長野プロデュース科

2026年度　年次別学生到達目標　【2年制】

目指すべく学生像

本学科はヒト・モノ・コトを結び付ける「地域プロデューサー」を目指した授業構成となる。具体的には、技術力として「グラフィック」「WEB」「映像」を学びつつ、思考力として問題解決方法の「デザイン思考」、地域を創造しマネージメントする「コミュニティデザイン思考」の修得も図る。また本学科一番の特徴として、圧倒的なフィールドワーク活動により様々な人・企業へ取材に行きSNS等での情報発信や連携事業から、「企画力」「発信力」「コミュニケーション能力」の向上も図る。

1年次

前期目標 技術力ではグラフィックデザインソフトであるIllustratorやPhotshopの基本操作方法、またWEBデザインや映像編集のスキル修得を図る。また思考力では探究的な学びによる地域の魅力の再発見と深堀を行う（デザイン思考の基礎構築）。
後期目標 技術力では自分の望むデザインをIllustratorやPhotshopを駆使して表現するスキルの修得を図り、思考力ではデザイン思考を基礎に地域の課題を見つけ、それらを解決できる能力を養う（デザイン思考の発展）。またPhotshop検定、Illsutrator検定、観光プランナーの各種検定の合格を目指す。

2年次

前期目標 技術力ではInDesign、WEBデザイン、映像編集による表現力の幅を広げるスキルの修得を図る。思考力ではデザイン思考を基に、地元商店街・NPO団体・福祉施設等の地域コミュニティに参画して問題解決能力を養う。（コミュニティデザインの演習）また就活に向けてポートフォリオの制作も進める。
後期目標 今まで学んだグラフィック、WEB、映像のスキルを活用し、産官学連携による実践的な技術と表現力の拡充を図る。また前期に引続き地域コミュニティに参画して、ヒト・モノ・コトを結ぶコミュニティデザイン能力を養い、将来の「地域プロデューサー」を目指す。