

2024年度前期科目\_\_実務経験のある教員等による授業科目

(商業実務専門課程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)																
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業との連携	実務経験
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		
○			担任授業A I (KIDデザイン I A/プログラム)	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	1前	60	4		○				○			イラストレーション制作の実務実績あり 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
○			表現基礎A I-1 表現基礎A I-2 (グラフィック基礎 I)	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。	1前	60	4		○				○			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 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。 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
○			表現基礎A I-3 クリエイティブワークA I-3 (グラフィック基礎 II)	Photoshopの基本操作を学びながら、作品の表現力を高める。	1前	60	4		○				○			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 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 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
○			ビジュアル基礎A I-1 ビジュアル基礎A I-2 デザイン技術基礎A I-1 デザイン技術基礎A I-2 (Webデザイン基礎)	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。	1前	120	8		○				○			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・展示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。 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。 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・カバリスト、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。デザインを基礎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。
○			クリエイティブワークA I-1 クリエイティブワークA I-2 (動画基礎)	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。	1前	60	4		○				○			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。 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 甚大卒業後、映像会社に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。
○			表現基礎A I-4 ビジュアル基礎A I-4 (デッサン表現)	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。	1前	60	4		○				○			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。 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
○			デザイン技術基礎A I-3 (デザイン概論)	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。	1前	30	2		○				○			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
○			ビジュアル基礎A I-3 (ロジカルシンキング)	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	1前	30	2		○				○			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

(商業実務専門課程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)

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		企業との連携	実務経験
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		
○			担任授業AⅡ (KIDデザインⅡA)	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を具体化・文章化し、進路に適した形で他者に説明することができる。	2前	60	4				○					イラストレーション制作の実務実績あり 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
	○		クリエイティブワークAⅡ-1 デザイン技術応用AⅡ-1 (専攻ゼミⅠ① グラフィックデザイン)	講義も交えながら、幅広いジャンルの制作物で、社会に通用するグラフィックデザインを学ぶ。	2前	120	8				○					39年間、企画からフィニッシュまで、コピーライティング・カメラワーク・編集業務等も含め、トータルでのグラフィックデザインワークに携わる。
	○		クリエイティブワークAⅡ-2 デザイン技術応用AⅡ-2 (専攻ゼミⅠ① Webデザイン)	Webコンテンツ制作の一貫を体系的に学び、デザイン力、構成力、技術力を身につける。	2前	120	8				○					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。
	○		クリエイティブワークAⅡ-4 デザイン技術応用AⅡ-4 (専攻ゼミⅠ① グッズデザイン)	市場を調査し、アイデアやデザインの引き出しを増やす。社会で通用するデザイン力・展開力を身につけ、制作物に対し熱意を持って、的確にプロモーションできる力を身につける。	2前	120	8				○					アートディレクター・イラストレーター。デザイン業界で24年の実務経験。企業の商品開発における相談役やデザイン・PRも担当。さまざまな分野のデザイン経験あり。
	○		クリエイティブワークAⅡ-5 デザイン技術応用AⅡ-5 (専攻ゼミⅠ① 動画)	撮影技法を学び、実践力を身につけ、社会に通用する技術を身につける	2前	120	8				○					フリーランスでビジュアルデザイナー、商業カメラマンとして活動
	○		デザイン技術応用AⅡ-6 (専攻ゼミⅠ② グラフィックデザイン)	クリエイティブワークに加え作業のスピード感、トラブル時の対処など、実践に役立つスキルを身につける	2前	60	4				○					広告会社勤務のち独立。広告企画制作、グラフィックデザインを中心に現在は動画制作、モーショングラフィックス、写真撮影など幅広く展開。
	○		デザイン技術応用AⅡ-7 (専攻ゼミⅠ② Webデザイン)	Webコンテンツ制作の一貫を体系的に学び、デザイン力、構成力、技術力を身につける。	2前	60	4				○					広告代理店にてWEBデザイナー、化粧品会社に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。
	○		デザイン技術応用AⅡ-9 (専攻ゼミⅠ② グッズデザイン)	グッズ制作を通して、企画・デザインを学び、美しく仕上げる技術を身につける。	2前	60	4				○					企業・美術館にてアートディレクション、グラフィック、パッケージ、グッズデザインの実務経験あり。現在はフリーランスデザイナー
	○		デザイン技術応用AⅡ-10 (専攻ゼミⅠ② 動画)	編集技法を学び、実践力を身につけ、社会に通用する技術を身につける	2前	60	4				○					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
	○		表現応用AⅡ-1 表現応用AⅡ-2 (メディアフロンティアⅠ)	実務で求められる、より実践的なデザインの基礎力を高める	2前	60	4				○					フリーランスでビジュアルデザイナー、商業カメラマンとして活動 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。 web構築全般(デザイン・実装・ディレクション・コンサルティング)に約20年従事。
	○		ビジュアル応用AⅡ-1 ビジュアル応用AⅡ-2 (クリエイティブデザインⅠ)	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で「ふれこん」へ向けた作品(プレゼン)の制作	2前	120	8				○					百貨店・メーカー・商社などのグラフィックデザインをはじめWeb・動画・SNSなどの販促・広告に約20年間従事。 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
	○		表現応用AⅡ-3 表現応用AⅡ-4 (プロジェクト演習Ⅰ)	一般企業様や行政からデザイン的な要素が必要なプロジェクトをご提案いただき、学生ならではのアイデアを駆使してプロジェクトを成功へと導く。	2前	60	4				○					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。 企業の広報・販売促進に関する業務に約23年間従事

2024年度前期科目\_実務経験のある教員等による授業科目

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)																
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		企業との連携	実務経験
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		
○			担任授業A1 (KIDデザインIA/KIDデザインペーシック)	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	1前	60	4			○					高等学校・専門学校の教育機関にて、教員として生活指導・進路指導に携わる 高等学校・専門学校の教育機関にて、教員として生活指導・進路指導に携わる セールスプレイヤー・マネジメント実務、企業コンサルティング・コミュニティー運営事業を行う会社経営実務	
○			デッサン基礎A1-1 デッサン基礎A1-2 (アナログ基礎I)	物体の立体感を観察し、表現するための絵画技法を習得する	1前	60	4			○					画家・立体造形作家。造形技術を生かした作品制作・絵画指導を行っている Artist。大学ではデジタルスキルを指導。その他、企業の商品パッケージやロゴデザインなど制作されている 日本画家。現代アーティストとして活動しているかたわら、絵画教室等でデッサンの指導を行っている 彫刻家として活動し、展示会などにも出展している	
○			作画基礎A1-1 作画基礎A1-2 (作画基礎I)	人物の様々な表情・ポーズの描き方を学び、表現の選択肢を増やす	1前	60	4			○					漫画家。コミック製作、商業イラスト製作のほか、各種学校での指導もしている 日本画コースを卒業後、企業では紙媒体の広告物全般の作成に携わる。作家として、有名百貨店等にてオリジナル作品展示実績あり 日本画家。現代アーティストとして活動しているかたわら、絵画教室等でデッサンの指導を行っている	
○			作画基礎A1-3 作画基礎A1-4 (背景技術基礎I)	「物の見え方の法則」(透視図法)の基礎を学び、物や建物の描き方、そして効果的な表現法を学ぶ	1前	60	4			○					13年間、東京にて自他を含め様々なイラストや商業漫画の制作に携わり、現在、絵画などの作家活動の他、いくつかの学校で指導を行っている	
○			表現技法基礎A1-3 表現技法基礎A1-4 (グラフィック基礎I)	Clip Studioを使用した基本のデジタルベイトンティング	1前	60	4			○					画家、イラストレーター。アナログ、デジタルともに活用した制作活動をされている。大学・専門学校での指導を行う ゲーム制作会社にてイラスト・アニメーション制作に携わる ゲーム制作会社にてイラスト制作を経て、フリーランスとして、イラスト・モーショ制作を行うかたわら、絵画教室等でデッサン指導を行っている	
○			イラストワークA1-3 イラストワークA1-4 (キャリアリテラシー)	自己理解・進路研究の意義を理解し、基礎的な方法を演習を通じて習得する	1前	60	4			○					ワークショップデザイナー、演劇手法を用いたファシリテーションなどを行うほか、大学での指導もしている キャリアコンサルタント、ワークショップデザイナー、社会保険労務士として活動し、大学でワークショップ形式の授業の企画・実施に携わる 京都芸術大学にて、芸大生ならではのプロジェクト学習やインターンシップの開発などキャリア支援に携わる	
○			表現技法基礎A1-1 表現技法基礎A1-2 (イラスト表現I)	デジタルベイトンソフトを用い、様々な用途のイラストを作成する技術を学ぶ	1前	60	4			○					ゲーム制作会社にてイラスト・アニメーション制作に携わる 漫画家。コミック製作、商業イラスト製作のほか、各種学校での指導もしている 漫画家。マンガ連載経験もあり、専門学校での講師やデジタルコミックの制作を行っている 日本画コースを卒業後、企業では紙媒体の広告物全般の作成に携わる。作家として、有名百貨店等にてオリジナル作品展示実績あり	
○			イラストワークA1-1 イラストワークA1-2 (デジタル基礎)	Illustratorを使用してデザインデータ制作のための基本操作を学ぶ	1前	60	4			○					彫刻家として活動し、展示会などにも出展している 大学での長年の指導経験を経て、グラフィックデザイナーとして活動している Artist。大学ではデジタルスキルを指導。その他、企業の商品パッケージやロゴデザインなど制作されている	

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科コミックイラストコース)

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		企業との連携	実務経験
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		
○			担任授業AⅡ (KIDデザインⅡA)	プレゼンテーションや業界研究を通して、進路決定に必要な社会人基礎力を身につける	2前	30	2	○			○				高等学校・専門学校の教育機関にて、教員として生活指導・進路指導に携わる セールスプレイヤー・マネジメント実務、企業コンサルティング・コミュニティ運営事業を行う会社経営実務 高等学校・専門学校の教育機関にて、教員として生活指導・進路指導に携わる	
○			作画応用AⅡ-1 作画応用AⅡ-2 (アナログ応用Ⅰ)	現在までに確立されているデッサン表現の技法とその理論を学び、表現力の幅を広げる	2前	60	4	○					○		自然素材を活用した作家として活動するかたわら、小学校から大学でのワークショップを多数手がける 日本画家。現代アーティストとして活動しているかたわら、絵画教室等でデッサンの指導を行っている	
○			作画応用AⅡ-3 作画応用AⅡ-4 (作画応用Ⅰ)	1年次に習得した作画に説得力を与える演出方法を知り、各課題において根拠を持って活用する方法を学ぶ	2前	60	4	○					○	○	画家・立体造形作家。造形技術を生かした作品制作・絵画指導を行っている 映像クリエイター。アニメーション、3DCG、動画などの制作を行うほか、大学等での指導もしている ゲーム制作会社にてイラスト・アニメーション制作に携わる 漫画家。マンガ連載経験もあり、専門学校での講師やデジタルコミックの制作を行っている 日本画家。現代アーティストとして活動しているかたわら、絵画教室等でデッサンの指導を行っている	
○			イラスト応用AⅡ-1 イラスト応用AⅡ-2 (デジタル応用Ⅰ)	社会連携課題を通じて、企画内容から問題を発見し解決へ導くための考える力を養い、それに応えるためのデザイン制作を行う	2前	60	4	○						○	○	ゲーム制作会社にてイラスト・アニメーション制作に携わる グラフィックデザイナーとして活動し、大学で講師もされている
○			イラスト応用AⅡ-3 イラスト応用AⅡ-4 イラスト応用AⅡ-5 (デジタル演習Ⅰ)	社会連携課題に対して発想したイラストデザインのクオリティを高め、広告等で実装可能な正確で失敗のないデータ制作を行う	2前	90	6	○						○	○	展示空間、什器、家具、ディスプレイなどのデザイン業務を行い、大学で木工制作の支援を行う グラフィックデザイナーとして活動し、大学で講師もされている 展示空間、什器、ディスプレイ、グラフィックなど、デザイナーとして多様な領域の業務を行う
○			イラストワークAⅡ-1 (背景技術演習Ⅰ)	自ら構築した世界観のイメージを具体化し、キャラクターとの融合など精度の高い作品制作を行う	2前	60	4	○						○		漫画家。背景制作を活かした展示会や制作した漫画の即売会など積極的な活動を行っている
○			イラストワークAⅡ-2 (映像技術演習Ⅰ)	After Effectを使用して、静止画に様々なエフェクトや動きをつけて映像を制作する	2前	60	4	○						○		映画監督。Youtube編集など動画制作を行う。大学等での長期にわたる指導経験もある
○			イラストワークAⅡ-3 (UI演習Ⅰ)	UI表現について理解し、企画したコンテンツのインターフェイスの制作方法を学ぶ	2前	60	4	○						○	○	ゲーム会社にてUI画面設計を主に、アイコン・パネル素材、キャラクターデザインやキャラクターモーションの制作を担当。 京都芸術大学にて、芸大生ならではのプロジェクト学習やインターンシップの開発などキャリア支援に携わる
○			イラストワークAⅡ-4 (コンセプト演習Ⅰ)	設定に基づき、作品の方向性や世界観を共有する事を目的とする、コンセプトアートを想定した制作を行う	2前	60	4	○						○		イラストレーターとして、イラスト・絵本の制作を行う。3DCGや衣装デザインなども手掛ける
○			表現技法応用AⅡ-1 (コミック演習Ⅰ)	デジタル、アナログ双方で、マンガの描き方を基礎から学習する	2前	90	6	○						○	○	漫画家。コミック製作、商業イラスト製作のほか、各種学校での指導もしている
○			表現技法応用AⅡ-2 (モーション演習Ⅰ)	Live2D Cubism Editorを使用してキャラクターに動きを設定するためのスキルを身につける	2前	90	6	○						○	○	ゲーム制作会社にてイラスト・アニメーション制作に携わる
○			表現技法応用AⅡ-3 (プロダクト演習Ⅰ)	ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行い、社会からの評価を得る	2前	90	6	○							○	彫刻家として活動し、展示会などにも出展している
○			表現技法応用AⅡ-4 (デッサン演習Ⅰ)	明確な観察眼を持ち、光源、物体の構造、構成構図を見極め、作品を言説を伴って表現できる	2前	90	6	○						○		日本画家。現代アーティストとして活動しているかたわら、絵画教室等でデッサンの指導を行っている

2024年度前期科目\_\_実務経験のある教員等による授業科目

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)																
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		企業との連携	実務経験
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		
○			担任授業A I (KIDデザイン I A/ KIDデザインベーシック)	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	1前	60	4				○				○	国家資格キャリアコンサルタントとして就職支援実績あり 国内外でイラストレーションの展覧会開催やクライアントワークの実務経験あり
○			作画基礎A I-1 作画基礎A I-2 (画力基礎 I)	人体の構造と機能を理解し、様々な等身のキャラクターを描くことができるよう基礎画力を向上します。またパースを理解し、遠近法・透視図法・アイレベル・消失点を理解し立体把握力を学ぶ	1前	60	4				○				○	ゲーム等のキャラクターデザイン及びそのディレクション業務等。背景・オブジェクト制作及び補助等。プロ・セミプロ向けデッサン教室の主宰・講師。 Live2D用キャラクター・カードイラストキャラクター・キャラクタードット絵、Vライバーの衣装、アイテムデザインなど 日本画コースを卒業後、企業では紙媒体の広告物全般の作成に携わる。作家として、有名百貨店等にてオリジナル作品展示実績あり。
○			デザイン技術基礎A I-1 デザイン技術基礎A I-2 (広告表現基礎)	Illustrator・Photoshopの基本的な使い方を学び、加えて第3者に伝わり、美しいデザインとはを考えることで印刷物の制作を学ぶ	1前	60	4				○				○	DTPデザイナーとして個人や学校、企業向け印刷物制作や商業出版事業、Vtuber運営に携わる。現在はWEB制作会社にエンジニアとして在籍中。 国内外問わず、紙面デザイン制作・業務フロー設計・イベントやワークショップのディレクションの実務経験あり
○			デジタル技術基礎A I-1 デジタル技術基礎A I-2 (デジタル表現基礎)	画力基礎での人体の学習を基に、Live2Dで使用できるオリジナルキャラクターをClipstudioで作成。描いたキャラクターに愛着を持ち、魅力的な人物描写・表現力向上を学ぶ	1前	60	4				○				○	Live2D用キャラクター・カードイラストキャラクター・キャラクタードット絵、Vライバーの衣装、アイテムデザインなど ゲーム等のキャラクターデザイン及びそのディレクション業務等。背景・オブジェクト制作及び補助等。プロ・セミプロ向けデッサン教室の主宰・講師。
○			作画基礎A I-3 作画基礎A I-4 デジタル技術基礎A I-3 デジタル技術基礎A I-4 (3DCG基礎 I)	3次元でモノを見る3D空間を画面上で把握し、Blenderを使用して簡単なキャラクターを制作することに加え、他者に制作方法や意図を伝え合い、教え合うことの重要性を学ぶ	1前	120	8				○				○	TV、CM、展示イベントなどの様々な映像の制作に従事。映像のみでなく、3DCGを使ったARなどのインタラクティブなコンテンツの制作にも携わる グラフィックデザイナーとして活動
○			表現技法基礎A I-1 表現技法基礎A I-2 表現技法基礎A I-3 表現技法基礎A I-4 (キャラクターコンテンツ演習 I)	Live2Dの基本操作を理解し、分割したパーツを適切に稼働させキャラクターを動かすアニメーションの術を学ぶ	1前	120	8				○				○	国内外のVtuber向けLive2Dモデルを中心に、ソーシャルゲーム用組み込みモデル、Live2Dモデル用イラスト、グラフィックデザイン等。

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科キャラクターデザインコース)

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業との連携	実務経験
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		
○			担任授業AⅡ (KIDデザインⅡA)	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を、就活に適した形で他者に伝える文章にする方法と、進路決定に向け、自身の成長と成果を整理し、他者に具体的に伝える方法を学ぶ	2前	30	2		○							国家資格キャリアコンサルタントとして就職支援実績あり 国内外でイラストレーションの展覧会開催やクライアントワークの実務経験あり
	○		表現技法応用AⅡ-1 (Unity演習)	Unityの基本操作・表現できることを理解し、仕様を元に企画立案したコンテンツ(ゲーム)の制作方法を学ぶ	2前	60	4		○							ゲーム会社にてUI画面設計を主に、アイコン・バナー素材、キャラクターデザインやキャラクターモーションの制作を担当。
	○		表現技法応用AⅡ-2 (MOVIE演習)	自己表現を目的とした映像コンテンツを制作する上で、見る人を意識したコンテンツとしてのコンセプトメイキングの方法を学ぶ	2前	60	4		○							Vtuber活動・キャラクターデザイン、モデリング、出演、配信画面構成、配信、グッズ制作頒布、本業、工房運営、店舗や製品の広報映像制作。
	○		表現技法応用AⅡ-3 (3DCG演習)	Blender(3DCG)を用いたアニメーション制作を主眼とし、これまでの知識と技術を応用した、新たな自己表現の術を学ぶ	2前	60	4		○							TV、CM、展示イベントなどの様々な映像の制作に従事。映像のみでなく、3DCGを使ったARなどのインタラクティブなコンテンツの制作にも携わる 3DCGソフト等を使い、TV・ネット・アプリ・プロジェクションマッピング等の各媒体で広告・展示・娯楽目的の映像制作の仕事に10年以上従事。
○			作画応用AⅡ-1 作画応用AⅡ-2 作画応用AⅡ-3 作画応用AⅡ-4 (Live2D演習Ⅰ)	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツや、詳細な仕様や規定に基づいてLive2Dを用いたモーションを設定し、キャラクターを動かす術を学ぶ	2前	120	8		○							国内外のVtuber向けLive2Dモデルを中心に、ソーシャルゲーム用組み込みモデル、Live2Dモデル用イラスト、グラフィックデザイン等。 ゲーム制作会社にてイラスト・アニメーション制作を担当。社内の人材育成経験もあり
○			デジタル技術応用AⅡ-1 デジタル技術応用AⅡ-2 (Webマーケティング戦略Ⅰ)	様々なSNSの特徴を理解し、自身の取組や制作したオリジナルキャラクターのプロモーションの方法を考え、効果的な情報発信の在り方とファン獲得に向けた具体的な方法を学ぶ	2前	60	4		○							HTML/CSS/JavaScript/PHP/WordPress/Angular/Ionic/Laravel webデザイナーとして企業のコーポレートサイト、ECサイトを制作。一般顧客に向けた男性用ライフスタイルブランドの立ち上げ経験あり
○			デジタル技術応用AⅡ-3 デジタル技術応用AⅡ-4 (キャラクターワークスⅠ)	クライアント(企業/団体/行政/社会等)からの依頼・要望を理解し、クライアントが抱える課題や問題を、キャラクターを用いた企画や発想で解決策となる、根拠をもとにした提案の方法を学ぶ	2前	60	4		○							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 ゲーム会社にてUI画面設計を主に、アイコン・バナー素材、キャラクターデザインやキャラクターモーションの制作を担当。
○			デザイン技術応用AⅡ-1 デザイン技術応用AⅡ-2 (デザイン応用)	Illustrator・Photoshopの実務としての活用方法を再確認し、第3者に伝わり、美しいデザインとはを考えることで印刷物の制作を学ぶ。入稿データとして適切な形式を学ぶ	2前	60	4		○							国内外問わず、紙面デザイン制作・業務フロー設計・イベントやワークショップのディレクションの実務経験あり DTPデザイナーとして個人や学校、企業向け印刷物制作や商業出版事業、Vtuber運営に携わる。現在はWEB制作会社にエンジニアとして在籍中。

2024年度前期科目 実務経験のある教員等による授業科目

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科インテリアデザインコース)																
分類			学則科目名	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		企業との連携	実務経験
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		
○			担任授業AⅠ (KIDデザインⅠA/ KIDデザインベーシック)	自分の考えを、他者にわかりやすく、根拠をもって伝えることができる	1前	60	4	○			○					クリエイティブディレクター・商空間・住空間のデザイン
○			制作演習基礎AⅠ-1 制作演習基礎AⅠ-2 (インテリアスタイル)	環境や地域、社会の要求やニーズによる様々なインテリアスタイルを理解することができる	1前	60	4	○					○			ディスプレイデザイン、ビジュアルデザイン
○			企画デザイン基礎AⅠ-3 企画デザイン基礎AⅠ-4 (インテリア概論ⅠA)	インテリアデザインの基礎知識を習得し、専門科目に活かすことができる	1前	60	4	○					○			建築設計、リノベーションデザイン
○			製図基礎 (製図基礎)	正しい寸法感覚を習得し、製図の基礎手法を表現することができる	1前	60	4	○			○					商空間・住空間のデザイン、家具什器デザイン
○			設計基礎AⅠ-1 設計基礎AⅠ-2 (設計演習ⅠA)	空間と図面を関連づけて理解することができる	1前	60	4	○			○					コミュニティデザイン・ソーシャルデザイン・インテリアデザイン
○			企画デザイン基礎AⅠ-1 企画デザイン基礎AⅠ-2 (デザイン基礎Ⅰ)	レタッチやグラフィックソフトを活用して、建築パースの基礎手法を表現することができる	1前	60	4	○			○					建築パース・フォトショップレタッチ・3DCG
○			プレゼン表現基礎Ⅰ (プレゼン表現基礎Ⅰ)	模型を活用して、立体表現の基礎手法を表現することができる	1前	60	4	○			○					建築設計、商空間・住空間のデザイン
○			インテリア技術基礎AⅠ-1 インテリア技術基礎AⅠ-2 (社会学マーケティングⅠ)	協働ワークにおいてリーダーシップを取り、チームに貢献することができる	1前	60	4	○			○					コミュニティデザイン・ソーシャルデザイン・インテリアデザイン
○			担任授業AⅡ (KIDデザインⅡA)	就職・進学活動に向け、1年間の学びの成果を活用することができる	2前	30	2	○				○				クリエイティブディレクター・商空間・住空間のデザイン
○			インテリア技術応用AⅡ-1 インテリア技術応用AⅡ-2 (スタジオⅠ)	空間表現を複数提案し、用途に合わせた寸法サイズで表現することができる	2前	60	4	○					○			建築設計、商空間のデザイン、インテリアプランニング 木工家具雑貨企画・デザイン・制作
○			制作演習応用AⅡ-1 制作演習応用AⅡ-2 (インテリアデザイン演習)	企画に対し目的やサービスを意識し、市場のニーズに沿った空間デザインを提案することができる	2前	60	4	○			○					商空間デザイン、家具什器デザイン、インテリアプランニング
○			制作演習応用AⅡ-3 設計応用AⅡ-3 (商品企画)	企画に対し目的やサービスを意識し、市場のニーズに沿った商品企画を提案することができる	2前	60	4	○			○					ディスプレイデザイン、ビジュアルデザイン
○			企画デザイン応用AⅡ-1 企画デザイン応用AⅡ-2 (コミュニティデザイン)	KIDデザイン基礎力を活用し、デザイン力で社会課題を解決することができる	2前	60	4	○			○					コミュニティデザイン・ソーシャルデザイン・インテリアデザイン 商空間・住空間のデザイン、家具什器デザイン
○			リノベーション企画 (リノベーション企画)	既存の空間や構造を活かしながら、機能を刷新し、新しい価値を生み出す改修を提案することができる	2前	30	2	○			○					建築設計、商空間のデザイン、インテリアプランニング
○			建築施工 (建築施工)	学んだ知識を活かし、施工の特徴を理解することができる	2前	30	2	○			○					建築設計、商空間のデザイン、インテリアプランニング
○			詳細設計演習 (詳細設計演習)	木造住宅の仕様を理解し、建物の高さ関係と詳細設計の納まりを理解することができる	2前	60	4	○			○					建築設計、商空間のデザイン
○			企画デザイン応用AⅡ-3 企画デザイン応用AⅡ-4 (コーディネート演習Ⅱ)	住空間の生活スタイルに沿ってインテリアコーディネート提案することができる	2前	60	4	○			○					インテリアコーディネート、展示空間デザイン、商品企画
○			建築材料 (建築材料)	学んだ知識を活かし、建築材料の特徴を理解することができる	2前	30	2	○			○					建築設計、展示空間デザイン
○			構造力学 (構造力学)	学んだ知識を活かし、建築構造の力のバランスを理解することができる	2前	30	2	○			○					建築設計、展示空間デザイン
○			プレゼン表現応用Ⅰ (プレゼン表現応用Ⅰ)	マーケティングを意識したビジュアル表現をすることができる	2前	60	4	○					○			建築パース、ランドスケープスケッチ、3DCG
○			設計応用AⅡ-1 設計応用AⅡ-1 (インテリアプランⅠ)	住居空間のプランニングを複数提案し、図面を活用して表現することができる	2前	60	4	○			○					商空間・住空間のデザイン、家具什器デザイン
○			インテリア技術応用AⅡ-3 インテリア技術応用AⅡ-4 (社会学マーケティングⅡ)	協働ワークにおいてリーダーシップを取り、チームに貢献することができる	2前	60	4	○			○					商空間・住空間のデザイン、家具什器デザイン

2024年度前期科目\_\_実務経験のある教員等による授業科目

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ファッションクリエイトコース)																
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業との連携	実務経験
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		
○			担任授業A I (KIDデザイン I A/ KIDデザインベーシック)	デザイン発想力、社会人基礎力に必要なスキルを学ぶ	1前	60	4		○		○	○				ファッションデザイン、雑貨デザイン、ブランディング、進路指導
○			服飾造形基礎A I-1 服飾造形基礎A I-2 服飾造形基礎A I-3 プロダクション基礎A I-1 プロダクション基礎A I-2 プロダクション基礎A I-3 (スタジオ I A)	・パターン基礎 ・縫製基礎(基本アイテム)	1前	180	12		○		○		○			洋服のリフォーム、パタンナー(ウェディングドレス)、生産管理(婦人服)、洋裁指導、オーダー服のパターン・縫製
○			造形演習基礎A I-1 造形演習基礎A I-2 (ファッションデザイン I A)	ファッションデザイン画基礎	1前	60	4		○		○		○			アパレル製品の企画、デザイン、MD、生産
○			商品企画基礎A I-3 (ショッププロデュース I A)	ファッションビジネス基礎(ショップを起点に学習)	1前	30	2		○		○		○			ショップマネジメント、ブランディング、アクセサリー/雑貨企画・製造・縫製(服・雑貨)
○			ファッション表現基礎A I-3 (カラーコーディネート I)	カラーコーディネート基礎	1前	30	2		○		○		○			カラーリスト、イメージコンサルタント、色彩に関する講座や個性を生かすスタイリングの提案、個人カウンセリング
○			商品企画基礎A I-1 商品企画基礎A I-2 (PC基礎・フォトタッチ I)	・Illustrator、Photoshop基礎 ・ファッションの写真撮影技術基礎	1前	60	4		○		○		○			テキスタイルデザイナー・プランナーとしてアパレルブランド等に素材をデザイン、提案、供給を行う DTPデザインと撮影を営むフリーランス主にロゴ、商品パッケージ、フライヤーのデザインとWeb・書籍の人物・商品・建築物の撮影を行う
○			ファッション表現基礎A I-1 ファッション表現基礎A I-2 (スタイリング I)	スタイリング基礎	1前	60	4		○		○		○	○		スタイリスト
○			担任授業A II (KIDデザイン II A)	社会人基礎力を充実させ、相手に伝えることを意識した表現を学ぶ(発想プロセス・プレゼンテーション)	2前	30	2		○		○		○			ファッションデザイン、雑貨デザイン、ブランディング、進路指導
○			服飾造形応用A II-1 服飾造形応用A II-2 服飾造形応用A II-3 プロダクション基礎A II-1 プロダクション基礎A II-2 プロダクション基礎A II-3 (スタジオ II A)	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作	2前	180	12		○		○		○	○		パタンナー、衣装デザイナー
○			造形演習応用A II-1 造形演習応用A II-2 (PC応用 II)	・ポートフォリオ制作応用 ・オブラ商品製作	2前	60	4		○		○		○			テキスタイルデザイン・商品企画・学芸員
○			商品企画応用A II-1 商品企画応用A II-2 (ショッププロデュース II A)	ショップ企画、運営、商品企画実習	2前	60	4		○		○		○			ショップマネジメント、ブランディング、アクセサリー/雑貨企画・製造・縫製(服・雑貨)
○			商品企画応用A II-3 ファッション表現応用A II-3 (webショップ II A)	・ECサイト企画、作成 ・ECマーケティング基礎	2前	60	4		○		○		○			webデザイン、HTML/CSS/JavaScript
○			ファッション表現応用A II-1 ファッション表現応用A II-2 (ブランディング II A)	ブランディング基礎	2前	60	4		○		○		○			アパレルデザイン、ウェディングドレスデザイン、ブランド運営

2024年度前期科目\_実務経験のある教員等による授業科目

(商業実務専門課程クリエイティブデザイン学科ハンドメイドコース)																	
分類	必修	選択必修	自由選択	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		企業との連携	実務経験
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○				担任授業A I (KIDデザイン I A/KIDデザインペーシング)	デザイン発想力、社会人基礎力に必要なスキルを学ぶ	1前	60	4		○		○					ファッションデザイン、雑貨デザイン、ブランディング、進路指導
○				ハンドメイド表現基礎A I-2 ハンドメイド表現基礎A I-3 (レザーワーク I)	・型紙基礎 ・革製品制作(基本アイテム)	1前	60	4		○				○			革製品企画・製造、バッグ企画・製造
○				造形実習基礎A I-1 造形実習基礎A I-2 (バッグメイキング I)	・型紙基礎 ・バッグ制作(基本アイテム)	1前	60	4		○				○			革製品企画・製造、バッグ企画・製造
○				造形実習基礎A I-3 商品企画基礎A I-3 プロダクション基礎A I-3 プロダクション基礎A I-4 (ザッカプロデュース I)	・雑貨デザイン基礎 ・アクセサリー、雑貨制作	1前	120	8		○				○			アクセサリー/雑貨企画・製造・販売
○				ハンドメイド表現基礎A I-4 (ショッププロデュース I A)	ファッションビジネス基礎(ショップを起点に学習)	1前	30	2		○				○			ショップマネジメント、ブランディング、アクセサリー/雑貨企画・製造縫製(服・雑貨)
○				ハンドメイド表現基礎A I-1 (カラーコーディネート I)	カラーコーディネート基礎	1前	30	2		○				○			カラーリスト、イメージコンサルタント、色彩に関する講座や個性を生かすスタイリングの提案、個人カウンセリング
○				プロダクション基礎A I-1 プロダクション基礎A I-2 (PC基礎・フォトタッチ I)	・Illustrator、Photoshop基礎 ・ファッション雑貨の写真撮影技術基礎	1前	60	4		○				○			テキスタイルデザイナー・プランナーとしてアパレルブランド等に素材をデザイン、提案、供給を行う DTPデザインと撮影を営むフリーランス主にロゴ、商品パッケージ、フライヤーのデザインとWeb・書籍の人物・商品・建築物の撮影を行う
○				商品企画基礎A-1 商品企画基礎A-2 (ザッカデザイン I A)	・雑貨デザイン発想基礎(デザイン研究) ・雑貨デザイン画基礎(アナログ)	1前	60	4		○				○			バッグ、アクセサリーなど服飾雑貨全般のデザイン実務経験あり
○				担任授業A II	社会人基礎力を充実させ、相手に伝えることを意識した表現を学ぶ(発想プロセス・プレゼンテーション)	2前	30	2		○				○			ファッションデザイン、雑貨デザイン、ブランディング、進路指導
○				プロダクション応用A II-1 プロダクション応用A II-2 プロダクション応用A II-3 (プロダクション応用 II A)	・型紙応用 ・縫製応用(量産、シリーズ制作)	2前	90	6		○				○			革製品企画・製造、バッグ企画・製造
○				造形実習応用A II-1 造形実習応用A II-2 (バッグメイキング II A)	・型紙応用 ・バッグ制作(基本アイテム)	2前	60	4		○				○			革製品企画・製造、バッグ企画・製造
○				ハンドメイド表現応用A II-1 ハンドメイド表現応用A II-2 造形実習応用A II-3 (シルバークラフト II A)	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(WAXモデリング)	2前	90	6		○				○			ジュエリー、アクセサリーの企画・製造・販売 就職者支援訓練(ジュエリーコース)運営、キャリアコンサルタント業務
○				ハンドメイド表現応用A II-3 ハンドメイド表現応用A II-4 (ショッププロデュース II)	ショップ企画、運営、商品企画実習	2前	60	4		○				○			ショップマネジメント、ブランディング、アクセサリー/雑貨企画・製造・縫製(服・雑貨)
○				商品企画応用A II-2 商品企画応用A II-3 (和雑貨 II)	和雑貨の企画制作	2前	60	4		○				○			和雑貨の企画制作の実務経験あり
○				プロダクション応用A II-4 商品企画応用A II-1 (ブランディング II A)	ブランディング基礎	2前	60	4		○				○	○		アパレルデザイン、ウエディングドレスデザイン、ブランド運営