

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2年生

科目名	KIDデザインⅡB (2V1)						
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	2年生	開講期	後期	曜日	水	講時	3
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	自身の考えと思いを相手に伝える言葉で表現する術を学び、最終展示の場で能動的に動くことができるようにする。						
到達目標	他者との協働を通して、社会で通用するコミュニケーション力・プレゼンテーション力を向上させることができる。						
評価基準			評価方法				
			プレゼンテーション	作品	実技	筆記試験	レポート
根拠を明確にし、自分の考えを相手に伝えることができる			○				
伝えたい情報を効果的な表現で視覚化することができる				○			
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	前期振返り			⑨	発想力・思考力・提案力トレーニング③		
②	新社会人への準備①			⑩	発想力・思考力・提案力トレーニング④		
③	新社会人への準備②			⑪	K展に向けて		
④	新社会人への準備③			⑫	K展プレゼン①		
⑤	新社会人への準備④			⑬	K展プレゼン②		
⑥	新社会人への準備⑤			⑭	K展プレゼン③		
⑦	発想力・思考力・提案力トレーニング①			⑮	K展プレゼン④		
⑧	発想力・思考力・提案力トレーニング②			試験期間	K展企業連携本番プレゼン準備		
持ち物							
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2年生

科目名	KIDデザインⅡB (2V2)						
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	2年生	開講期	後期	曜日	水	講時	3
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	自身の考えと思いを相手に伝わる言葉で表現する術を学び、最終展示の場で能動的に動くことができるようにする。						
到達目標	他者との協働を通して、社会で通用するコミュニケーション力・プレゼンテーション力を向上させることができる。						
評価基準			評価方法				
			プレゼンテーション	作品	実技	筆記試験	レポート
根拠を明確にし、自分の考えを相手に伝えることができる			○				
伝えたい情報を効果的な表現で視覚化することができる				○			
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	前期振り返り			⑨	発想力・思考力・提案力トレーニング③		
②	新社会人への準備①			⑩	発想力・思考力・提案力トレーニング④		
③	新社会人への準備②			⑪	K展に向けて		
④	新社会人への準備③			⑫	K展プレゼン①		
⑤	新社会人への準備④			⑬	K展プレゼン②		
⑥	新社会人への準備⑤			⑭	K展プレゼン③		
⑦	発想力・思考力・提案力トレーニング①			⑮	K展プレゼン④		
⑧	発想力・思考力・提案力トレーニング②			試験期間	K展企業連携本番プレゼン準備		
持ち物							
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2年生

科目名	専攻ゼミⅡ①（グラフィックデザイン）						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	月	講時	3・4・5
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	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。						
到達目標	専攻に特化した技術を身につけ、社会が求める成果物を制作することができる。						
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
他者に作品意図を伝えることができる			○				
自由な発想と、それらをまとめるディレクション能力				○			
主体的に授業に取り組んでいるか							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	オリエンテーション 課題①K展メインビジュアルポスター			⑨	課題②総合制作課題：中間プレゼンテーション		
②	課題①K展メインビジュアルポスター			⑩	課題②総合制作課題		
③	課題①K展メインビジュアルポスター			⑪	課題②総合制作課題		
④	課題①K展メインビジュアルポスター			⑫	課題②総合制作課題		
⑤	課題②総合制作課題			⑬	課題②総合制作課題		
⑥	課題②総合制作課題			⑭	課題②総合制作課題		
⑦	課題②総合制作課題			⑮	プレゼンテーション		
⑧	課題②総合制作課題						
持ち物							
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2年生

科目名	専攻ゼミⅡ① (Webデザイン)							
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3	
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	月	講時	3・4・5	
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	Webサービスを中心とした作品を企画・デザイン・構築技術の側面から構想し制作する。							
到達目標	社会が求める発想力と技術力を身につけて、目的に合った手法で制作することができる。							
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
課題に対して自ら得た技術を使って実務レベルの制作物が完成できる				○				
課題において、根拠をもち他者に伝わる説明することができる			○					
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 ◇ 企業連携課題 〈グループリサーチ〉			⑨	◇ 企業連携課題 〈制作・プレゼン準備〉			
②	◇ 企業連携課題 〈企画・設計〉			⑩	◆ 最終プレゼン 〈最終成果物〉			
③	◇ 企業連携課題 〈制作〉			⑪	◇ 最終課題 〈リサーチ・企画・設計〉			
④	◇ 企業連携課題 〈制作・プレゼン準備〉			⑫	◇ 最終課題 〈制作〉			
⑤	◆ 中間プレゼン 〈企画・デザイン〉			⑬	◇ 最終課題 〈制作〉			
⑥	◇ 企業連携課題 〈制作〉			⑭	◇ 最終課題 〈制作・プレゼン準備〉			
⑦	◇ 企業連携課題 〈制作〉			⑮	◆ 最終プレゼン			
⑧	◇ 企業連携課題 〈制作〉							
持ち物	PC、周辺機器							
履修上の注意	Web専攻はWeb制作における基礎から技術応用まで実践的に習得する学域です。グループワークでの連携・積極的な参加、課題期限の徹底に留意して参加してください。このゼミでは企業連携課題で行った一部のWebサイトが実際に公開される予定です。							

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2年生

科目名	専攻ゼミⅡ①（グッズデザイン）						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	月	講時	3・4・5
担当教員①	船本 文子	実務経験	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。				
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	商品作りを通して、関わる全てのデザインについて考え企画・制作する。また、他者と意見交換をし引き出しを増やす。楽しむ。						
到達目標	ターゲットを明確にし、完全なオリジナルの商品を制作・ブランディング・SPツールの制作・販売まで行うことができる。						
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
完全なオリジナルの商品を制作・ブランディング・SPツール制作・販売まで行う				○			
商品の独自性をアピールし、第三者に買いたい・採用したいと思わせること			○				
自主的なデザイン・クオリティへの探求学習ができる							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	オリエンテーション 課題の説明 後期商品制作の計画表作成			⑨	obra販売の売り上げ利益計算と振り返り		
②	課題1：obra販売商品の制作			⑩	課題3：K展展示ブース制作		
③	課題1：obra販売商品の制作			⑪	課題3：K展展示ブース制作		
④	課題1：obra販売商品の制作			⑫	課題3：K展展示ブース制作		
⑤	課題2：obra販売商品の売り周り制作			⑬	課題3：K展展示ブース制作		
⑥	課題2：obra販売商品の売り周り制作			⑭	プレゼンテーション資料の作成		
⑦	課題2：obra販売商品検品と販売SPツールの制作			⑮	プレゼンテーション 展示課題		
⑧	課題3：K展展示ブースの企画						
持ち物	MacBook、ハサミ、カッターは常に持ってきてください						
履修上の注意	商品は全て自費となります。必要な材料や道具は各自揃えてください。 学校にあるもので借りたいものがあれば事前に連絡が必須です。 状況によってスケジュールが変動します。市場調査や見学などフィールドワークに行くことがあります。						

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2年生

科目名	専攻ゼミⅡ①（動画）						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	10	週コマ数	5
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	金	講時	1・2・3
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	実際に動画を制作することで専門知識（企画・撮影・編集）を身につける。						
到達目標	専攻に特化した技術を身につけ、社会が求める成果物を制作することができる。						
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	
他者に作品意図を伝えることができる	○						
意図を持った作品を作り上げることができる		○					
積極的な姿勢で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：撮影復習 合同課題①（漫画再現）		⑨	合同課題②（プロモーション）			
②	合同課題①（漫画再現）		⑩	③最終課題：自主制作			
③	合同課題①（漫画再現）		⑪	③最終課題：自主制作			
④	合同課題①（漫画再現）		⑫	③最終課題：自主制作			
⑤	合同課題②（プロモーション）		⑬	③最終課題：自主制作			
⑥	合同課題②（プロモーション）		⑭	③最終課題：自主制作			
⑦	合同課題②（プロモーション）		⑮	試験			
⑧	合同課題②（プロモーション）						
持ち物							
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2年生

科目名	専攻ゼミⅡ②（グラフィックデザイン）							
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	金	講時	1・2	
担当教員①	楠山 哲也	実務経験	広告会社勤務ののち独立。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。					
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	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							
到達目標	専攻に特化した技術を身につけ、社会が求める成果物を制作することができる。							
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
クライアントの要求を理解し、企画内容を他者にわかりやすく伝えられるか			○					
自由な発想と、それらをまとめるディレクション能力				○				
主体的に授業に取り組んでいるか							○	
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	課題5（基礎実習＝リサーチ～プランニング）			⑨	プレゼンテーション			
②	課題5（基礎実習＝ラフ・カンパ制作）			⑩	課題7（K展課題）			
③	課題5（基礎実習＝写真・イラスト）			⑪	課題7（K展課題）			
④	課題5（基礎実習＝組版～レイアウト）			⑫	課題7（K展課題）			
⑤	講義＝動画とグラフィックデザインの関係			⑬	課題7（K展課題）			
⑥	課題6（パッケージ&広告デザイン）			⑭	課題7（K展課題）			
⑦	課題6（パッケージ&広告デザイン）			⑮	プレゼンテーション			
⑧	課題6（パッケージ&広告デザイン）							
持ち物	PC、周辺機器／クロッキーブック、ノート／濃いめの鉛筆、太めのシャープペンシル ほか							
履修上の注意	政治経済からスポーツ、趣味まで、あらゆるモノ・コトにアンテナを張り、常に情報・知識をアップデートしておいてください。							

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2年生

科目名	専攻ゼミⅡ② (Webデザイン)						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	金	講時	1・2
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	Webサービスを中心とした作品を企画・デザイン・構築技術の側面から構想し制作する。						
到達目標	社会が求める発想力と技術力を身につけて、目的に合った手法で制作、プレゼンすることができる。						
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
課題に対して自ら得た技術を使って実務レベルの制作物が完成できる				○			
課題において、根拠をもち他者に伝わる説明することができる			○				
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 前期振り返り (デザイン)			⑨	K展課題 (設計・ラフデザイン)		
②	前期振り返り デザイン課題			⑩	★K展課題 (中間プレゼン 企画・設計・デザイン)		
③	デザイン課題			⑪	K展課題 (制作)		
④	コーディング振り返り コーディング課題			⑫	K展課題 (制作)		
⑤	コーディング課題			⑬	K展課題 (制作)		
⑥	コーディング課題 ★K展課題 (チームビルディング・グループリサーチ)			⑭	K展課題 (制作・プレゼン準備)		
⑦	K展課題 (グループリサーチ・企画)			⑮	★K展課題 最終プレゼン		
⑧	K展課題 (企画・設計)						
持ち物	PC、周辺機器						
履修上の注意	Web専攻はWeb制作おける基礎から技術応用まで実践的に習得する学域です。グループワークでの連携・積極的な参加、課題期限の徹底に留意して参加してください。このゼミではK展でのグループ展示を予定しています。						

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2年生

科目名	専攻ゼミⅡ②（グッズデザイン）						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	金	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	作品にまつわる全てのグッズデザインについて考察し、必要なものを企画・制作することができる。						
到達目標	これまでに培った技術を生かして、K展に向けてSPツールなど、VDブースの案内看板やパーティションデザインの制作を行う						
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
企画に則って作品を制作し、そのSPツールの制作も行う				○			
自ら開発した作品を、的確に説明をすることができる			○				
自主的に考えて、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（教科について全体像の解説）・課題1キックオフ			⑨	課題2・プレゼン		
②	課題1②			⑩	課題3・K展に関わるVDブースの案内板、パーティション、SPグッズなどを制作		
③	課題1③			⑪	課題3・K展に関わるVDブースの案内板、パーティション、SPグッズなどを制作		
④	課題1④			⑫	課題3・K展に関わるVDブースの案内板、パーティション、SPグッズなどを制作		
⑤	課題1・プレゼン、SPグッズについての考察を広げる			⑬	課題3・K展に関わるVDブースの案内板、パーティション、SPグッズなどを制作		
⑥	課題2 キックオフ			⑭	課題3・K展に関わるVDブースの案内板、パーティション、SPグッズなどを制作		
⑦	課題2 ②			⑮	試験		
⑧	課題3 ③						
持ち物	マックは必須です。そのほか、各自で制作を行う作品に対して必要と思うものは独自に検討し、持ち込むようにしてください。						
履修上の注意	グッズ専攻2の授業では、主にK展において玉木クラス・山口クラスそれぞれに関わるVDブースの案内板、パーティション、SPグッズなどを制作予定です。そのためクリエイティブデザインの教科の進み方、要請に応じてスケジュールが変更する場合がありますので、ご了承ください。また、従来通り道具等はお貸しすることができますが、制作する際のネット業者を利用した商品の制作は、特に指定したものの以外は自費となります。						

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2年生

科目名	専攻ゼミⅡ②（動画）						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	2年生	開講期	後期	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	実際に動画を制作することで専門知識（企画・撮影・編集）を身につける。						
到達目標	専攻に特化した技術を身につけ、社会が求める成果物を制作することができる。						
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	
他者に作品意図を伝えることができる	○						
意図を持った作品を作り上げることができる		○					
積極的な姿勢で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・合同課題①（漫画再現）概要説明		⑨	合同課題②（プロモーション）			
②	合同課題①（漫画再現）		⑩	K展に向けた取り組み①			
③	合同課題①（漫画再現）		⑪	K展に向けた取り組み②			
④	合同課題①（漫画再現）		⑫	K展に向けた取り組み③			
⑤	合同課題②（プロモーション）		⑬	K展に向けた取り組み④			
⑥	合同課題②（プロモーション）		⑭	K展に向けた取り組み⑤			
⑦	合同課題②（プロモーション）		⑮	試験			
⑧	合同課題②（プロモーション）						
持ち物	ノートPC必須 マウス推奨						
履修上の注意	作業データが大容量になる可能性があるので外付けハードディスク購入推奨						

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2年生

科目名	メディアフロンティアⅡ①						
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	2年生	開講期	後期	曜日	水	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	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③	野口 洋平	実務経験	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。				
担当教員④		実務経験					
授業概要	①抽象的なテーマから魅力的な事柄を見つけ出し、商品のパッケージデザインとして表現を行う。 ②実務で求められる実践的なコーディング技術を身につける。 ③卒業後の自身の目標に合わせ課題を選び、動画表現の幅を広げる。						
到達目標	①企画意図に沿って制作を進める ②デザインに沿った正確なページ実装を行うことができる。 ③動画の表現の幅を広げ、人を楽しませる作品を作る。						
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	
①課題（テーマ）を理解して、考察した内容をデザインに落とし込む事が出来る。 ②デザインに沿った正確なページ実装を行う事が出来る。 ③ツールを使うだけでなく、鑑賞者に向けた動画を制作することができる。		○					
作品の意図を明確に伝える事が出来る。	○						
授業に主体的に参加する事が出来る。						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	グラフィック：オリエンテーション リデザイン：ロゴデザイン制作		⑨	動画・グラフィック作成・動画撮影・編集			
②	グラフィック リデザイン：ロゴデザイン制作		⑩	動画・課題発表			
③	グラフィック リデザイン：パッケージデザイン制作		⑪	web・オリエンテーション・コーディング演習			
④	グラフィック リデザイン：パッケージデザイン制作		⑫	web・コーディング実習(html/css/js等)			
⑤	プレゼンテーション		⑬	web・コーディング実習(html/css/js等)			
⑥	動画・オリエン、リサーチ、絵コンテ作成		⑭	web・コーディング実習(html/css/js等)			
⑦	動画・絵コンテ・音楽・グラフィック準備		⑮	web・個人プレゼンテーション			
⑧	動画・グラフィック作成・動画撮影・編集						
持ち物	動画・PC/マウスは毎授業持ってくるようにしてください。						
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2年生

科目名	メディアフロンティアⅡ②						
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	2年生	開講期	後期	曜日	水	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	野口 洋平	実務経験	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。				
担当教員③	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④		実務経験					
授業概要	①抽象的なテーマから魅力的な事柄を見つけ出し、商品のパッケージデザインとして表現を行う。 ②実務で求められる実践的なコーディング技術を身につける。 ③卒業後の自身の目標に合わせ課題を選び、動画表現の幅を広げる。						
到達目標	①企画意図に沿って制作を進める ②デザインに沿った正確なページ実装を行うことが出来る。 ③動画の表現の幅を広げ、人を楽しませる作品を作る。						
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	
①課題(テーマ)を理解して、考察した内容をデザインに落とし込む事が出来る。 ②デザインに沿った正確なページ実装を行うことが出来る。 ③ツールを使うだけでなく、鑑賞者に向けた動画を制作することができる。		○					
作品の意図を明確に伝える事が出来る。	○						
授業に主体的に参加する事が出来る。						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	動画・オリエン、リサーチ、絵コンテ作成		⑨	web・コーディング実習(html/css/js等)			
②	動画・絵コンテ・音楽・グラフィック準備		⑩	web・個人プレゼンテーション			
③	動画・グラフィック作成・動画撮影・編集		⑪	グラフィック：オリエンテーション リデザイン：ロゴデザイン制作			
④	動画・グラフィック作成・動画撮影・編集		⑫	グラフィック リデザイン：ロゴデザイン制作			
⑤	動画・課題発表		⑬	グラフィック リデザイン：パッケージデザイン制作			
⑥	web・オリエンテーション・コーディング演習		⑭	グラフィック リデザイン：パッケージデザイン制作			
⑦	web・コーディング実習(html/css/js等)		⑮	プレゼンテーション			
⑧	web・コーディング実習(html/css/js等)						
持ち物	動画・PC/マウスは毎授業持ってくるようにしてください。						
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2年生

科目名	クリエイティブデザインⅡ①						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	10	週コマ数	5
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	火	講時	1・2・3・4・5
担当教員①	玉木 洋志	実務経験	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。				
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	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。						
到達目標	前期に企画した商品のプロモーションを企業のブランドイメージを元に行い、消費者の共感を得ることのできるメッセージ、イベントを企画・制作できるようになる。						
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	
根拠を明確にし、作品に関する自分の考えを相手に伝えることができる	○						
明確な根拠をもったプロモーションを企画・制作できる		○					
グループで話し合いながら、主体的に授業へ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	概要説明・チームビルディング		⑨	ラフデザイン制作、SNS運用			
②	リサーチ・市場調査・ブランドコンセプト立案		⑩	中間チェック、デザイン本制作、SNS運用			
③	ブランドコンセプト確定・SNS運用方法検討		⑪	デザイン本制作、SNS運用結果まとめ			
④	SNS媒体制作・展示ブース企画		⑫	デザイン本制作			
⑤	SNS媒体制作・展示ブース企画		⑬	デザイン本制作			
⑥	プロモーションコンセプト及び制作媒体決定		⑭	印刷物の完成・パネルアップ、プレゼンリハーサル			
⑦	SNS運用開始・制作物ラフデザイン開始		⑮	K展に向けた最終確認・仮展示、プレゼンリハーサル			
⑧	ラフデザイン制作、SNS運用						
持ち物	パソコン、筆記用具、制作道具(任意)						
履修上の注意	2年間の学びの成果を披露するK展に向けた授業です。来場者の方が見て「さすが2年間勉強しただけのことはある。」と少しでもいただけるよう、質の高い作品作りを行い、主体的に行動しゴールを目指してください。						

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2年生

科目名	クリエイティブデザインⅡ②						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	10	週コマ数	5
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	火	講時	1・2・3・4・5
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	マーケティングのフレームワーク、実践的な制作フローを踏んでグループにてプロモーションツールの制作とSNS運用での告知、イベントのプロデュース及び制作を行う。						
到達目標	前期に企画した商品のプロモーションを企業のブランドイメージを元に行い、消費者の共感を得ることのできるメッセージ、イベントを企画・制作できるようになる。						
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	
根拠を明確にし、作品に関する自分の考えを相手に伝えることができる	○						
明確な根拠をもったプロモーションを企画・制作できる		○					
グループで話し合いながら、主体的に授業へ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	概要説明・チームビルディング		⑨	ラフデザイン制作、SNS運用			
②	リサーチ・市場調査・ブランドコンセプト立案		⑩	中間チェック、デザイン本制作、SNS運用			
③	ブランドコンセプト確定・SNS運用方法検討		⑪	デザイン本制作、SNS運用結果まとめ			
④	SNS媒体制作・展示ブース企画		⑫	デザイン本制作			
⑤	SNS媒体制作・展示ブース企画		⑬	デザイン本制作			
⑥	プロモーションコンセプト及び制作媒体決定		⑭	印刷物の完成・パネルアップ、プレゼンリハーサル			
⑦	SNS運用開始・制作物ラフデザイン開始		⑮	K展に向けた最終確認・仮展示、プレゼンリハーサル			
⑧	ラフデザイン制作、SNS運用						
持ち物	パソコン、筆記用具、制作道具(任意)						
履修上の注意	2年間の学びの成果を披露するK展に向けた授業です。来場者の方が見て「さすが2年間勉強しただけのことはある。」とっていただけるよう、質の高い作品作りを行い、主体的に行動しゴールを目指してください。						

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2年生

科目名	プロジェクト演習Ⅱ①						
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	2年生	開講期	後期	曜日	木	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	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する。						
到達目標	クライアント（依頼企業）からの要望を理解して制作し、制作するうえでの想いをわかりやすく提案することができる。						
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
クライアントから出される要望をデザインに反映させて制作できる				○			
クライアントに制作意図を伝えることができる			○				
自分で考えて能動的に行動することができる							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	案件A：オリエンテーション			⑨	案件B：アイデア出し・グループワーク		
②	案件A：アイデア出し・ラフスケッチ			⑩	案件B：フィールドワーク・ラフスケッチ		
③	案件A：デザイン制作①			⑪	案件B：デザイン制作①		
④	案件A：デザイン制作②			⑫	案件B：デザイン制作②		
⑤	案件A：デザイン制作③			⑬	案件B：デザイン制作③		
⑥	案件A：ブラッシュアップ・プレゼン資料作成			⑭	案件B：ブラッシュアップ・プレゼン資料作成		
⑦	案件A：プレゼンテーション			⑮	案件B：プレゼンテーション		
⑧	案件B：オリエンテーション						
持ち物							
履修上の注意	企業様からの依頼内容に合わせて、制作物やスケジュール、担当クラスを決定します。オリエンテーションからプレゼンテーションまでの流れをしっかり把握し、自分のアイデアを形にすること、伝えることが求められます。						

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2年生

科目名	プロジェクト演習Ⅱ②						
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	2年生	開講期	後期	曜日	木	講時	1・2
担当教員①	井村 幸六	実務経験	企業の広報・販売促進に関する業務に約23年間従事				
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	実際にある企業様から出される依頼を仕事として制作する事で、社会に出たときに必要な事を経験し、学習する。						
到達目標	クライアント（依頼企業）からの要望を理解して制作し、制作するうえでの想いをわかりやすく提案することができる。						
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
クライアントから出される要望をデザインに反映させて制作できる				○			
クライアントに制作意図を伝えることができる			○				
自分で考えて能動的に行動することができる							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	案件A：オリエンテーション			⑨	案件B：アイデア出し・グループワーク		
②	案件A：アイデア出し・ラフスケッチ			⑩	案件B：フィールドワーク・ラフスケッチ		
③	案件A：デザイン制作①			⑪	案件B：デザイン制作①		
④	案件A：デザイン制作②			⑫	案件B：デザイン制作②		
⑤	案件A：デザイン制作③			⑬	案件B：デザイン制作③		
⑥	案件A：ブラッシュアップ・プレゼン資料作成			⑭	案件B：ブラッシュアップ・プレゼン資料作成		
⑦	案件A：プレゼンテーション			⑮	案件B：プレゼンテーション		
⑧	案件B：オリエンテーション						
持ち物							
履修上の注意	企業様からの依頼内容に合わせて、制作物やスケジュール、担当クラスを決定します。オリエンテーションからプレゼンテーションまでの流れをしっかりと把握し、自分のアイデアを形にすること、伝えることが求められます。						