

# 【VD】2024年度入学生カリキュラムマップ

は科目連携。

## デザイン 基礎力

- 問題** 問題発見力 . . . . . 本当に解決すべきことをつかむ。
- 発想** 発想力 . . . . . 問題を解決に導くアイデアを出すことができる。
- 視覚** 視覚化力 . . . . . 考えや思いをカタチ(画像や文字)にし、アイデアをわかりやすく共有することができる。
- 造形** 造形力 . . . . . アイデアをきちんと表現(造形の完成度、造形美等)ができる。
- プレゼ** プレゼンテーション力 . . . . . 考えや思いを表現できる。

シラバスの授業概要よりキーワード3点を記入しています。

### 前期

### 後期

1年生

<b>デザイン概論</b> ✓ デザイン思考 ✓ デザイン論理 強化する力 問題 発想	<b>ロジカルシンキング</b> ✓ 論理思考 ✓ マーケティング ✓ 企画提案 強化する力 問題 プレ	<b>グラフィック基礎 I</b> ✓ illustrator ✓ 基本操作 ✓ レイアウト 強化する力 視覚 造形	<b>グラフィック基礎 II</b> ✓ Photoshop ✓ 基本操作 ✓ トリミング 強化する力 視覚 造形
<b>デッサン表現</b> ✓ デッサン ✓ 色彩理論 ✓ 構図 強化する力 視覚 造形	<b>webデザイン基礎</b> ✓ webデザイン(Figma) ✓ コーディング(HTML/CSS) 強化する力 視覚 造形	<b>動画基礎 I</b> ✓ Premiere Pro ✓ 基本操作 ✓ 映像制作 強化する力 視覚 造形	<b>KID デザイン I A</b> ✓ 自己分析 ✓ プレゼンテーション ✓ インターンシップ 強化する力 問題 プレ

<b>webデザイン応用</b> ✓ ポートフォリオサイト制作 ✓ webデザイン(Figma) ✓ コーディング(HTML/CSS/JQuery) 強化する力 視覚 造形	<b>イラスト&amp;グッズ</b> ✓ 商品企画 ✓ マーケティング ✓ イラストレーション 強化する力 視覚 造形	<b>グループワーク II</b> ✓ 企画提案 ✓ プロモーション ✓ プレゼンテーション 強化する力 問題 発想
<b>グラフィック応用 II</b> ✓ indesign ✓ 基本操作 ✓ 印刷技術 強化する力 視覚 造形	<b>グラフィック応用 I</b> ✓ Illustrator ✓ Photoshop ✓ 構図 強化する力 視覚 造形	<b>KID デザイン I B</b> ✓ 自己分析 ✓ 企業研究 ✓ インターンシップ 強化する力 問題 プレ

#### キャリアデザイン I

#### キャリアデザイン II

#### インターンシップ

#### K展

#### インターンシップ

2年生

<b>グラフィック専攻</b> 専攻ゼミ① ✓ 受託案件 ✓ ロゴ制作 強化する力 視覚 造形 専攻ゼミ② ✓ 広告制作 ✓ プロモーション 強化する力 視覚 造形	<b>プロジェクト演習 I</b> ✓ 企業連携 ✓ 受託案件 強化する力 発想 造形
<b>web専攻</b> 専攻ゼミ① ✓ コーディング応用 ✓ UI/UX 強化する力 視覚 造形 専攻ゼミ② ✓ webコンテンツ制作 ✓ webマーケティング 強化する力 視覚 造形	<b>クリエイティブデザイン I</b> ✓ 企業連携 ✓ 企画提案 ✓ プレゼンテーション 強化する力 問題 発想
<b>グッズ専攻</b> 専攻ゼミ① ✓ 市場調査 ✓ ブランディング 強化する力 視覚 造形 専攻ゼミ② ✓ 商品企画 ✓ 商品製作 強化する力 視覚 造形	<b>メディアフロンティア</b> ✓ ポートフォリオ応用 ✓ グラフィック ✓ 動画 強化する力 視覚 造形
<b>動画専攻</b> 専攻ゼミ① ✓ 撮影技法 ✓ 企画 強化する力 視覚 造形 専攻ゼミ② ✓ AfterEffect ✓ 編集 強化する力 視覚 造形	<b>KID デザイン II A</b> ✓ 社会人基礎力 ✓ プレゼンテーション 強化する力 問題 プレ

#### ぷれこん

<b>グラフィック専攻</b> 専攻ゼミ① ✓ 卒業制作 強化する力 視覚 造形 専攻ゼミ② ✓ K展制作 強化する力 視覚 造形	<b>クリエイティブデザイン II</b> ✓ 企画提案 ✓ ディスプレイ ✓ プレゼンテーション 強化する力 造形 プレ	<b>プロジェクト演習 II</b> ✓ 企業連携 ✓ 受託案件 強化する力 発想 造形
<b>web専攻</b> 専攻ゼミ① ✓ 卒業制作 強化する力 視覚 造形 専攻ゼミ② ✓ K展制作 強化する力 視覚 造形	<b>KID デザイン II B</b> ✓ 社会人基礎力 ✓ プレゼンテーション 強化する力 問題 プレ	<b>メディアフロンティア</b> ✓ ポートフォリオ応用 ✓ グラフィック ✓ 動画 強化する力 視覚 造形
<b>グッズ専攻</b> 専攻ゼミ① ✓ 卒業制作 強化する力 視覚 造形 専攻ゼミ② ✓ K展制作 強化する力 視覚 造形	<b>K展</b>	<b>メディアフロンティア</b> ✓ ポートフォリオ応用 ✓ グラフィック ✓ 動画 強化する力 視覚 造形
<b>動画専攻</b> 専攻ゼミ① ✓ 卒業制作 強化する力 視覚 造形 専攻ゼミ② ✓ K展制作 強化する力 視覚 造形	<b>K展</b>	<b>メディアフロンティア</b> ✓ ポートフォリオ応用 ✓ グラフィック ✓ 動画 強化する力 視覚 造形

※イラスト専攻は2024年度開講なし

※イラスト専攻は2024年度開講なし

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生							
科目名	KIDデザイン I A / プログラム						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	1
履修年次	1年生	開講期	前期 / 集中	曜日	金 / 集中	講時	3 / 集中
担当教員①	田中 小次郎	実務経験	イラストレーション制作の実務実績あり				
担当教員②	渡辺 貴子	実務経験	大学の版画研究室で副手としての勤務経験があり、専門学校でデッサン・絵画の指導を行う				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	自身の技術や能力のマネタイズ化や自分で考えること、グループワークや商品販売などの経験を通じて、自己肯定感を高め、自立（自律）に必要なことを学ぶ						
到達目標	学んでいる技術や知識が社会の中でどのように活かせるのか、活かし方があるのかを自ら調べ、卒業後の進路に関して自ら積極的に考え行動に移すことができる						
評価基準			評価対象				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
自分の考えや特徴を【学びのポートフォリオ】としてまとめることができる				○			
根拠を明確にし、説得力のある自己紹介書が作成できる						○	
授業への意欲的な参加姿勢として、自発的な発言と行動ができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	学びとキャリア形成 【学びのポートフォリオ】説明		⑨	業界と進路について考える			
②	社会の仕組みを考える		⑩	インターンシップと企業連携			
③	自己分析と他己紹介		⑪	進路開拓①業界・企業検索			
④	協働のためのコミュニケーション		⑫	進路開拓②業界・企業開拓			
⑤	商業デザインへの挑戦		⑬	ビジネスコミュニケーション			
⑥	商品企画とマネタイズ		⑭	セールスプレゼンテーション			
⑦	プレゼンテーションと伝え方		⑮	学びの棚卸 自己PRの作成			
⑧	【学びのポートフォリオ】進捗確認						
持ち物							
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>■CI・VD・CDの3コースがMIXしたクラス編成での実施となります</li> <li>■インターンシップへの対策も行います</li> <li>■授業終了後にコースで集まり振り返りやさらに考えを深める機会があります</li> </ul>						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生

科目名	グラフィック基礎 I (1V1)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	月	講時	1・2
担当教員①	中西 理来	実務経験	CGクリエイター・映像ディレクターとして5年勤務後、フリーランスのCGクリエイター・映像ディレクターとして活動				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	グラフィックデザインの基礎を学び、演習を通してillustratorの基本操作を習得する。						
到達目標	Illustratorの基本的な操作を身につけることができる						
評価基準	評価対象						
	プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢	
制作物への思いや根拠を述べ聞き手にしっかりと伝えることができる	○						
Illustratorを理解し自分のアイデアを作品へと落とし込んでいる		○					
授業を主体的に取り組むことができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	オリエン・Illustratorの基本操作① 環境設定・保存など基本操作について		⑨	課題2・チラシRe:デザイン④			
②	Illustratorの基本操作② 基本的なツール各種について		⑩	課題2・チラシRe:デザインのプレゼンテーション			
③	Illustratorの基本操作③ ペンツール・カラーパレットについて		⑪	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン①			
④	Illustratorの基本操作④ いろいろなテキスト入力の方法について		⑫	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン②			
⑤	Illustratorの基本操作⑤ 振り返しテスト		⑬	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン③			
⑥	課題2・チラシRe:デザイン①		⑭	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン④			
⑦	課題2・チラシRe:デザイン②		⑮	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン⑤			
⑧	課題2・チラシRe:デザイン③						
持ち物	Mac・マウス・電源						
履修上の注意など	最初の5週間でIllustratorの基本操作を習得します。以降はその基本操作を何度も行い作品を制作していくことで「Illustratorの操作」と「グラフィックデザインの基礎」を理解していきます。5週目までは覚えることが多くきついかも知れませんが、後半になるに従って面白い課題が続くので頑張りましょう。						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	グラフィック基礎 I (1V2)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	月	講時	1・2	
担当教員①	中谷 由貴	実務経験	グラフィック・ウェブ・動画など、ジャンルに縛られずに企業の広告宣伝物・販促物の制作を行っている。					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	グラフィックデザインの基礎を学び、演習を通してillustratorの基本操作を習得する。							
到達目標	Illustratorの基本的な操作を身につけることができる							
評価基準			評価対象					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
制作物への思いや根拠を述べ聞き手にしっかりと伝えることができる			○					
Illustratorを理解し自分のアイデアを作品へと落とし込んでいる				○				
授業を主体的に取り組むことができる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	オリエン・Illustratorの基本操作① 環境設定・保存など基本操作について		⑨	課題2・チラシRe:デザイン④				
②	Illustratorの基本操作② 基本的なツール各種について		⑩	課題2・チラシRe:デザインのプレゼンテーション				
③	Illustratorの基本操作③ ペンツール・カラーパレットについて		⑪	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン①				
④	Illustratorの基本操作④ いろいろなテキスト入力の方法について		⑫	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン②				
⑤	Illustratorの基本操作⑤ 振り返りテスト		⑬	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン③				
⑥	課題2・チラシRe:デザイン①		⑭	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン④				
⑦	課題2・チラシRe:デザイン②		⑮	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン⑤				
⑧	課題2・チラシRe:デザイン③							
持ち物	Mac・マウス・電源							
履修上の注意など	最初の5週間でIllustratorの基本操作を習得します。以降はその基本操作を何度も行い作品を制作していくことで「Illustratorの操作」と「グラフィックデザインの基礎」を理解していきます。5週目までは覚えることが多くきついかも知れませんが、後半になるに従って面白い課題が続くので頑張りましょう。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	グラフィック基礎 I (1V3)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	月	講時	1・2	
担当教員①	戸田 浩一	実務経験	グラフィックデザイナーとして、名刺やフライヤー、カタログやパンフレットなどの平面デザイン、ECサイト運営のための商品撮影、webデザイン、バナーなどの制作に携わる					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	グラフィックデザインの基礎を学び、演習を通してillustratorの基本操作を習得する。							
到達目標	Illustratorの基本的な操作を身につけることができる							
評価基準			評価対象					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
制作物への思いや根拠を述べ聞き手にしっかりと伝えることができる			○					
Illustratorを理解し自分のアイデアを作品へと落とし込んでいる				○				
授業を主体的に取り組むことができる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	オリエン・Illustratorの基本操作① 環境設定・保存など基本操作について		⑨	課題2・チラシRe:デザイン④				
②	Illustratorの基本操作② 基本的なツール各種について		⑩	課題2・チラシRe:デザインのプレゼンテーション				
③	Illustratorの基本操作③ ペンツール・カラーパレットについて		⑪	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン①				
④	Illustratorの基本操作④ いろいろなテキスト入力の方法について		⑫	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン②				
⑤	Illustratorの基本操作⑤ 振り返りテスト		⑬	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン③				
⑥	課題2・チラシRe:デザイン①		⑭	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン④				
⑦	課題2・チラシRe:デザイン②		⑮	課題3・ご当地クラフトコーラのラベル・パッケージデザイン⑤				
⑧	課題2・チラシRe:デザイン③							
持ち物	Mac・マウス・電源							
履修上の注意など	最初の5週間でIllustratorの基本操作を習得します。以降はその基本操作を何度も行い作品を制作していくことで「Illustratorの操作」と「グラフィックデザインの基礎」を理解していきます。5週目までは覚えることが多くきついかも知れませんが、後半になるに従って面白い課題が続くので頑張りましょう。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	グラフィック基礎Ⅱ（1V1）							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	月	講時	3・4	
担当教員①	川邊 繁樹	実務経験	グラフィックデザイナーとしてパンフレット・パッケージなどの平面デザインのほか、WEBデザインやスマホアプリのUI/UXデザインを行っている					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	Photoshopの基本操作を学びながら、作品の表現力を高める。							
到達目標	Photoshopの基本操作を身につけることができる。							
評価基準			評価対象					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
制作物への思いや根拠を述べ聞き手にしっかりと伝えることができる			○					
Photoshopを理解し自分のアイデアを作品へと落とし込んでいる				○				
授業を主体的に取り組むことができる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	・オリエンテーション ・Photoshopの基本操作 1		⑨	【課題2-2】 作品制作（習作） これまでの技術を駆使して作品を制作する				
②	・Photoshopの基本操作 2		⑩	【課題2-3】 作品のプレゼン				
③	・Photoshopの基本操作 3		⑪	【課題3-1】 ポスター作品の制作				
④	・Photoshopの基本操作 4		⑫	【課題3-2】 ポスター作品の制作				
⑤	・基本操作復習 ・実力確認試験		⑬	【課題3-3】 ポスター作品の制作				
⑥	【課題1-1】 作品制作（習作） 基本操作を使って画像合成作品を作る		⑭	【課題3-4】 ポスター作品の制作				
⑦	【課題1-2】 作品制作（習作） AIで補完しつつ画像合成作品を作る		⑮	【課題3-1】 ポスター作品の制作				
⑧	【課題2-1】 作品制作（習作） これまでの技術を駆使して作品を制作する							
持ち物	Mac・マウス・電源							
履修上の注意	最初の5週間に履修する基本操作を次の5週間で繰り返し（+応用）行うことで技術の定着をはかります。たくさんの作品を見て、どのように作成しているのかを考えてみるのもいいトレーニングになります。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生							
科目名	グラフィック基礎Ⅱ (1V2)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	月	講時	3・4
担当教員①	戸田 浩一	実務経験	グラフィックデザイナーとして、名刺やフライヤー、カタログやパンフレットなどの平面デザイン、ECサイト運営のための商品撮影、webデザイン、バナーなどの制作に携わる				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	Photoshopの基本操作を学びながら、作品の表現力を高める。						
到達目標	Photoshopの基本操作を身につけることができる。						
評価基準			評価対象				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
制作物への思いや根拠を述べ聞き手にしっかりと伝えることができる			○				
Photoshopを理解し自分のアイデアを作品へと落とし込んでいる				○			
授業を主体的に取り組むことができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	・オリエンテーション ・Photoshopの基本操作 1		⑨	【課題2-2】 作品制作（習作） これまでの技術を駆使して作品を制作する			
②	・Photoshopの基本操作 2		⑩	【課題2-3】 作品のプレゼン			
③	・Photoshopの基本操作 3		⑪	【課題3-1】 ポスター作品の制作			
④	・Photoshopの基本操作 4		⑫	【課題3-2】 ポスター作品の制作			
⑤	・基本操作復習 ・実力確認試験		⑬	【課題3-3】 ポスター作品の制作			
⑥	【課題1-1】 作品制作（習作） 基本操作を使って画像合成作品を作る		⑭	【課題3-4】 ポスター作品の制作			
⑦	【課題1-2】 作品制作（習作） AIで補完しつつ画像合成作品を作る		⑮	【課題3-1】 ポスター作品の制作			
⑧	【課題2-1】 作品制作（習作） これまでの技術を駆使して作品を制作する						
持ち物	Mac・マウス・電源						
履修上の注意	最初の5週間に履修する基本操作を次の5週間で繰り返し（+応用）行うことで技術の定着をはかります。たくさんの作品を見て、どのように作成しているのかを考えてみるのもいいトレーニングになります。						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	グラフィック基礎Ⅱ (1V3)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	月	講時	3・4	
担当教員①	中谷 由貴	実務経験	グラフィック・ウェブ・動画など、ジャンルに縛られずに企業の広告宣伝物・販促物の制作を行っている。					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	Photoshopの基本操作を学びながら、作品の表現力を高める。							
到達目標	Photoshopの基本操作を身につけることができる。							
評価基準			評価対象					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
制作物への思いや根拠を述べ聞き手にしっかりと伝えることができる			○					
Photoshopを理解し自分のアイデアを作品へと落とし込んでいる				○				
授業を主体的に取り組むことができる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	・オリエンテーション ・Photoshopの基本操作 1		⑨	【課題2-2】 作品制作（習作） これまでの技術を駆使して作品を制作する				
②	・Photoshopの基本操作 2		⑩	【課題2-3】 作品のプレゼン				
③	・Photoshopの基本操作 3		⑪	【課題3-1】 ポスター作品の制作				
④	・Photoshopの基本操作 4		⑫	【課題3-2】 ポスター作品の制作				
⑤	・基本操作復習 ・実力確認試験		⑬	【課題3-3】 ポスター作品の制作				
⑥	【課題1-1】 作品制作（習作） 基本操作を使って画像合成作品を作る		⑭	【課題3-4】 ポスター作品の制作				
⑦	【課題1-2】 作品制作（習作） AIで補完しつつ画像合成作品を作る		⑮	【課題3-1】 ポスター作品の制作				
⑧	【課題2-1】 作品制作（習作） これまでの技術を駆使して作品を制作する							
持ち物	Mac・マウス・電源							
履修上の注意	最初の5週間に履修する基本操作を次の5週間で繰り返し（+応用）行うことで技術の定着をはかります。たくさんの作品を見て、どのように作成しているのかを考えてみるのもいいトレーニングになります。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	Webデザイン基礎 (1V1)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	木	講時	1・2・3・4	
担当教員①	兪 多蓮	実務経験	クリエイティブディレクター・デザイナー。現在フリーランスのデザイナーとして、アートプロジェクト・展覧会に必要な制作物を中心に、Webサイトの企画制作・グラフィックデザインに携わる。					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	課題に取り組みながらWEBデザインとコーディングの基礎を身につけ、Web制作について体系的に学んでいく。							
到達目標	Webデザインの内容、レイアウトの基礎、構築の基本的な仕組みを理解することができる。							
評価基準			評価対象					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
目的にあったサイトを企画からデザイン、構築まで一貫してつくることのできる				○				
企画の意図・根拠を明確にし、作品に関する考えをわかりやすく伝える			○					
授業に主体的に取り組むことのできる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	オリエンテーション 授業準備・Macの基本操作		⑨	コーディング基礎③〈HTML / CSS〉				
②	Web制作の基礎・ WEBデザインリサーチ		⑩	コーディング基礎④〈HTML / CSS〉				
③	Webデザイン基本・UI / UX デザインアプリケーション演習① Figma		⑪	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ① 構成検討				
④	デザインアプリケーション演習② Figma		⑫	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ② デザイン作成				
⑤	WEBデザインレイアウトのワーク①		⑬	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ③ デザイン作成				
⑥	WEBデザインレイアウトのワーク②		⑭	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ④ コーディング				
⑦	コーディング基礎①〈基礎構造・マークアップを理解する〉		⑮	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ① コーディング				
⑧	コーディング基礎②〈HTML / CSS〉							
持ち物	パソコン、マウス、充電器等							
履修上の注意	Webを中心にデザインの考え方から制作、技術まで幅広いエリアを習得する学域です。授業内容の習得、課題期限の徹底、学習態度に特に留意して参加してください。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生							
科目名	Webデザイン基礎 (1V2)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	木	講時	1・2・3・4
担当教員①	黒下 加奈	実務経験	広告代理店にてWEBデザイナー、化粧品会社にてWEB・グラフィックデザイナーとして勤務。現在フリーランスとして活動。				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	課題に取り組みながらWEBデザインとコーディングの基礎を身につけ、Web制作について体系的に学んでいく。						
到達目標	Webデザインの概念、レイアウトの基礎、構築の基本的な仕組みを理解することができる。						
評価基準			評価対象				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
目的にあったサイトを企画からデザイン、構築まで一貫してつくることができる				○			
企画の意図・根拠を明確にし、作品に関する考えをわかりやすく伝える			○				
授業に主体的に取り組むことができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	オリエンテーション 授業準備・Macの基本操作		⑨	コーディング基礎③〈HTML/CSS〉			
②	Web制作の基礎・ WEBデザインリサーチ		⑩	コーディング基礎④〈HTML/CSS〉			
③	Webデザイン基本・UI/UX デザインアプリケーション演習① Figma		⑪	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ① 構成検討			
④	デザインアプリケーション演習② Figma		⑫	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ② デザイン作成			
⑤	WEBデザインレイアウトのワーク①		⑬	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ③ デザイン作成			
⑥	WEBデザインレイアウトのワーク②		⑭	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ④ コーディング			
⑦	コーディング基礎①〈基礎構造・マークアップを理解する〉		⑮	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ① コーディング			
⑧	コーディング基礎②〈HTML/CSS〉						
持ち物	パソコン、マウス、充電器等						
履修上の注意	Webを中心にデザインの考えから制作、技術まで幅広いエリアを習得する学域です。授業内容の習得、課題期限の徹底、学習態度に特に留意して参加してください。						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	Webデザイン基礎 (1V3)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	木	講時	1・2・3・4	
担当教員①	三ツ木 隆将	実務経験	デザイナー・クリエイティブディレクター・プロデューサー・カタリスト。日本企業でWEBディレクターを7年間従事し、現在フリーランスとして活動。デザインを基軸に企業のシステム構築案件まで様々なプロジェクトに従事。					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	課題に取り組みながらWEBデザインとコーディングの基礎を身につけ、Web制作について体系的に学んでいく。							
到達目標	Webデザインの概念、レイアウトの基礎、構築の基本的な仕組みを理解することができる。							
評価基準			評価対象					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
目的にあったサイトを企画からデザイン、構築まで一貫してつくることができる				○				
企画の意図・根拠を明確にし、作品に関する考えをわかりやすく伝える			○					
授業に主体的に取り組むことができる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	オリエンテーション 授業準備・Macの基本操作		⑨	コーディング基礎③〈HTML / CSS〉				
②	Web制作の基礎・ WEBデザインリサーチ		⑩	コーディング基礎④〈HTML / CSS〉				
③	Webデザイン基本・UI / UX デザインアプリケーション演習① Figma		⑪	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ① 構成検討				
④	デザインアプリケーション演習② Figma		⑫	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ② デザイン作成				
⑤	WEBデザインレイアウトのワーク①		⑬	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ③ デザイン作成				
⑥	WEBデザインレイアウトのワーク②		⑭	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ④ コーディング				
⑦	コーディング基礎①〈基礎構造・マークアップを理解する〉		⑮	【最終課題】ご当地クラフトコーラ ランディングページ作成 ① コーディング				
⑧	コーディング基礎②〈HTML / CSS〉							
持ち物	パソコン、マウス、充電器等							
履修上の注意	Webを中心にデザインの考え方から制作、技術まで幅広いエリアを習得する学域です。授業内容の習得、課題期限の徹底、学習態度に特に留意して参加してください。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生

科目名	動画基礎 (1V1)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2
担当教員①	中谷 由貴	実務経験	グラフィック・ウェブ・動画など、ジャンルに縛られずに企業の広告宣伝物・販促物の制作を行っている。				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	動画撮影・編集基礎を学び、演習を通してPremiere Proの基本操作を習得する。						
到達目標	動画制作の基本の理解と、Premiere Proの基本操作を身につけることができる						
評価基準	評価対象						
	プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢	
Premiere Proを用いて動画の編集・書き出しをすることができる		○					
制作物の根拠を明確にし、説得力のあるプレゼンテーションができる	○						
授業に主体的に取り組むことができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	オリエンテーション 基礎知識 & Premiere proの基本操作		⑨	紹介動画を作ろう⑤ —鑑賞会—			
②	Premiere proの基本操作 —編集(テロップ)文字入れ、色調整、BGM—		⑩	オリエンテーション CM制作①【共通課題】 —グループ分け・企画—			
③	Premiere proの基本操作 —エフェクト、キーフレーム—		⑪	CM制作②【共通課題】 —企画相談・絵コンテ—			
④	Premiere proの基本操作 —書き出し、鑑賞会—		⑫	CM制作③【共通課題】 —撮影/編集—			
⑤	紹介動画を作ろう① —テーマ決定、絵コンテ—		⑬	CM制作④【共通課題】 —撮影/編集—			
⑥	紹介動画を作ろう② —絵コンテ・動画撮影—		⑭	CM制作⑤【共通課題】 —編集—			
⑦	紹介動画を作ろう③ —動画撮影・編集—		⑮	CM制作⑥ プレゼン、発表			
⑧	紹介動画を作ろう④ —編集・書き出し—						
持ち物	mac(かその他PC。教員は基本的にmacを使うため、windowsの生徒は操作の違いに注意) 充電器 (動画編集、めっちゃめっちゃ電池食います) イヤホン(編集する際の音漏れ防止のため) マウス ・ 第一回目授業で使うので、編集するための動画データを3つ以上、スマホ・パソコンに保存しておいてください。(テーマも好きなものを選んできて大丈夫です。)						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 第1回目授業からpremiere proを触ります。できるだけインストールした上で授業に挑んでください。</li> <li>・ 4回目の授業でアンケートをとり、5回目の授業からアドバンス・ベーシックのクラス分けを行い、最後までクラス分けのまま進めます。基本的には生徒の希望に沿って振り分けます。</li> <li>・ 記憶力に自信がない人は最初の方は手帳とかにメモして覚えたほうが抜けがないかも。一応PDFでスライド資料とかは配ります。</li> <li>・ 動画制作は最初操作画面の細かさや覚えることが多くてびっくりするかもしれませんが、慣れたら楽しいので、焦らず作っていきましょう。</li> </ul>						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生

科目名	動画基礎 (1V2)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2
担当教員①	中西 理来	実務経験	CGクリエイター・映像ディレクターとして5年勤務後、フリーランスのCGクリエイター・映像ディレクターとして活動				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	動画撮影・編集基礎を学び、演習を通してPremiere Proの基本操作を習得する。						
到達目標	動画制作の基本的理解と、Premiere Proの基本操作を身につけることができる						
評価基準			評価対象				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
Premiere Proを用いて動画の編集・書き出しをすることができる				○			
制作物の根拠を明確にし、説得力のあるプレゼンテーションができる			○				
授業に主体的に取り組むことができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	オリエンテーション 基礎知識 & Premiere proの基本操作		⑨	紹介動画を作ろう⑤ —鑑賞会—			
②	Premiere proの基本操作 —編集(テロップ)文字入れ、色調整、BGM—		⑩	オリエンテーション CM制作①【共通課題】 —グループ分け・企画—			
③	Premiere proの基本操作 —エフェクト、キーフレーム—		⑪	CM制作②【共通課題】 —企画相談・絵コンテ—			
④	Premiere proの基本操作 —書き出し、鑑賞会—		⑫	CM制作③【共通課題】 —撮影/編集—			
⑤	紹介動画を作ろう① —テーマ決定、絵コンテ—		⑬	CM制作④【共通課題】 —撮影/編集—			
⑥	紹介動画を作ろう② —絵コンテ・動画撮影—		⑭	CM制作⑤【共通課題】 —編集—			
⑦	紹介動画を作ろう③ —動画撮影・編集—		⑮	CM制作⑥ プレゼン、発表			
⑧	紹介動画を作ろう④ —編集・書き出し—						
持ち物	mac(かその他PC。教員は基本的にmacを使うため、windowsの生徒は操作の違いに注意) 充電器(動画編集、めっちゃめっちゃ電池食います) イヤホン(編集する際の音漏れ防止のため) マウス ・第一回目授業で使うので、編集するための動画データを3つ以上、スマホ・パソコンに保存しておいてください。(テーマも好きなもの選んできて大丈夫です。)						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第1回目授業からpremiere proを触ります。できるだけインストールした上で授業に挑んでください。</li> <li>・4回目の授業でアンケートをとり、5回目の授業からアドバンス・ベーシックのクラス分けを行い、最後までクラス分けのまま進めません。基本的には生徒の希望に沿って振り分けます。</li> <li>・記憶力に自信がない人は最初の方は手帳とかにメモして覚えてたほうが抜けないかも。一応PDFでスライド資料とかは配ります。</li> <li>・動画制作は最初操作画面の細かさや覚えることが多くてびっくりするかもしれませんが、慣れたら楽しいので、焦らず作っていきましょう。</li> </ul>						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	動画基礎 (1V3)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2	
担当教員①	喜田 香織	実務経験	芸大卒業後、映像会社にて2Dのイラストレーター、デザイナーとして勤務。現在はフリーランスのイラストレーター、デザイナー、映像作家として活動中。					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	動画撮影・編集基礎を学び、演習を通してPremiere Proの基本操作を習得する。							
到達目標	動画制作の基本的理解と、Premiere Proの基本操作を身につけることができる							
評価基準			評価対象					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
Premiere Proを用いて動画の編集・書き出しをすることができる				○				
制作物の根拠を明確にし、説得力のあるプレゼンテーションができる			○					
授業に主体的に取り組むことができる								○
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	オリエンテーション 基礎知識 & Premiere proの基本操作			⑨	紹介動画を作ろう⑤ —鑑賞会—			
②	Premiere proの基本操作 —編集(テロップ)文字入れ、色調整、BGM—			⑩	オリエンテーション CM制作①【共通課題】 —グループ分け・企画—			
③	Premiere proの基本操作 —エフェクト、キーフレーム—			⑪	CM制作②【共通課題】 —企画相談・絵コンテ—			
④	Premiere proの基本操作 —書き出し、鑑賞会—			⑫	CM制作③【共通課題】 —撮影/編集—			
⑤	紹介動画を作ろう① —テーマ決定、絵コンテ—			⑬	CM制作④【共通課題】 —撮影/編集—			
⑥	紹介動画を作ろう② —絵コンテ・動画撮影—			⑭	CM制作⑤【共通課題】 —編集—			
⑦	紹介動画を作ろう③ —動画撮影・編集—			⑮	CM制作⑥ プレゼン、発表			
⑧	紹介動画を作ろう④ —編集・書き出し—							
持ち物	mac(かその他PC。教員は基本的にmacを使うため、windowsの生徒は操作の違いに注意) 充電器 (動画編集、めっちゃめっちゃ電池食います) イヤホン(編集する際の音漏れ防止のため) マウス ・ 第一回目授業で使うので、編集するための動画データを3つ以上、スマホ・パソコンに保存しておいてください。(テーマも好きなものを選んできて大丈夫です。)							
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 第1回目授業からpremiere proを触ります。できるだけインストールした上で授業に挑んでください。</li> <li>・ 4回目の授業でアンケートをとり、5回目の授業からアドバンス・ベーシックのクラス分けを行い、最後までクラス分けのまま進めま</li> </ul> す。基本的には生徒の希望に沿って振り分けます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 記憶力に自信がない人は最初の方は手帳とかにメモして覚えたほうが抜けがないかも。一応PDFでスライド資料とかは配ります。</li> <li>・ 動画制作は最初操作画面の細かさや覚えることが多くてびっくりするかもしれませんが、慣れたら楽しいので、焦らず作っていきま</li> </ul> しょう。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生

科目名	デッサン表現 (1V1)							
科目種別	必須	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	金	講時	1・2	
担当教員①	金甫盈	実務経験	ビジュアルデザイナー。印刷関連デザインや商品パッケージデザイン、映像制作、教育などに携わる。現在、翻訳・編集デザイン事務所を経営中。					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	目の前のモチーフを正確に紙の上の写し取り、二次元の画面に展開し作品として完成させる。							
到達目標	正確にモノの形を捉え描くことができ、画面・色彩構成に関しても理解することができる							
評価基準			評価方法 ※項目に○印					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
画面を構成する要素について理解し自分の表現について考えることができる				○				
作品とそのコンセプトを根拠を持って説明することができる			○					
授業を主体的に取り組むことができる								○
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	デッサンの基本的な考え方の理解と道具の使い方。鉛筆によるグレースケールの作成			⑨	色と光①果物や野菜を鉛筆と水彩絵の具で描く			
②	光と影（球体）の理解。物体にあたる光と影の関係をよく観察して理解し紙面に表現する			⑩	色と光②果物や野菜を水彩絵の具で描く・チーム合評			
③	光と影（立方体）の理解2。立方体ならではの特徴やパースを理解して表現する			⑪	色面構成①色のイメージの考察・アクリル絵の具で制作する色相環			
④	紙コップを描く。球体と立方体の要素が含まれる円錐形を正確に描く・チーム合評			⑫	色面構成②構図の意図とその理解・見せ方について			
⑤	工業製品の形と質感①スプーンを描く			⑬	最終課題①自画像の作成（画材自由選択）			
⑥	工業製品の形と質感②スプーンを描く・チーム合評			⑭	最終課題②自画像の作成（画材自由選択）			
⑦	有機的な形と質感①自分の手を描く			⑮	作品3点のプレゼン			
⑧	有機的な形と質感②自分の手を描く・チーム合評							
持ち物	15週間共通：Mac（パソコン）、鉛筆（指定の物）、練り消しゴム、スケッチブック デッサン期：サッ筆、定規、 絵の具期：バケツ、筆、定規、水彩絵の具、アクリル絵の具、							
履修上の注意	デッサンの上手い人は手を動かすよりも正確に物を観察することに時間を割いています。見えない後ろも頭の中で理解をしています。こうした「観察し構造を理解すること」が重要です。また、絵具で制作する作品は色の特徴を理解できるようになり、こういった行為がデザイナーの基礎になります。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生							
科目名	デッサン表現 (1V2)						
科目種別	必須	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	火	講時	3・4
担当教員①	川邊 繁樹	実務経験	グラフィックデザイナーとしてパンフレット・パッケージなどの平面デザインのほか、WEBデザインやスマホアプリのUI/UXデザインを行っている				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	目の前のモチーフを正確に紙の上の写し取り、二次元の画面に展開し作品として完成させる。						
到達目標	正確にモノの形を捉え描くことができ、画面・色彩構成に関しても理解することができる						
評価基準			評価方法 ※項目に○印				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
画面を構成する要素について理解し自分の表現について考えることができる				○			
作品とそのコンセプトを根拠を持って説明することができる			○				
授業を主体的に取り組むことができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	デッサンの基本的な考え方の理解と道具の使い方。鉛筆によるグレースケールの作成		⑨	色と光①果物や野菜を鉛筆と水彩絵の具で描く			
②	光と影（球体）の理解。物体にあたる光と影の関係をよく観察して理解し紙面に表現する		⑩	色と光②果物や野菜を水彩絵の具で描く・チーム合評			
③	光と影（立方体）の理解2。立方体ならではの特徴やパースを理解して表現する		⑪	色面構成①色のイメージの考察・アクリル絵の具で制作する色相環			
④	紙コップを描く。球体と立方体の要素が含まれる円錐形を正確に描く・チーム合評		⑫	色面構成②構図の意図とその理解・見せ方について			
⑤	工業製品の形と質感①スプーンを描く		⑬	最終課題①自画像の作成（画材自由選択）			
⑥	工業製品の形と質感②スプーンを描く・チーム合評		⑭	最終課題②自画像の作成（画材自由選択）			
⑦	有機的な形と質感①自分の手を描く		⑮	作品3点のプレゼン			
⑧	有機的な形と質感②自分の手を描く・チーム合評						
持ち物	15週間共通：Mac（パソコン）、鉛筆（指定の物）、練り消しゴム、スケッチブック デッサン期：サツ筆、定規、 絵の具期：パケツ、筆、定規、水彩絵の具、アクリル絵の具、						
履修上の注意	デッサンの上手い人は手を動かすよりも正確に物を観察することに時間を割いています。見えない後ろも頭の中で理解をしています。こうした「観察し構造を理解すること」が重要です。また、絵具で制作する作品は色の特徴を理解できるようになり、こういった行為がデザイナーの基礎になります。						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	デッサン表現 (1V3)							
科目種別	必須	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	水	講時	1・2	
担当教員①	川邊 繁樹	実務経験	グラフィックデザイナーとしてパンフレット・パッケージなどの平面デザインのほか、WEBデザインやスマホアプリのUI/UXデザインを行っている					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	目の前のモチーフを正確に紙の上の写し取り、二次元の画面に展開し作品として完成させる。							
到達目標	正確にモノの形を捉え描くことができ、画面・色彩構成に関しても理解することができる							
評価基準			評価方法 ※項目に○印					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
画面を構成する要素について理解し自分の表現について考えることができる				○				
作品とそのコンセプトを根拠を持って説明することができる			○					
授業を主体的に取り組むことができる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	デッサンの基本的な考え方の理解と道具の使い方。鉛筆によるグレースケールの作成		⑨	色と光①果物や野菜を鉛筆と水彩絵の具で描く				
②	光と影（球体）の理解。物体にあたる光と影の関係をよく観察して理解し紙面に表現する		⑩	色と光②果物や野菜を水彩絵の具で描く・チーム合評				
③	光と影（立方体）の理解2。立方体ならではの特徴やパースを理解して表現する		⑪	色面構成①色のイメージの考察・アクリル絵の具で制作する色相環				
④	紙コップを描く。球体と立方体の要素が含まれる円錐形を正確に描く・チーム合評		⑫	色面構成②構図の意図とその理解・見せ方について				
⑤	工業製品の形と質感①スプーンを描く		⑬	最終課題①自画像の作成（画材自由選択）				
⑥	工業製品の形と質感②スプーンを描く・チーム合評		⑭	最終課題②自画像の作成（画材自由選択）				
⑦	有機的な形と質感①自分の手を描く		⑮	作品3点のプレゼン				
⑧	有機的な形と質感②自分の手を描く・チーム合評							
持ち物	15週間共通：Mac（パソコン）、鉛筆（指定の物）、練り消しゴム、スケッチブック デッサン期：サツ筆、定規、 絵の具期：パケツ、筆、定規、水彩絵の具、アクリル絵の具、							
履修上の注意	デッサンの上手い人は手を動かすよりも正確に物を観察することに時間を割いています。見えない後ろも頭の中で理解をしています。こうした「観察し構造を理解すること」が重要です。また、絵具で制作する作品は色の特徴を理解できるようになり、こういった行為がデザイナーの基礎になります。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生							
科目名	デザイン概論 (1V1)						
科目種別	必須	授業種別	演習	単位数	2	週コマ数	1
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	水	講時	2
担当教員①	荒谷 真一	実務経験	デザイン業界において販売促進に関わるコピーライティング、プランニングや環境デザイン分野での商品企画の実績あり				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	デザインの力を課題解決の手段として使うための知識と技術を身につける。想像力、創造力、編集力の3つの力を個人・チームワークを通して体験的に学ぶ。						
到達目標	決まった解決策が存在しない事例に対して個人・チームで向き合い解決することできる。						
評価基準			評価方法 ※項目に○印				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
創造力、想像力、編集力を総合的に作品の中で活用できる。				○			
デザインの考え方をベースにコンセプトや内容を作品として説明できる			○				
授業に対し積極的な姿勢で臨み、スケジュール管理等社会人として基礎的な力							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	オリエンテーション。デザインとアートの違いを知ろう。		⑨	マインドマッププレゼンテーション			
②	デザインを科学の視点で眺めてみよう		⑩	感性の扉を開こう！			
③	繋げる力で想像力を広げ、マップ思考を手に入れる		⑪	デザインの中で卵を守れ！エッグドロップに挑戦(1)			
④	デザインは物語である(1)。ストーリーテラーになる。		⑫	デザインの中で卵を守れ！エッグドロップに挑戦(2)			
⑤	デザインは物語である(2)。ビジュアルイメージのリレー。		⑬	最終課題 自分自身のアップデートをデザインする(1)			
⑥	心(マインド)の中の未来図をイメージしよう。マインドマップの世界(1)		⑭	最終課題 自分自身のアップデートをデザインする(2)			
⑦	心(マインド)の中の未来図をイメージしよう。マインドマップの世界(2)		⑮	最終課題のプレゼンテーション			
⑧	心(マインド)の中の未来図をイメージしよう。マインドマップの世界(3)						
持ち物	PC 筆記用具に関して、マーカー、ペン、色鉛筆など(新たに購入する必要はない。既に所有するもので良い)						
履修上の注意	授業により課題や制作物について、グループ内でプレゼン、発表、感想、進行状況のシェア等の自分の考えを伝えることを必須とします。						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	デザイン概論 (1V2)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	2	週コマ数	1	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	水	講時	1	
担当教員①	荒谷 真一	実務経験	デザイン業界において販売促進に関わるコピーライティング、プランニングや環境デザイン分野での商品企画の実績あり					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	デザインの力を課題解決の手段として使うための知識と技術を身につける。想像力、創造力、編集力の3つの力を個人・チームワークを通して体験的に学ぶ。							
到達目標	決まった解決策が存在しない事例に対して個人・チームで向き合い解決することできる。							
評価基準			評価方法 ※項目に○印					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
創造力、想像力、編集力を総合的に作品の中で活用できる。				○				
デザインの考え方をベースにコンセプトや内容を作品として説明できる			○					
授業に対し積極的な姿勢で臨み、スケジュール管理等社会人として基礎的な力								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	オリエンテーション。デザインとアートの違いを知ろう。		⑨	マインドマッププレゼンテーション				
②	デザインを科学の視点で眺めてみよう		⑩	感性の扉を開こう！				
③	繋げる力で想像力を広げ、マップ思考を手に入れる		⑪	デザインのかで卵を守れ！エッグドロップに挑戦(1)				
④	デザインは物語である(1)。ストーリーテラーになる。		⑫	デザインのかで卵を守れ！エッグドロップに挑戦(2)				
⑤	デザインは物語である(2)。ビジュアルイメージのリレー。		⑬	最終課題 自分自身のアップデートをデザインする(1)				
⑥	心(マインド)の中の未来図をイメージしよう。マインドマップの世界(1)		⑭	最終課題 自分自身のアップデートをデザインする(2)				
⑦	心(マインド)の中の未来図をイメージしよう。マインドマップの世界(2)		⑮	最終課題のプレゼンテーション				
⑧	心(マインド)の中の未来図をイメージしよう。マインドマップの世界(3)							
持ち物	PC 筆記用具に関して、マーカー、ペン、色鉛筆など(新たに購入する必要はない。既に所有するもので良い)							
履修上の注意	授業により課題や制作物について、グループ内でプレゼン、発表、感想、進行状況のシェア等の自分の考えを伝えることを必須とします。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	デザイン概論 (1V3)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	2	週コマ数	1	
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	水	講時	3	
担当教員①	荒谷 真一	実務経験	デザイン業界において販売促進に関わるコピーライティング、プランニングや環境デザイン分野での商品企画の実績あり					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	デザインの力を課題解決の手段として使うための知識と技術を身につける。想像力、創造力、編集力の3つの力を個人・チームワークを通して体験的に学ぶ。							
到達目標	決まった解決策が存在しない事例に対して個人・チームで向き合い解決することができる。							
評価基準			評価方法 ※項目に○印					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
創造力、想像力、編集力を総合的に作品の中で活用できる。				○				
デザインの考え方をベースにコンセプトや内容を作品として説明できる			○					
授業に対し積極的な姿勢で臨み、スケジュール管理等社会人として基礎的な力								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	オリエンテーション。デザインとアートの違いを知ろう。		⑨	マインドマッププレゼンテーション				
②	デザインを科学の視点で眺めてみよう		⑩	感性の扉を開こう！				
③	繋げる力で想像力を広げ、マップ思考を手に入れる		⑪	デザインの中で卵を守れ！エッグドロップに挑戦(1)				
④	デザインは物語である(1)。ストーリーテラーになる。		⑫	デザインの中で卵を守れ！エッグドロップに挑戦(2)				
⑤	デザインは物語である(2)。ビジュアルイメージのリレー。		⑬	最終課題 自分自身のアップデートをデザインする(1)				
⑥	心(マインド)の中の未来図をイメージしよう。マインドマップの世界(1)		⑭	最終課題 自分自身のアップデートをデザインする(2)				
⑦	心(マインド)の中の未来図をイメージしよう。マインドマップの世界(2)		⑮	最終課題のプレゼンテーション				
⑧	心(マインド)の中の未来図をイメージしよう。マインドマップの世界(3)							
持ち物	PC 筆記用具に関して、マーカー、ペン、色鉛筆など(新たに購入する必要はない。既に所有するもので良い)							
履修上の注意	授業により課題や制作物について、グループ内でプレゼン、発表、感想、進行状況のシェア等の自分の考えを伝えることを必須とします。							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生							
科目名	ロジカルシンキング (1V1)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	2	週コマ数	1
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	水	講時	1
担当教員①	山口 恭裕	実務経験	ベンチャー企業の立ち上げ、経営実務、マーケティング実務経験を有する。現在は個人で企業への戦略立案支援、社会人や学生にビジネス系の研修講師を行う				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	論理思考の基本をマーケティング系のフレームワークを中心に学び、デザインコンセプトを導き出す上で必要な真の問題を発見・解決する力及び伝える力を高める						
到達目標	習得した論理思考法とマーケティング知識やフレームワークを活用し、真の問題を見つけ出すと共にその解決法を導き出し、納得・共感を得る提案ができるようになる						
評価基準			評価方法 ※項目に○印				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
納得感のある論理構成を構築し、説得力のある企画が立案できる			○				
しっかりと事前準備を行い、聞き手に伝わりやすい表現が工夫できている			○				
積極的に授業に参加し、与えられた課題を粘り強く考えることができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	【オリエンテーション】ロジカルシンキングとマーケティングを学ぶ意義を理解する		⑨	【フレームワーク演習3】STPフレームワークで共通課題のコンセプトを考える			
②	【ロジカルシンキング概要1】論理展開の基本技法を身につける		⑩	【フレームワーク演習4】4Pフレームワークで共通課題のコンセプトを考える			
③	【ロジカルシンキング概要2】広く深く考える基本技法を身につける		⑪	【マーケティング発想力1】カスタマーインサイトの見極め方を習得する			
④	【ロジカルシンキング概要3】考えをまとめ分かりやすく伝える基本技法を身につける		⑫	【マーケティング発想力2】新しい顧客ニーズの発想法を習得する			
⑤	【マーケティング基礎1】マーケティングの全体像と価値の構造を理解する		⑬	【プレゼンテーション技法1】プレゼンテーションの基本的な技法を習得する			
⑥	【マーケティング基礎2】顧客の構造と購買行動原理を理解する		⑭	【プレゼンテーション技法2】企画をまとめプレゼンテーション資料を作成する			
⑦	【フレームワーク演習1】PESTフレームワークで共通課題のコンセプトを考える		⑮	【試験】企画内容のプレゼンテーションを行う			
⑧	【フレームワーク演習2】3Cフレームワークで共通課題のコンセプトを考える						
持ち物	パソコン、パソコン用電源、筆記用具						
履修上の注意	デザインコンセプトを考える上で必須の物事の考え方とマーケティングの基礎を学びます。思考系の授業のため能動的な学びの姿勢が大切になります。楽しみながらもしっかりと考える姿勢を持ってください。						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生							
科目名	ロジカルシンキング (1V2)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	2	週コマ数	1
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	水	講時	2
担当教員①	山口 恭裕	実務経験	ベンチャー企業の立ち上げ、経営実務、マーケティング実務経験を有する。現在は個人で企業への戦略立案支援、社会人や学生にビジネス系の研修講師を行う				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	論理思考の基本をマーケティング系のフレームワークを中心に学び、デザインコンセプトを導き出す上で必要な真の問題を発見・解決する力及び伝える力を高める						
到達目標	習得した論理思考法とマーケティング知識やフレームワークを活用し、真の問題を見つけ出すと共にその解決法を導き出し、納得・共感を得る提案ができるようになる						
評価基準			評価方法 ※項目に○印				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
納得感のある論理構成を構築し、説得力のある企画が立案できる			○				
しっかりと事前準備を行い、聞き手に伝わりやすい表現が工夫できている			○				
積極的に授業に参加し、与えられた課題を粘り強く考えることができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	【オリエンテーション】ロジカルシンキングとマーケティングを学ぶ意義を理解する		⑨	【フレームワーク演習3】STPフレームワークで共通課題のコンセプトを考える			
②	【ロジカルシンキング概要1】論理展開の基本技法を身につける		⑩	【フレームワーク演習4】4Pフレームワークで共通課題のコンセプトを考える			
③	【ロジカルシンキング概要2】広く深く考える基本技法を身につける		⑪	【マーケティング発想力1】カスタマーインサイトの見極め方を習得する			
④	【ロジカルシンキング概要3】考えをまとめ分かりやすく伝える基本技法を身につける		⑫	【マーケティング発想力2】新しい顧客ニーズの発想法を習得する			
⑤	【マーケティング基礎1】マーケティングの全体像と価値の構造を理解する		⑬	【プレゼンテーション技法1】プレゼンテーションの基本的な技法を習得する			
⑥	【マーケティング基礎2】顧客の構造と購買行動原理を理解する		⑭	【プレゼンテーション技法2】企画をまとめプレゼンテーション資料を作成する			
⑦	【フレームワーク演習1】PESTフレームワークで共通課題のコンセプトを考える		⑮	【試験】企画内容のプレゼンテーションを行う			
⑧	【フレームワーク演習2】3Cフレームワークで共通課題のコンセプトを考える						
持ち物	パソコン、パソコン用電源、筆記用具						
履修上の注意	デザインコンセプトを考える上で必須の物事の考え方とマーケティングの基礎を学びます。思考系の授業のため能動的な学びの姿勢が大切になります。楽しみながらもしっかりと考える姿勢を持ってください。						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生							
科目名	ロジカルシンキング (1V3)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	2	週コマ数	1
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	水	講時	4
担当教員①	山口 恭裕	実務経験	ベンチャー企業の立ち上げ、経営実務、マーケティング実務経験を有する。現在は個人で企業への戦略立案支援、社会人や学生にビジネス系の研修講師を行う				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	論理思考の基本をマーケティング系のフレームワークを中心に学び、デザインコンセプトを導き出す上で必要な真の問題を発見・解決する力及び伝える力を高める						
到達目標	習得した論理思考法とマーケティング知識やフレームワークを活用し、真の問題を見つけ出すと共にその解決法を導き出し、納得・共感を得る提案ができるようになる						
評価基準			評価方法 ※項目に○印				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
納得感のある論理構成を構築し、説得力のある企画が立案できる			○				
しっかりと事前準備を行い、聞き手に伝わりやすい表現が工夫できている			○				
積極的に授業に参加し、与えられた課題を粘り強く考えることができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	【オリエンテーション】ロジカルシンキングとマーケティングを学ぶ意義を理解する		⑨	【フレームワーク演習3】STPフレームワークで共通課題のコンセプトを考える			
②	【ロジカルシンキング概要1】論理展開の基本技法を身につける		⑩	【フレームワーク演習4】4Pフレームワークで共通課題のコンセプトを考える			
③	【ロジカルシンキング概要2】広く深く考える基本技法を身につける		⑪	【マーケティング発想力1】カスタマーインサイトの見極め方を習得する			
④	【ロジカルシンキング概要3】考えをまとめ分かりやすく伝える基本技法を身につける		⑫	【マーケティング発想力2】新しい顧客ニーズの発想法を習得する			
⑤	【マーケティング基礎1】マーケティングの全体像と価値の構造を理解する		⑬	【プレゼンテーション技法1】プレゼンテーションの基本的な技法を習得する			
⑥	【マーケティング基礎2】顧客の構造と購買行動原理を理解する		⑭	【プレゼンテーション技法2】企画をまとめプレゼンテーション資料を作成する			
⑦	【フレームワーク演習1】PESTフレームワークで共通課題のコンセプトを考える		⑮	【試験】企画内容のプレゼンテーションを行う			
⑧	【フレームワーク演習2】3Cフレームワークで共通課題のコンセプトを考える						
持ち物	パソコン、パソコン用電源、筆記用具						
履修上の注意	デザインコンセプトを考える上で必須の物事の考え方とマーケティングの基礎を学びます。思考系の授業のため能動的な学びの姿勢が大切になります。楽しみながらもしっかりと考える姿勢を持ってください。						

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生								
科目名	キャリアデザイン I							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	2	週コマ数	集中	
履修年次	1年生	開講期	通年	曜日	集中	講時	集中	
担当教員①	田中 小次郎	実務経験	イラストレーション制作の実務実績あり					
担当教員②	渡辺 貴子	実務経験	大学の版画研究室で助手としての勤務経験があり、専門学校でデッサン・絵画の指導を行う					
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する							
到達目標	KIDデザインでの学びを整理し、他者に具体的に伝えることができる							
評価基準			評価方法					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
観察した事実に基づいて考えることができる							○	
根拠を持って他者に説明することができる			○					
必要な情報を収集して積極的に取り組むことができる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	8/23 夏期インターンシップ事前研修		⑨	9/20 KIDプログラムアドバンス				
②	8/23 夏期インターンシップ事前研修		⑩	9/20 KIDプログラムアドバンス				
③	9/9 夏期インターンシップ事後研修		⑪	9/20 KIDプログラムアドバンス				
④	9/9 夏期インターンシップ事後研修		⑫	2/14 春期インターンシップ事前研修				
⑤	9/19 KIDプログラムアドバンス		⑬	2/14 春期インターンシップ事前研修				
⑥	9/19 KIDプログラムアドバンス		⑭	3/3 春期インターンシップ事後研修				
⑦	9/19 KIDプログラムアドバンス		⑮	3/3 春期インターンシップ事後研修				
⑧	9/19 KIDプログラムアドバンス							
持ち物	各プログラムに応じて必要な物							
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザインコース1年生							
科目名	インターンシップ						
科目種別	必修	授業種別	実習	単位数	6	週コマ数	集中
履修年次	1年生	開講期	通年	曜日	集中	講時	集中
担当教員①	田中 小次郎	実務経験	イラストレーション制作の実務実績あり				
担当教員②	渡辺 貴子	実務経験	大学の版画研究室で助手としての勤務経験があり、専門学校でデッサン・絵画の指導を行う				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	産学協同インターンシップ実習						
到達目標	これまでの学修で得た知識や技術を実務を通じて実践し、働くことの意味と厳しさ、楽しさを体験し、自分の適性を知って就職活動の幅を広げる。						
評価基準			評価方法				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
研修先企業および業界に関する知識を実践的に学び、キャリア（職業人生）、コミュニケーション能力、チームワーク力を身につけることができる							○
働くことの意味や社会人としての心構え、知識や技術について言葉で整理し、他者にわかりやすく伝えることができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	産学協同インターンシップ実習		⑨	産学協同インターンシップ実習			
②	産学協同インターンシップ実習		⑩	産学協同インターンシップ実習			
③	産学協同インターンシップ実習		⑪	産学協同インターンシップ実習			
④	産学協同インターンシップ実習		⑫	産学協同インターンシップ実習			
⑤	産学協同インターンシップ実習		⑬	産学協同インターンシップ実習			
⑥	産学協同インターンシップ実習		⑭	産学協同インターンシップ実習			
⑦	産学協同インターンシップ実習		⑮	産学協同インターンシップ実習			
⑧	産学協同インターンシップ実習						
持ち物	インターンシップ実習に必要な物						
履修上の注意							