

2024年度後期 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B I (KIDデザイン I B)	進路確定に向けて、社会への視野を広げるため必要な情報を収集し準備を整える	1後	30	2		○		○				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副手の勤務経験があり、専門学校でデッサン・絵画の指導を行う	
○			ビジュアル基礎B I-1 ビジュアル基礎B I-2 (グラフィック応用 I)	課題を通じてAiとPsの技術力を高めていくと共に、アイデアを形にできる表現力、技術力を高める	1後	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。 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、パナーなどの制作に携わる。	
○			ビジュアル基礎B I-3 ビジュアル基礎B I-4 (グラフィック応用 II)	課題を通じてInDesignを学び、文字組やレイアウトの基本を学ぶ	1後	60	4		○		○				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、パナーなどの制作に携わる。 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。 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B I-1 デザイン技術基礎B I-2 表現基礎B I-3 表現基礎B I-4 (Webデザイン応用)	取り組む課題を通して、実務レベルに近い形のWEB制作を身につける。	1後	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。 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。 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。	
○			表現基礎B I-1 表現基礎B I-2 (イラスト&グッズ)	イラストレーションの基本的な考え方や、在り方を学び、制作し、それを元に商品価値のあるグッズを制作する2	1後	60	4		○		○				イラストレーション業界において絵本出版に関わる原画制作や商品企画、美術分野においては国内外での美術館などでの発表実績あり。 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 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。	
○			デザイン技術基礎B I-3 (ビジュアル基礎)	実務レベル級のビジュアル作成力を身につけ、K展などの制作物に反映させる。	1後	30	2		○		○				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。 企業の広報・販売促進に関する業務に約23年間従事	
○			クリエイティブワークB I-1 クリエイティブワークB I-2 クリエイティブワークB I-3 (グループワーク)	市場調査を含むマーケティングを主体的に行い、クライアントや商品の現状を理解した上でターゲット・コンセプトを設定し、グループでデザイン統一された広告宣伝物を制作する。	1後	90	6		○		○				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。 企業の広報・販売促進に関する業務に約23年間従事。	
○			キャリアデザイン II (キャリアデザイン II)	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得・具体的な企業エントリーの実施、準備	1後	30	2		○		○				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副手の勤務経験があり、専門学校でデッサン・絵画の指導を行う	

(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)

○		担任授業B II (KIDデザイン II B)	自身の考えと想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。	2 後	30	2													イラストレーション制作の実務実績あり
	○	クリエイティブワークB II-1 (専攻ゼミ II ① 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 後	90	6													大学の版画研究室で副手の勤務経験があり、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B II-2 (専攻ゼミ II ① Webデザイン)	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。	2 後	90	6													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B II-4 (専攻ゼミ II ① グッズデザイン)	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。	2 後	90	6													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B II-5 (専攻ゼミ II ① 動画)	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。	2 後	90	6													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。
	○	デザイン技術応用B II-1 (専攻ゼミ II ② 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 後	60	4													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。
	○	デザイン技術応用B II-2 (専攻ゼミ II ② Webデザイン)	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。	2 後	60	4													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。
	○	デザイン技術応用B II-4 (専攻ゼミ II ② グッズデザイン)	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。	2 後	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。
	○	デザイン技術応用B II-5 (専攻ゼミ II ② 動画)	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。	2 後	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B II-1 表現応用B II-2 (メディアフロンティア II)	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。	2 後	60	4													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。 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B II-1 ビジュアル応用B II-2 ビジュアル応用B II-3 ビジュアル応用B II-4 ビジュアル応用B II-5 (クリエイティブデザイン II)	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。	2 後	150	10													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B II-3 表現応用B II-4 (プロジェクト演習 II)	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。	2 後	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。 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。

(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B I (KIDデザイン I B)	進路確定に向けて、社会への視野を広げるため必要な情報を収集し準備を整える	1後	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。 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B I-1 デッサン基礎B I-2 (アナログ基礎 II)	物体と空間の関係性を把握し、平面上に表現するための絵画技法を習得する	1後	60	4		○							版画家・絵本作家として活動するかたわら、絵画教室等でデッサン指導を行っている。 日本画家として、国内外のアートフェアなどに参加しており、絵画教室でのデッサンの指導もしている。 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B I-1 作画基礎B I-2 (作画基礎 II)	アニメーション、マンガの基礎技法とそれぞれの特徴を学ぶ	1後	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。 アニメーター。アニメーション制作会社でのアニメーターとしての実績あり。
○			イラスト基礎B I-1 イラスト基礎B I-2 (映像基礎)	Adobe Premiereを使用して映像制作に必要な編集の基礎を修得する	1後	60	4		○							映像クリエイター。映像制作会社で映像の制作・編集や撮影を行っている。 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。 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。
○			イラスト基礎B I-3 イラスト基礎B I-4 (グラフィック基礎 I)	Clip Studio・Photoshopの特徴を理解し、制作内容に合わせて使い分けてデザイン制作を行う	1後	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している。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・モーション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B I-3 表現技法基礎B I-3 (企画基礎)	社会の様々な事例を研究し、ゲーミフィケーションの考えに基づいた課題解決のための企画を考える	1後	60	4		○							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。 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。
○			表現技法基礎B I-1 表現技法基礎B I-2 (イラスト表現 II)	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ	1後	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。 フリーランスイラストレーター・漫画家として活動するほか、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。彫刻家として活動し、展示会などにも出展している。 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。
○			イラストワークB I-1 イラストワークB I-2 (プロダクト基礎)	商業デザインの特徴と市場について知り、ニーズに合わせた商品をデザインするプロセスを学ぶ	1後	60	4		○							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。 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。 彫刻家として活動し、展示会などにも出展している。
○			キャリアデザイン II (キャリアデザイン II)	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得・具体的な企業エントリーの実施、準備	1後	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。 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。

(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)

○		(KIDデザインⅡB)	社会連携課題の制作フローを理解し、展示に向けた準備を行うとともに、新社会人への準備ができる	2後	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。 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。
○		作画応用BⅡ-1 作画応用BⅡ-2 (アナログ応用Ⅱ)	習得した観察眼と想像力の技術を意識して活用し、自分の作品とステートメントを作成できる	2後	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。 版画家・絵本作家として活動するかたわら、絵画教室等でデッサン指導を行っている。
○		作画応用BⅡ-3 作画応用BⅡ-4 (作画応用Ⅱ)	キャラクターの違いは動きであると理解し、動きと連動する作画をして作品意図を提示できる	2後	60	4		○	○	○							フリーランスとして、オリジナル音源配布サイトの運営やイラスト制作を行っている。 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。 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。 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。
○		イラスト応用BⅡ-1 イラスト応用BⅡ-2 (デジタル応用Ⅱ)	クライアントの要望から問題発見・解決へ導くための提案を作成し、修正希望に柔軟に対応するより完成度の高いデザインプロセスを実践する	2後	60	4		○	○	○							グラフィックデザイナーとして活動し、大学で講師もしている。 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。
○		イラスト応用BⅡ-3 イラスト応用BⅡ-4 イラスト応用BⅡ-5 (デジタル演習Ⅱ)	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ	2後	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。 デザイナーとして建築、インテリア、ワークショップを専門領域として多様な領域での実務と大学での指導を行っている。 グラフィックデザイナーとして活動し、大学で講師もしている。 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BⅡ-1 (背景技術演習Ⅱ)	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後	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BⅡ-2 (映像技術演習Ⅱ)	自由テーマで映像を企画し、動画ソフトを使用して映像作品を制作する	2後	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BⅡ-3 (UI演習Ⅱ)	UI表現について理解し、コンテンツに合わせたインターフェイスを複数ページ関係を考えながら制作する	2後	60	4		○	○	○							ゲーム会社にてUI画面設計を主に、アイコン・パナー素材、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。 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BⅡ-4 (コンセプト演習Ⅱ)	グループワークを中心に、完成された世界観を届けるコンセプトアート、キービジュアル制作の実践	2後	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BⅡ-1 (コミック演習Ⅱ)	オリジナルのマンガを作成し、雑誌への投稿、持ち込みまでを実践する	2後	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BⅡ-2 (モーション演習Ⅱ)	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ	2後	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BⅡ-3 (プロダクト演習Ⅱ)	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後	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BⅡ-4 (デッサン演習Ⅱ)	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途に応じるイラストを作成する技術を学ぶ	2後	90	6		○	○	○							画家、イラストレーター。商業イラストの製作のほか、各種学校での指導を行っている。

(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B I (KIDデザイン I B)	通年にて以下の3点をコースの垣根を超えた他者の関係構築の中で経験し、自己表現する術と重要性を学ぶ ①具体的な成果(マネタイズ)を伴う経験の実現 ②自立する意識の醸成 ③自己分析による自己肯定感の獲得	1後	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
○			作画基礎B I-1 作画基礎B I-2 (画力基礎 II)	人体の構造とバランス・モーション・感情を正確に捉え、様々な等身のキャラクターを描くことができる。 遠近法・透視図法・アイレベル・消失点等パースの基本を理解し背景を伴うキャラクターを描く術を学ぶ	1後	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
○			デジタル技術基礎B I-1 デジタル技術基礎B I-2 (デジタル広告表現)	ユーザー視点にたつて見やすい・使いやすい・心地よいと感じることができるデザインとは何かを考え制作し、自身の考えをもとに説明する術を学ぶ	1後	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。
○			表現技法基礎B I-3 表現技法基礎B I-4 デジタル技法基礎B I-3 (3DCG基礎 II)	3D空間の認識力を高める・ディテールにこだわり完成度を高める・知りたい情報や技術を学生間で共有し制作する技術と知識を学ぶ	1後	90	6			○					○	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 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
○			表現技法基礎B I-1 表現技法基礎B I-2 (キャラクターコンテンツ基礎 II)	前期で学んだLive2Dの基本的な技術を応用して、オリジナルキャラクターを動かす技術と知識を学ぶ	1後	60	4			○					○	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
○			デジタル技術基礎B I-4 企画演習基礎B I-3 (Webマーケティング表現)	就活用として使用可能な、学びの成果・成長・ユーモアを取り入れたポートフォリオサイトの構築【ノーコードでのサイト制作】及び、SNSでのPFサイト配信する術を学ぶ	1後	60	4			○					○	webデザイン、HTML/CSS/JavaScript 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。
○			企画演習基礎B I-1 企画演習基礎B I-2 (プロジェクト演習)	クライアント(依頼企業様)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、キャラクターを効果的に用いて提案方法を学ぶ	1後	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。
○			作画基礎B I-3 (ナラティブ基礎)	人と違った発想の価値を理解し、根拠やストーリーをもとに他者に分かりやすく伝えることの重要性を理解し、その術を学ぶ	1後	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
○			キャリアデザイン II (キャリアデザイン II)	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得・具体的な企業エントリーの実施、準備	1後	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

(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)														
○			担任授業B II (KIDデザイン II B)	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とキャリア構築に繋がる行動力を学ぶ	2 後	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
	○		デジタル技術応用B II-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 後	120	8		○	○				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。
	○		デジタル技術応用B II-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 後	120	8		○	○				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。
	○		デジタル技術応用B II-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活用し、新たな自己表現の術を学ぶ	2 後	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 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B II-1 作画応用B II-2 作画応用B II-3 表現技法応用B II-1 (Live2D演習 II)	学んできたLive2Dにて実現できる技術・表現を駆使して、応用を兼ねた自己表現とユーザーの求める作品制作について学ぶ	2 後	120	8		○	○			○	学んできたLive2Dにて実現できる技術・表現を駆使して、応用を兼ねた自己表現とユーザーの求める作品制作について学ぶ
○			表現技法応用B II-2 表現技法応用B II-3 (Web制作)	Web業界のトレンドを踏まえ、卒業後の運用を想定し企画・コンセプトの構築に基づいた収益化できる自己プロモーション用のWebサイトをノーコードで完成させる術を学ぶ	2 後	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
○			キャラクタービジネス (Webマーケティング戦略 II)	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 後	30	2		○	○				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
○			企画演習応用B II-1 企画演習応用B II-2 表現技法応用B II-4 (キャラクターワークス II)	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 後	90	6		○	○				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 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。

(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			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B I (KIDデザイン I B)	企業研究・業界研究に基づいて、1年間の学びを編集し、進路決定準備ができる	1後	30	2		○		○			○	商空間・住空間のデザイン、家具什器デザイン、インテリアデザイン	
	○		建築計画 (建築計画)	建築計画の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	建築設計、商空間のデザイン	
	○		建築法規 (建築法規)	建築法規の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	建築設計、商空間のデザイン	
	○		制作演習基礎B I-3 企画デザイン基礎B I-4 (コーディネート演習 I)	インテリアコーディネートに必要な専門知識と技術を身につける	1後	60	4		○		○			○	インテリアコーディネート、空間演出デザイン、環境色彩計画	
	○		住宅設計演習 (住宅設計演習)	住宅設計に必要な設計手法を身につける	1後	60	4		○		○			○	建築設計、商空間のデザイン	
	○		制作演習基礎B I-1 制作演習基礎B I-2 (プロダクト演習 I)	インテリア雑貨に必要な専門知識と技術を身につける	1後	60	4		○		○			○	建築設計、商空間のデザイン	
○			企画デザイン基礎B I-3 企画デザイン基礎B I-3 インテリア技術基礎B I-1 (インテリアスタイル II)	クリスマスディスプレイやK展に必要な展示空間の企画制作力を身につける	1後	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B I-1 企画デザイン基礎B I-2 (デザイン基礎 II)	ビジュアル表現に必要なレイアウトデザインの手法を身につける	1後	60	4		○		○			○	ディスプレイデザイン、ビジュアルデザイン	
	○		デザイン史 (デザイン史)	デザイン史の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	建築設計、空間デザイン、ステージデザイン	
	○		建築一般構造 (建築一般構造)	建築一般構造の知識をテキストに沿って学ぶ	1後	30	2	○			○			○	建築設計、空間デザイン、ステージデザイン	
○			設計基礎B I-1 設計基礎B I-2 (設計演習 I B)	住宅設計や店舗設計に必要な図面と模型の制作力を身につける	1後	30	2		○		○			○	建築設計、商空間・住空間のデザイン	
○			プレゼン表現基礎 II (プレゼン表現基礎 II)	住宅設計や店舗設計に必要な3DCG/パースの描き方を身につける	1後	60	4		○		○			○	建築パース・フォトショップレタッチ・3DCG	
○			インテリア技術基礎B I-2 インテリア技術基礎B I-3 (社会連携プロジェクト I)	企業と協働しながらデザインで課題解決を図る能力を身につける	1後	60	4		○		○			○	建築設計、商空間・住空間のデザイン 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 建築設計、リノベーションデザイン	
○			キャリアデザイン II (キャリアデザイン II)	・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得・具体的な企業エントリーの実施、準備	1後	30	2		○		○			○	商空間・住空間のデザイン、家具什器デザイン、インテリアデザイン	
○			担任授業B II (KIDデザイン II B)	2年間の学びで得たデザイン基礎力と社会人基礎力を振り返り、実践力として身につける	2後	30	2		○		○			○	空間デザイン、家具什器デザイン、インテリアデザイン	
○			プレゼン表現応用 II (プレゼン表現応用 II)	建築空間を効果的な表現で視覚化するために、モデリングとレンダリングを手法を身につける	2後	60	4		○		○			○	建築パース、造園スケッチ、3DCG	
○			制作演習応用B II-1 制作演習応用B II-2 (ディスプレイデザイン)	企業と協働し、課題を解決に導くアイデアを具体的な提案力を身につける	2後	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 ディスプレイデザイン、ビジュアルデザイン	
○			環境工学 (環境工学)	建築工学の知識をテキストに沿って学ぶ	2後	30	2	○			○			○	建築工学の知識をテキストに沿って学ぶ	
○			建築設備 (建築設備)	建築設備の知識をテキストに沿って学ぶ	2後	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	
○			設計応用B II-1 設計応用B II-2 (インテリアプラン II)	シナリオに合わせた複数のプランニングを提案し、計画力を身につける	2後	60	4		○		○			○	商空間・住空間のデザイン、家具什器デザイン	
○			プロデュース演習 (プロデュース演習)	フェーズフリーの建築に対し、根拠に整合性がある企画のプロデュース力を身につける	2後	60	4		○		○			○	商空間・住空間のデザイン、家具什器デザイン	
○			企画デザイン応用B II-1 企画デザイン応用B II-2 企画デザイン応用B II-3 企画デザイン応用B II-4 (社会連携プロジェクト II)	企業と協働し、社会の課題を解決に導くデザインを提案するために必要なプレゼン力を身につける	2後	120	8		○		○			○	建築設計、商空間のデザイン、インテリアプランニング 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B II-1 インテリア技術応用B II-2 (スタジオ II)	デザイン基礎力のプロセスを可視化し、コンテンツ制作力を身につける	2後	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 商空間・住空間のデザイン、家具什器デザイン	

(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ティブコース)

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B I (KIDデザイン I B)	・自己PR基礎(ポートフォリオ作成、プレゼンテーション習得) ・就活知識の習得、就活ツールの制作	1後	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
○			造形演習基礎B I-1 造形演習基礎B I-2 (デザイン基礎 I)	・服装史、デザイン史からのデザイン手法 ・課題発見、問題解決のデザイン手法	1後	60	4		○					○		ファッションデザイン、パターンメイキング、縫製
○			服飾造形基礎B I-1 服飾造形基礎B I-2 服飾造形基礎B I-3 プロダクション基礎B I-1 プロダクション基礎B I-2 プロダクション基礎B I-3 (スタジオ I B)	・パターン基礎 ・縫製基礎 ・企業連携制作	1後	180	12		○					○	○	ファッションデザイン、パターンメイキング、縫製
○			ファッション表現基礎B I-2 ファッション表現基礎B I-3 (ファッションデザイン I B)	・K展企画書作成 ・デザイン画応用	1後	60	4		○					○	○	アパレルデザイン、ウエディングドレスデザイン及びパターン作成、ブランド運営
○			商品企画基礎B I-1 商品企画基礎B I-2 (ショッププロデュース I B)	ショップ企画、運営、商品企画実習	1後	60	4		○					○		縫製(服・雑貨)、ショップマネジメント、ブランディング、アクセサリ/雑貨企画・製造
○			ファッション表現基礎B I-1 商品企画基礎B I-3 (PC応用 I)	・シルクスクリーン実習 ・オブラ商品製作	1後	60	4		○					○		ファッションデザイン、テキスタイルデザイン、着物・和雑貨商品企画
○			キャリアデザイン II (キャリアデザイン II)	・自己PR基礎(ポートフォリオ作成、プレゼンテーション習得) ・就活知識の習得、就活ツールの制作	1後	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
○			担任授業B II (KIDデザイン II B)	・自己PR応用(デザイン発想プロセス、プレゼンテーション習得) ・社会人スキル習得	2後	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
○			ファッション表現応用B II-2 ファッション表現応用B II-3 (テキスタイル II)	・素材知識の習得 ・素材、デザインの関係性を理解したデザイン習得	2後	60	4		○					○		テキスタイルデザイナー・ディレクター
○			服飾造形応用B II-1 服飾造形応用B II-2 服飾造形応用B II-3 プロダクション基礎B II-1~3 プロダクション基礎B II-1~3 プロダクション基礎B II-1~3 (スタジオ II B)	企業連携制作(K展作品)	2後	180	12		○					○	○	ファッションデザイン、パターンメイキング、縫製
○			造形演習応用B II-1 造形演習応用B II-2 (webショップ II B)	web・ECサイト制作	2後	60	4		○					○		webデザイン
○			商品企画応用B II-1 商品企画応用B II-2 (ブランディング II B)	K展ブランド企画、ディスプレイ計画、販促ツール作成	2後	60	4		○					○	○	デザイナー。建築、インテリア、ワークショップを専門領域として多様な領域での実務と大学での指導を行っている
○			商品企画応用B II-3 ファッション表現応用B II-1 (ファッションデザイン II)	立体裁断、ドレーピング基礎	2後	60	4		○					○		商品企画、ファッションドローイング、パターンメイキング

(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			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B I (KIDデザイン I B)	・自己PR基礎(ポートフォリオ作成、プレゼンテーション習得) ・就活知識の習得、就活ツールの制作	1 後	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
○			プロダクション基礎B I-1 プロダクション基礎B I-2 (レザーワーク I B)	・型紙基礎 ・革製品制作(基本アイテム)	1 後	60	4				○			○		革製品企画・製造、バッグ企画・製造
○			造形実習基礎B I-1 造形実習基礎B I-2 (バッグメイキング I B)	・型紙基礎 ・バッグ制作(基本アイテム)	1 後	60	4				○			○		革製品企画・製造、バッグ企画・製造
○			造形実習基礎B I-3 ハンドメイド表現基礎B I-1 ハンドメイド表現基礎B I-2 ハンドメイド表現基礎B I-3 (シルバーワーク I)	・ジュエリーデザイン基礎 ・ジュエリー制作(彫金)	1 後	120	8				○			○		彫金技法・デザイン指導及びそれに伴うプレゼンテーション指導
○			商品企画基礎B I-2 商品企画基礎B I-3 (ショッププロデュース I B)	ショップ企画、運営、商品企画実習	1 後	60	4				○			○		縫製(服・雑貨)、ショップマネジメント、ブランディング、アクセサリ/雑貨企画・製造
○			商品企画基礎B I-1 ハンドメイド表現基礎B I-4 (テキスタイルデザイン I)	テキスタイルデザイン基礎 (インクジェット・シルクスクリーン)	1 後	60	4				○			○		ファッションデザイン、テキスタイルデザイン、着物・和雑貨商品企画
○			プロダクション基礎B I-3 プロダクション基礎B I-4 (ザッカデザイン I B)	・K展企画書作成 ・デザイン画応用	1 後	60	4				○			○		ファッションデザイン、ドローイング(ファッション・雑貨)、バッグ企画・製造
○			キャリアデザイン II (キャリアデザイン II)	・自己PR基礎(ポートフォリオ作成、プレゼンテーション習得) ・就活知識の習得、就活ツールの制作	1 後	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
○			担任授業B II (KIDデザイン II B)	・自己PR応用(デザイン発想プロセス、プレゼンテーション習得) ・社会人スキル習得	2 後	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B II-1 プロダクション応用B II-2 造形実習応用B II-1 (プロダクション応用 II B)	企業連携制作 (K展作品:布・革製品)	2 後	90	6				○			○		革製品企画・製造、バッグ企画・製造
○			プロダクション応用B II-3 プロダクション応用B II-4 (バックメイキング II B)	企業連携制作(K展作品:靴)	2 後	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B II-1 ハンドメイド表現応用B II-2 造形実習応用B II-2 (シルバーワーク II B)	企業連携制作(K展作品:ジュエリー)	2 後	90	6				○			○		求職者支援訓練校運営・キャリアコンサルタント ジュエリー、アクセサリ、雑貨 企画・製造
○			商品企画応用B II-3 造形実習応用B II-3 (Webショップ II)	web・ECサイト制作	2 後	60	4				○			○		webデザイン
○			ハンドメイド表現応用B II-3 ハンドメイド表現応用B II-4 (ニットワーク II)	ニット制作基礎	2 後	60	4				○			○		ニットデザイン、ファッションデザイン、雑貨デザイン
○			商品企画応用B II-1 商品企画応用B II-2 (ブランディング II B)	K展ブランド企画、ディスプレイ計画、販促ツール作成	2 後	60	4				○			○		デザイナー。建築、インテリア、ワークショップを専門領域として多様な領域での実務と大学での指導を行っている。