
	達成度	％	―	―		

（上記 KPI の測定手法）
デザイン系・クリエイティブ系専門学校を対象に説明会等を実施し、説明会参加の学校に学科転換・設置の支援をする。実際に工業系学科を設置した学校数をカウントする。

（7）事業終了後に実施予定の取組及び成果の活用方針・手法

開発する教育カリキュラム・教材等の活用

●本校

・服飾デザイン系学科の工業分野への転換に活用する。

・すでに転換しているビジュアルデザイン科等既存学科の高度化に活用する。

・工業専門課程の新たな領域の学科設置を検討する。

●本事業の参画の教育機関

・実施委員会参画の専門学校において、工業分野の新たな学科設置、既存学科の転換等高度化への活用を促進する。

●企業等での部分的な活用促進

・実施委員会に参画するデザイン系企業・団体において、現役デザイナー、クリエイターを対象としたリカレント教育・リスキル教育として利用を促進する。

●授業動画掲載

・Web 等の e-learning プラットフォームに開発した VOD を公開し、デザイナー、クリエイターの受講を促進する。

普及・学科設置・転換について

●本事業の成果物は、Web 上で公開するとともに、関係各所・教育機関等に配布し普及と活用を促進する。

●本事業における教育カリキュラム・教材内容等を Web サイトで公開し、取り組みを希望する学校及び興味のある学校に情報を提供する。

●本校の取組みに関する説明会をクリエイティブ分野の専門学校を対象として開催し、本事業成果の普及を図るとともに、他の教育機関での工業専門課程　IT デジタルクリエイター科　への転換・新設を支援する。

2．事業の成果

1．調査

（1）デジタルデザイン工程実態調査

調査目的：デジタル化に伴うデザイン工程の変化の実態を調べ、デザイン工程における必要知識や技術の更新を行う。

調　　査：文献調査及びヒアリング

調査の結果（サマリ）

デジタルとアナログの違い

- アナログ工程は、直感的で手触り感があり、質感や偶発的な表現に強みがある。
  一方で、修正や再現性に弱く、時間がかかる。
- デジタル工程は、効率的で精密さに優れ、修正や再現性に強い。
  複製や共有が容易で、現代の実務に適している。ただし、質感や「味わい」を出すには工夫が必要。
- 両者は対立するものではなく、発想段階ではアナログ、制作・修正ではデジタルといったように、補完的に活用することで最も効果的なデザインプロセスが実現できる。

デジタルとアナログの作業工程の比較（詳細表）

工程	アナログ（手作業中心）	デジタル（コンピュータ利用）	特徴の比較
アイデア発想・ラフ	紙、鉛筆、ペンを使用 トレーシングペーパーやスケッチブックを活用 修正は消しゴム、描き直し	タブレット、ペンタブレット、PCソフトを使用 レイヤーやアンドゥ機能で効率的に修正 色や線をすぐに変更可能	アナログは直感的で偶発的表現が生まれやすい。 デジタルは効率的で修正が容易。
デザイン制作	手描き、版画、コラージュなど物理的技法 色指定は絵の具やマーカー 拡大・縮小はコピー機	Illustrator、Photoshop などのソフトを使用 RGB/CMYK で正確な色指 拡大縮小や変形は自由	アナログは素材の質感や手作業の独自性が強み デジタルは精度が高く効率的

修正・ブラッシュアップ	ホワイト修正液や切り貼り 大幅修正は再制作が必要、時間と労力がかかる	データ上でレイヤー編集や色変更部分修正が容易で時間短縮、履歴を残せる	アナログは修正に弱いが、偶然性が表現に活きる デジタルはスピードと柔軟性が強み
入稿・出力	実物原稿を印刷所に渡す 色味は現物で直接確認 再現性には限界	PDF や TIFF などのデータ形式で入稿 オンラインでのやりとりが可能 カラーマネジメントで印刷差を調整	アナログは現物ベースでわかりやすいが再現性が不安定。 デジタルは効率性と再現性が高い。
完成・表現の特性	手触り感、偶発性、唯一無二の質感 制作者の個性が強く出る	効率性、スピード、複製性、精密さと均一性が強み	アナログは作品性、デジタルは実用性・効率性に強み

2．開発

（1）IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅱ

工業専門課程　IT デジタルクリエイター科　２年次・３年次で学習する内容を

取りまとめ、カリキュラムとした取りまとめ、カリキュラムとした



（2）デジタルクリエイター応用教育プログラム（30 時間程度）

●講座内容

【第１章】デザイン基礎とツール導入

デザイン原則（配色・レイアウト・フォント）

Illustrator と Photoshop の役割理解

演習：シンプルな名刺制作

【第２章】Illustrator 実践

ペンツール・パス・レイヤー操作

ロゴ・アイコン制作演習
演習成果：オリジナルロゴ制作
【第３章】Photoshop 実践
写真補正（明度/彩度/レタッチ）
合成とフィルターの基本
演習成果：ポスター or 広告バナー制作
【第４章】従来アウトプット応用
名刺・パッケージ・ポスターを一貫した
ブランドで制作
印刷用データ（CMYK、トンボ）作成演習
【第５章】Web デザイン基礎
Web/UI デザインの考え方（レスポンシブ・UX）
Figma でワイヤーフレーム作成
演習成果：Web サイトデザインカンプ制作
【第６章】Web サイト制作
HTML/CSS 基礎
簡単なインタラクション（JavaScript 入門）
演習成果：ポートフォリオサイト制作
【第７章】アプリ UI 体験
アプリデザインの流れ（画面設計・プロトタイプ）
実習：Figma で簡易アプリ画面作成
【第８章】統合プロジェクト＆発表（2h）
自分のブランドをテーマに作品統合
ロゴ、名刺、ポスター、Web サイトを完成
成果発表＆講評
　ポートフォリオまとめ

（3）デジタル化に伴う色彩の教育教材

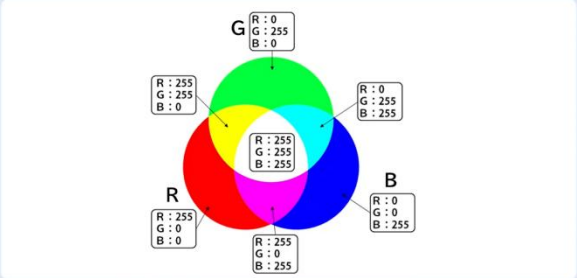
デジタル色彩を学習する前段階の色彩に関する基本的な知識を学習するための教育プログラムを開発

テキスト項目

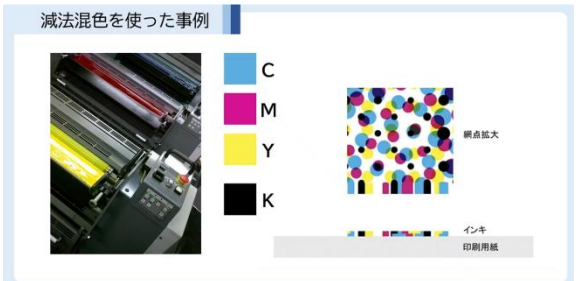
1　色の役割
2　光と色
3　混色の基礎
4　色の見え
5　色のイメージ
6　配色の考え方第１章　色の定量化

VOD

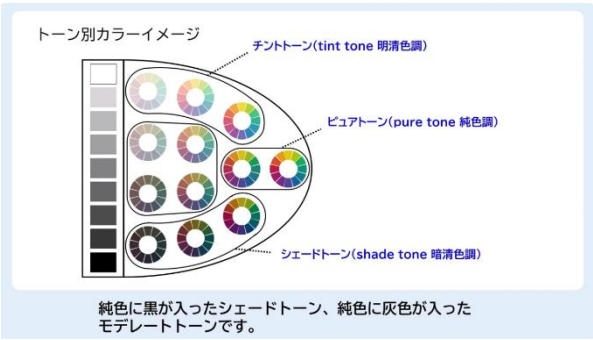
https://www.youtube.com/playlist?list=PLdAgvM7-iQOzZMMwAl7hG0rkypXKCMl8z



図の数値は代表的な色のRGB値を示したものです。



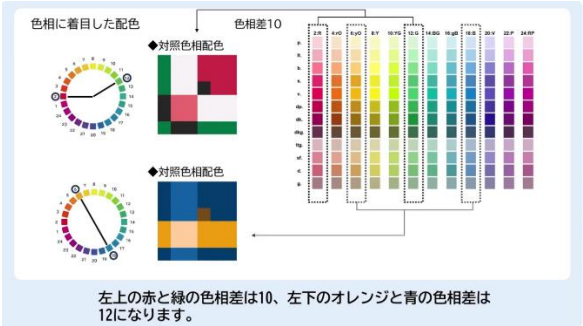
図の下は、紙にインクが乗った状態の断面図で、上は印刷物の上からの拡大図です。



純色に黒が入ったシェードトーン、純色に灰色が入ったモデレートトーンです。



この二つの方法を使って、個々の色が全体としてバランスが取れるように色を選定していくことが配色のコツになります。



左上の赤と緑の色相差は10、左下のオレンジと青の色相差は12になります。



その中で、ハイネックセーターとトゥーヒールに対照的な２番のレッド系をアクセントとして使っています。

（4）教員研修プログラム

デジタル領域のデザインを指導するための教員研修プログラムを開発

講座内容　【第１章】デザイン基礎とツール導入

デザイン原則（配色・レイアウト・フォント）

Illustrator と Photoshop の役割理解

演習：シンプルな名刺制作

【第２章】Illustrator 実践

ペンツール・パス・レイヤー操作

ロゴ・アイコン制作演習

演習成果：オリジナルロゴ制作

【第３章】Photoshop 実践

写真補正（明度/彩度/レタッチ）

合成とフィルターの基本

演習成果：ポスター or 広告バナー制作

【第４章】従来アウトプット応用

名刺・パッケージ・ポスターを一貫した

ブランドで制作

印刷用データ（CMYK、トンボ）作成演習

【第５章】Web デザイン基礎

Web/UI デザインの考え方（レスポンシブ・UX）

Figma でワイヤーフレーム作成

演習成果：Web サイトデザインカンプ制作

【第６章】Web サイト制作

HTML/CSS 基礎

簡単なインタラクション（JavaScript 入門）

演習成果：ポートフォリオサイト制作

【第７章】アプリ UI 体験

アプリデザインの流れ（画面設計・プロトタイプ）

実習：Figma で簡易アプリ画面作成

【第８章】統合プロジェクト＆発表（2h）

自分のブランドをテーマに作品統合

ロゴ、名刺、ポスター、Web サイトを完成

成果発表＆講評

ポートフォリオまとめ

３．実証講座

（１）デジタルクリエイター 応用講座

期　間：令和８年１月27日～令和８年２月10日

対象者：専門学校学生

受講者：専門学校学生　18名

目　標：デジタル領域のデザインの理解とツール活用

講座 VOD URL：

https://www.youtube.com/playlist?list=PLdAgvM7-iQOwJlEdGG7i3p6kkbTQaufZl

確認テスト結果：平均点　82.7点　　80点以上の者　12名（66.7%）

受講修了者アンケート結果：とても満足、満足・・・・・・83.3%

（２）デジタル色彩の基本実証講座

時　期：令和８年１月13日～令和８年２月10日

対象者：専門学校学生

受講者：専門学校学生　62名

目　標：色彩の基本習得

講座 VOD URL：

https://www.youtube.com/playlist?list=PLdAgvM7-iQOzZMMwAl7hG0rkypXKCMl8z

確認テスト結果：平均点　83.2点　80点以上の者　40名（64.5%）

受講修了者アンケート結果：とても満足、満足・・・・・・93.5%

（３）教員研修会

期　間：令和８年２月10日（予定）　13：00～16：00

対象者：デザイン系専門学校教員

受講者：デザイン系専門学校教員　８名

目　標：デジタル領域のデザインの理解

カリキュラム開発と教材設計部分を中心に実証検証

受講修了者アンケート結果：とても満足、満足・・・・・・75.0%

３．次年度の計画

（１）開発

●IT デジタルクリエイター科教育カリキュラム開発Ⅲ（4 年次、選択科目）

●デジタルクリエイター実践教育プログラム

ビデオ教材（VOD）と確認テスト、演習課題

●デジタル色彩応用教育プログラム

ビデオ教材（VOD）と確認テスト、演習課題

●教員研修プログラム開発（UI･UX、生成 AI 活用）

カリキュラム・教材・演習課題

●学科設置解説書

学科設置に関する基本事業の取りまとめ

（２）実証講座

●デジタルクリエイター 実践講座

対象：デザイン系専門学校学生　定員：20 名　時期：10 月　時間 15 時間

●デジタル色彩応用講座

対象：デザイン系専門学校学生　定員：20 名　時期：10 月　時間 15 時間

●教員研修会

対象：デザイン系専門学校教員　定員：12 名　時期：12 月　時間 10 時間

４．事業の成果

（１）振り返り

●工業分野への転換を目的としているため、デザインを複数の工程に分けて、アナログとデジタルの違いを比較し、各工程における必要なスキルを明確にできた。

●デジタルの色彩は、使用する機器（パソコンやタブレット、ディスプレイ、スマホ等）
により、色味や見え方が変化するため、対応について検討したが、異なるデバイス間で色の違いを最小限に抑えることで対応することとした。

■生成 AI

生成 AI による画像生成・動画生成の技術の進展が大きく、今後の対応が必須であると考えられる。

デザインプラットフォームにしても、生成 AI を利用したものが多く提供されている。デザインをテンプレート化して、自動で生成するため、デザインの作業そのものが不要になるような機能が充実しているものがあり、デザイン・クリエイター教育に大きな影響があると思われる。

今後のデザイン・クリエイターの教育においては、デジタルのオペレーションよりも、思考したり、手を動かしたりといった生成 AI ではできない０から１を作り出すことのできる人材育成が重要であると思われる。

●理系転換

２ 校の専門学校と既存のデザイン学科の工業系への転換を調整・相談していたが、今年度での実施は、２校とも難しいとの結果となった。引き続き調整・支援を行うこととした。

※学内の担当者やデジタル教育の内容調整、準備等十分に進められなかった。

（２）成果物

●デジタルデザイン工程実態調査報告書

●デジタルクリエイター学科教育カリキュラム（2 年次・3 年次）

●デジタルクリエイター応用教育プログラム（教材・VOD）

●デジタル化に伴う色彩教育プログラム（教材・VOD）

●教育研修プログラム

5. 事業終了後に実施予定の取組及び成果の活用方針・手法

（1）開発する教育カリキュラム・教材等の活用

●本校

・服飾デザイン系学科の工業分野への転換に活用する。

・すでに転換しているビジュアルデザイン科等既存学科の高度化に活用する。

●本事業の参画の教育機関

・実施委員会参画の専門学校において、工業分野の新たな学科設置、既存学科の転換等高度化への活用を促進する。

●企業等での部分的な活用促進

・実施委員会に参画するデザイン系企業・団体において、現役デザイナー、クリエイターを対象としたリカレント教育・リスキル教育として利用を促進する。

●授業動画掲載

・Web 等の e-learning プラットフォームに開発した VOD を公開し、デザイナー、クリエイターの受講を促進する。

（2）普及・学科設置・転換について

●本事業の成果物は、Web 上で公開するとともに、関係各所・教育機関等に配布し普及と活用を促進する。

●本事業における教育カリキュラム・教材内容等を Web サイトで公開し、取り組みを希望する学校及び興味のある学校に情報を提供する。

●本校の取組みに関する説明会をクリエイティブ分野の専門学校を対象として開催し、本事業成果の普及を図るとともに、他の教育機関での工業専門課程　IT デジタルクリエイター科　への転換・新設を支援する。

令和７年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

工業専門課程　ＩＴデジタルクリエイター科のカリキュラム開発

成 果 報 告 書

令和８年２月

学校法人第一平田学園　中国デザイン専門学校
〒700-0842　岡山県岡山市北区船頭町１２
電話：086-225-0791

●本書の内容を無断で転記、掲載することは禁じます。