

# 【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>ぷれこん</b>	<b>K展</b>
<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>K展</b>

※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

2025年度前期 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ⅡA							
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	前期	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	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。							
到達目標	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	受講姿勢
根拠を元に相手に伝わるプレゼンテーションができる			○					
具体的な事例を元に相手に伝わる文章が書ける				○				
授業に主体的に参加できる								○
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	就職活動を前向きに進めることができる①			⑨	コミュニケーション能力を高めることができる②			
②	就職活動を前向きに進めることができる②			⑩	就職活動分析・振り返り①			
③	就職活動を前向きに進めることができる③			⑪	就職活動分析・振り返り②			
④	就職活動を前向きに進めることができる④			⑫	就職活動分析・振り返り③			
⑤	プレゼンテーション能力を高めることができる①			⑬	就活集中対策①			
⑥	プレゼンテーション能力を高めることができる②			⑭	就活集中対策②			
⑦	プレゼンテーション能力を高めることができる③			⑮	就活集中対策③			
⑧	コミュニケーション能力を高めることができる①							
持ち物								
履修上の注意								

2025年度前期 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 I ① (グラフィックデザイン)							
科目種別	選択	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4	
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	月	講時	1・2・3・4	
担当教員①	山川 将平	実務経験	グラフィックデザイナーとして広告やパンフレット、雑誌、チラシ、メニュー、webサイトのデザインや、外観内観など建築物の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	連携先企業の要望を形にする事で商業デザインのあり方について学ぶ。IllustratorやPhotoshopのデザインスキルアップを行う							
到達目標	連携先企業の抱える課題をクリアにし、プレゼンした内容を採用してもらう事でデザイナーとしての実用的なスキルを身につける							
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	受講姿勢
企業の抱える問題や課題を解決するようなアイデア溢れる作品を作っているか。				○				
自分たちで作った作品の意図を明確にプレゼンできているか。			○					
積極的に作品作りに参加しているか。								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	全体オリエンテーション、課題制作(仮定の飲食店NEWオープンチラシの制作)		⑨	課題2: 連携先企業課題オリエンテーション+リサーチ、企画案制作				
②	課題1: 連携先企業課題オリエンテーション&前週の課題のプレゼン、講評		⑩	課題2: リサーチ、コンセプト企画案制作				
③	課題1: リサーチ、コンセプト企画案制作		⑪	課題2: デザイン制作期間(制作物は連携先企業の要望に準ずる)				
④	課題1: デザイン制作期間(制作物は連携先企業の要望に準ずる)		⑫	課題2: コンセプト企画案制作&決定! 作業工程作り、ラフ制作など				
⑤	課題1: デザイン制作期間(制作物は連携先企業の要望に準ずる)		⑬	課題2: 中間発表(残りの時間はデザイン制作)				
⑥	課題1: 中間発表(残りの時間はデザイン制作)		⑭	課題2: デザイン制作期間(制作物は連携先企業の要望に準ずる)				
⑦	課題1: デザイン制作期間(制作物は連携先企業の要望に準ずる)		⑮	課題2: プレゼン&講評				
⑧	課題1: プレゼン&講評							
持ち物	Mac、ラフ制作用のスケッチブック、ノートや筆記用具							
履修上の注意	プレゼンの日程は決まっているのでそれに合わせて作業スケジュールを立てて制作に臨んでください。(間に合うように)デザインもそうですがコンセプトや企画が重要なのでリサーチなどを十分に行い各企業様を納得させる制作物を作りましょう!							

2025年度前期 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 I ① (Webデザイン)							
科目種別	選択	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4	
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	月	講時	2・3・4・5	
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等、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。							
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・進行することができる。							
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	受講姿勢
課題に対して、目的にあった手法を用いて実務レベルで制作できる				○				
課題に対して明確な根拠をもち、他者に伝える説明をすることができる			○					
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	Webコンテンツ制作応用 ①				
②	前期振り返り・デザイン演習 ①		⑩	Webコンテンツ制作応用 ②				
③	デザイン演習 ②		⑪	Webコンテンツ制作応用 ③				
④	デザイン演習 II ① / コーディング演習 ①		⑫	前期最終課題 ①				
⑤	デザイン演習 II ② / コーディング演習 ②		⑬	前期最終課題 ②				
⑥	デザイン演習 III ① / コーディング演習 II ①		⑭	前期最終課題 ③				
⑦	デザイン演習 III ② / コーディング演習 II ②		⑮	前期最終課題 ④				
⑧	デザイン演習 III ③ / コーディング演習 II ③							
持ち物	パソコン及び必要周辺機器							
履修上の注意	Web専攻は基礎から技術応用まで幅広く習得する学域です。授業や課題に対して真摯に向き合うこと、他者と積極的にコミュニケーションを取り協働すること、自らスケジュールの管理・期限の徹底を行うことを特に留意して参加してください。またこの授業は対面とオンラインのハイブリッドでの授業を行うことも想定しています。							

## 2025年度前期 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 I ① (グッズデザイン)							
科目種別	選択	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4	
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	月	講時	1・2・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	制作を通して、企画・デザイン・展開を学び、美しく仕上げる技術を身につける。							
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し、伝達することができる。							
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	受講姿勢
リサーチを元にしたアイデアを具体的な形に落とし込むことができる				○				
制作した作品を説得力をもって魅力的に紹介することができる			○					
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	教科オリエン、第一課題オリエン			⑨	リサーチ・分析を元に意思決定を行いラフアイデアを書き出す。			
②	リサーチ・分析を行う。フィールドワーク。			⑩	ラフアイデアを通して初期デザインを制作する			
③	リサーチ・分析を元に意思決定を行いラフアイデアを書き出す。			⑪	デザイン制作			
④	ラフアイデアを通して初期デザインを制作する			⑫	デザイン制作と中間チェック			
⑤	デザイン制作と中間チェック			⑬	デザイン制作と中間チェック			
⑥	デザイン制作とプレゼンリハーサル			⑭	デザイン制作とプレゼンリハーサル			
⑦	作品制作とプレゼンの最終仕上げを行いプレゼンを実施			⑮	作品制作とプレゼンの最終仕上げを行い午後からプレゼンを実施			
⑧	第二課題のキックオフ、リサーチ・分析を行う。							
持ち物	<ul style="list-style-type: none"> <li>・15週間共通: Mac・スケッチブック</li> <li>・モックアップ制作時: それぞれ必要と思われる制作道具を持参すること</li> </ul>							
履修上の注意	各課題では、序盤にリサーチ・分析を十分に行い、情報をまとめて、説得力のあるプレゼンを行なってください。また、1日で4コマと長丁場です。無理のない範囲で集中して課題に取り組んでください。							

2025年度前期 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 I ① (動画)							
科目種別	選択	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4	
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	月	講時	1・2・3・4	
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	After Effectsを通して映像の表現を学ぶ							
到達目標	表現の幅を広げつつ、映像の作り方や考え方も身につける							
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	受講姿勢
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			○					
AfterEffectsについて理解が出来ている				○				
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、映像基礎の復習、AEを触ってみよう		⑨	課題③				
②	AfterEffectsの基本操作		⑩	進級課題				
③	AfterEffectsの基本操作 & 課題①		⑪	進級課題				
④	AfterEffectsの基本操作 & 課題②		⑫	進級課題				
⑤	課題③		⑬	進級課題				
⑥	課題③		⑭	進級課題				
⑦	課題③		⑮	進級課題				
⑧	課題③							
持ち物	ノートPC・マウス・充電器							
履修上の注意	1年の前期しか動画に関することはしていないと思うのでまずは基礎を思い出すところからそして新たにAfterEffects(以下AE)というソフトを使い始めます こちらの専攻授業では前期の前半は主にAEについて学びます短期で学ぶため簡単な小テスト(課題)を挟みながら進めようと思っています							

2025年度前期 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 I ② (グラフィックデザイン)							
科目種別	選択	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	前期	曜日	金	講時	1・2・3・4	
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			評価方法					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	受講姿勢
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	オリエンテーション／デザイン概論 ／課題1(サンヤツ広告)		⑨	Photoshop応用2 ／課題5(ポスター等)				
②	Illustrator応用1 ／組版実習(フォント)		⑩	Illustrator応用4 ／課題5(ポスター等)				
③	Illustrator応用2/ 課題2(ページレイアウト)		⑪	デザインと写真・イラスト/ 課題6(冊子等)				
④	バーチャル社会見学 ／課題3(セルフロゴマーク)		⑫	Photoshop応用3 ／課題6(冊子等)				
⑤	Illustrator応用3／課題3(セルフロゴマーク)		⑬	Illustrator応用5 ／課題6(冊子等)				
⑥	デザインの進め方 ／課題4(編集基礎)		⑭	Photoshop応用4 ／課題7(自由課題)				
⑦	Photoshop応用1／課題4(編集基礎)		⑮	Photoshop応用5 ／課題7(自由課題)				
⑧	デザインと色彩・印刷 ／課題5(ポスター等)							
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	デザインに限らず、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。							

2025年度前期 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 I ② (Webデザイン)							
科目種別	選択	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	前期	曜日	金	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	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。							
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・進行することができる。							
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	受講姿勢
課題に対して、目的にあった手法を用いて実務レベルで制作できる				○				
課題に対して明確な根拠をもち、他者に伝える説明をすることができる			○					
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・業界研究		⑨	◆ 産学連携課題(リサーチ・企画・設計)				
②	Webコンテンツ構築応用・演習 ①		⑩	◆ 産学連携課題(制作)				
③	Webコンテンツ構築応用・演習 ②		⑪	◆ 産学連携課題(制作)				
④	UI/UX 応用課題 ①		⑫	◆ 産学連携課題(制作)				
⑤	UI/UX 応用課題 ②		⑬	◆ 産学連携課題(制作)				
⑥	UI/UX 応用課題 ③		⑭	◆ 産学連携課題(ブラッシュアップ・プレゼン準備)				
⑦	UI/UX 応用課題 ④		⑮	◆ 最終合評				
⑧	◆ 産学連携課題(リサーチ・企画・設計)							
持ち物	パソコン及び必要周辺機器							
履修上の注意	Web専攻は基礎から技術応用まで幅広く習得する学域です。授業や課題に対して真摯に向き合うこと、他者と積極的にコミュニケーションを取り協働すること、自らスケジュールの管理・期限の徹底を行うことを特に留意して参加してください。またこの授業は対面とオンラインのハイブリッドでの授業を行うことも想定しています。							

2025年度前期 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 I ② (グッズデザイン)							
科目種別	選択	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	前期	曜日	金	講時	1・2・3・4	
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・グッズデザイナー。グラフィックデザイナーとして25年の実績。広告代理店でアートディレクターを経て、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	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、魅力ある商品を生み出す。							
到達目標	社会から求められているものを把握し、オリジナルのアイデアをプラスしたグッズを制作することができる。またそのためのスケジュールを組むことができる。							
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	受講姿勢
市場を理解した上で発想力、デザイン力、完成度、スケジュール管理で評価				○				
課題に対して明確な根拠をもち、他者に伝える説明をすることができる			○					
授業に主体的に取り組むことができる・楽しんで取り組んでいるか								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	オリエンテーション・自己紹介プレゼン 技術基礎の復習を兼ねた制作		⑨	前期最終課題 アイデア出し・アイデア共有 ラフデザイン制作				
②	■課題1 アイデア出し・アイデア共有 制作内容決定 ラフ制作		⑩	前期最終課題 ラフデザイン制作				
③	■課題1 ラフデザインチェック・デザイン制作		⑪	前期最終課題 制作				
④	■課題1 デザイン制作・チェック		⑫	前期最終課題 制作・中間チェック				
⑤	■課題1 デザイン制作		⑬	前期最終課題 制作				
⑥	■課題1 制作		⑭	前期最終課題 制作～プレゼン資料				
⑦	■課題1 制作		⑮	前期最終課題 プレゼン資料完成～プレゼンテーション				
⑧	■課題1 発表							
持ち物	パソコン・筆記用具・ラフスケッチができるもの課題によってはハサミ、カッター、カッターマット、両面テ							
履修上の注意	普段の生活の中でグッズと思われるものの売り場に目を向けておいてください。自己満足ではなく、消費者や第三者目線に立ってモノづくりができるように、市場にアンテナを貼っておいてください。他者とコミュニケーションをとり積極的にアイデアに取り組む柔軟な姿勢を持ってください。※個人の課題制作で使用する材料は全て各自で準備となります。※課題によってシラバスのスケジュールが変更になる可能性があります。							

2025年度前期 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 I ② (動画)						
科目種別	選択	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	前期	曜日	月	講時	1・2・3・4
担当教員①	戸田 浩一	実務経験	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				
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	専攻ゼミ①と併用し、After Effectsを使いながら撮影を学ぶ						
到達目標	撮影の実践を通し、企画から制作まで一貫した技術を身につける						
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	受講姿勢	
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	○						
企画意図に即した制作物をつくる事が出来る。		○					
積極的に授業に参加することができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	オリエンテーション 撮影基礎復習		⑨	撮影演習③			
②	撮影演習①		⑩	撮影演習③・鑑賞会			
③	撮影演習①		⑪	進級課題			
④	撮影演習①・鑑賞会		⑫	進級課題			
⑤	撮影演習②		⑬	進級課題			
⑥	撮影演習②		⑭	進級課題			
⑦	撮影演習②・鑑賞会		⑮	プレゼンテーション			
⑧	撮影演習③						
持ち物							
履修上の注意							

2025年度前期 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 I ① (2v1)							
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	前期	曜日	木	講時	3・4	
担当教員①	戸田 浩一	実務経験	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					
担当教員②	イクシマ ヨシロウ	実務経験	印刷会社でのグラフィックデザイナーを経て、Webデザイン・UIUXのフリーランスデザイナー、フロントエンジニア、Web系コンサルタントとして活動。					
担当教員③	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④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	基礎力を高め、実践に対応できる能力が身につけられる							
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	受講姿勢
グラ: 基礎力を身に付けられているか Web: 要件定義に則したデザイン改善と実装に取り組み、実現することができる 動画: 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			○					
企画意図に即したプレゼンテーションができる			○					
主体的に授業に参加することができる								○
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 文字組について/再サンプルについて		⑨	Web実習 要件定義をもとに制作、個別にアドバイスをこなう				
②	グラフィック・地図づくり		⑩	Web個人プレゼン ブラッシュアップした課題をプレゼンテーション				
③	グラフィック・ポスター制作		⑪	動画 学校紹介動画・オリエン、リサーチ、絵コンテ作成				
④	グラフィック・ポスター制作		⑫	動画 学校紹介動画・絵コンテ・音楽・グラフィック準備				
⑤	グラフィック・プレゼンテーション		⑬	動画 学校紹介動画・グラフィック作成・動画撮影・編集				
⑥	Webオリエンテーション 授業説明、グループワークを通し課題設定		⑭	動画 学校紹介動画・グラフィック作成・動画撮影・編集				
⑦	Webブラッシュアップ指示書 選定課題に基づき、要件定義を行い準備に取り掛かる		⑮	動画 学校紹介動画・課題発表				
⑧	Web実習 要件定義をもとに制作、個別にアドバイスをこなう							
持ち物	グラ: mac、マウス、筆記用具 web: PC/マウス/充電器 動画: PC/イヤホン/マウス/充電器							
履修上の注意	グラ: 制作物によってはパソコン作業の前にラフスケッチを書いてもらいます。必ず筆記用具を持ってきてください。 動画: メディアフロンティアの動画課題について、前期は学校紹介動画、後期は自由課題の予定です。 今回の課題は、グループ・個人制作の選択制にします。短期間で大きいものが作りたい場合は、グループでの制作を推奨します。							

2025年度前期 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 I ② (2v2)							
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	前期	曜日	木	講時	3・4	
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	イクシマ ヨシロウ	実務経験	印刷会社でのグラフィックデザイナーを経て、Webデザイン・UIUXのフリーランスデザイナー、フロントエンジニア、Web系コンサルタントとして活動。					
担当教員③	戸田 浩一	実務経験	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					
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	基礎力を高め、実践に対応できる能力が身につけられる							
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	受講姿勢
動画: 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 Web: 要件定義に則したデザイン改善と実装に取り組み、実現することができる グラ: 基礎力を身に付けられているか				○				
企画意図に即したプレゼンテーションができる			○					
主体的に授業に参加することができる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	動画 学校紹介動画・オリエン、リサーチ、絵コンテ作成		⑨	Web実習 要件定義をもとに制作、個別にアドバイスをこなう				
②	動画 学校紹介動画・絵コンテ・音楽・グラフィック準備		⑩	Web個人プレゼン ブラッシュアップした課題をプレゼンテーション				
③	動画 学校紹介動画・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 文字組について/再サンプルについて				
④	動画 学校紹介動画・グラフィック作成・動画撮影・編集		⑫	グラフィック・地図づくり				
⑤	動画 学校紹介動画・課題発表		⑬	グラフィック・ポスター制作				
⑥	Webオリエンテーション 授業説明、グループワークを通し課題設定		⑭	グラフィック・ポスター制作				
⑦	Webブラッシュアップ指示書 選定課題に基づき、要件定義を行い準備に取り掛かる		⑮	グラフィック・プレゼンテーション				
⑧	Web実習 要件定義をもとに制作、個別にアドバイスをこなう							
持ち物	動画: PC/イヤホン/マウス/充電器 web: PC/マウス/充電器 グラ: mac、マウス、筆記用具							
履修上の注意	動画: メディアフロンティアの動画課題について、前期は学校紹介動画、後期は自由課題の予定です。 今回の課題は、グループ・個人制作の選択制にします。短期間で大きいものが作りたい場合は、グループでの制作を推奨します。 グラ: 制作物によってはパソコン作業の前にラフスケッチを書いてもらいます。必ず筆記用具を持ってきてください。							

2025年度前期 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 I ③ (2v3)							
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	前期	曜日	木	講時	3・4	
担当教員①	イクシマ ヨシロウ	実務経験	印刷会社でのグラフィックデザイナーを経て、Webデザイン・UIUXのフリーランスデザイナー、フロントエンジニア、Web系コンサルタントとして活動。					
担当教員②	戸田 浩一	実務経験	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					
担当教員③	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④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	基礎力を高め、実践に対応できる能力が身につけられる							
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	受講姿勢
Web：要件定義に則したデザイン改善と実装に取り組み、実現することができる グラ：基礎力を身に付けられているか 動画：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				○				
企画意図に即したプレゼンテーションができる			○					
主体的に授業に参加することができる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	Webオリエンテーション 授業説明、グループワークを通し課題設定		⑨	グラフィック・ポスター制作				
②	Webブラッシュアップ指示書 選定課題に基づき、要件定義を行い準備に取り掛かる		⑩	グラフィック・プレゼンテーション				
③	Web実習 要件定義をもとに制作、個別にアドバイスをこなう		⑪	動画 学校紹介動画・オリエン、リサーチ、絵コンテ作成				
④	Web実習 要件定義をもとに制作、個別にアドバイスをこなう		⑫	動画 学校紹介動画・絵コンテ・音楽・グラフィック準備				
⑤	Web個人プレゼン ブラッシュアップした課題をプレゼンテーション		⑬	動画 学校紹介動画・グラフィック作成・動画撮影・編集				
⑥	グラフィック・オリエンテーション 文字組について/再サンプルについて		⑭	動画 学校紹介動画・グラフィック作成・動画撮影・編集				
⑦	グラフィック・地図づくり		⑮	動画 学校紹介動画・課題発表				
⑧	グラフィック・ポスター制作							
持ち物	web: PC/マウス/充電器 グラ: mac、マウス、筆記用具 動画: PC/イヤホン/マウス/充電器							
履修上の注意	グラ: 制作物によってはパソコン作業の前にラフスケッチを書いてもらいます。必ず筆記用具を持ってきてください。 動画: メディアフロンティアの動画課題について、前期は学校紹介動画、後期は自由課題の予定です。 今回の課題は、グループ・個人制作の選択制にします。短期間で大きいものが作りたい場合は、グループでの制作を推奨します。							

2025年度前期 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	2D合同事業演習 I ①						
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	2年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2・3・4
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、制作フローを理解した上で「ふれこん」へ向けた作品(企画書・プレゼン)の制作を実施						
到達目標	学んできたことや経験を、根拠に基づいて企画に落とし込み、相手を納得されるプレゼンテーションができる						
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
授業に主体的に取り組むことができる							○
自身のアイデアが詰まった成果物を制作できる				○			
成果物に対して根拠を明確に伝えることができる			○				
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	オリエンテーション・チームビルディング			⑨	制作		
②	リサーチ・企業分析(グループワーク)			⑩	クラス内プレゼンとフィードバック・ブラッシュアップ		
③	リサーチ・企業分析シートの作成(グループワーク)			⑪	ブラッシュアップ制作		
④	リサーチ・企業分析シートを元にラフ制作			⑫	プレゼン資料作成		
⑤	各作品の検討(グループワーク)			⑬	プレゼン資料作成		
⑥	制作			⑭	プレゼンの練習		
⑦	制作			⑮	プレゼンの練習		
⑧	制作						
持ち物	Mac、スマホ						
履修上の注意	「ふれこん」では一般の企業様を招待して、全員がプレゼンを行い、その内容を審査していただきます。普段のプレゼンの延長線上にありますが、緊張感が違います。自らのアイデアをどのようにしたら社会の厳しい目にも耐えられる作品になるのかをよく考えて履修をしましょう。□						

2025年度前期 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	2D合同事業演習 I ②							
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	2年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2・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	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「ぷれこん」へ向けた作品(企画書・プレゼン)の制作を実施							
到達目標	学んできたことや経験を、根拠に基づいて企画に落とし込み、相手を納得されるプレゼンテーションができる							
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	受講姿勢
授業に主体的に取り組むことができる								○
自身のアイデアが詰まった成果物を制作できる				○				
成果物に対して根拠を明確に伝えることができる			○					
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	オリエンテーション・チームビルディング			⑨	制作			
②	リサーチ・企業分析(グループワーク)			⑩	クラス内プレゼンとフィードバック・ブラッシュアップ			
③	リサーチ・企業分析シートの作成(グループワーク)			⑪	ブラッシュアップ制作			
④	リサーチ・企業分析シートを元にラフ制作			⑫	プレゼン資料作成			
⑤	各作品の検討(グループワーク)			⑬	プレゼン資料作成			
⑥	制作			⑭	プレゼンの練習			
⑦	制作			⑮	プレゼンの練習			
⑧	制作							
持ち物	Mac、スマホ							
履修上の注意	「ぷれこん」では一般の企業様を招待して、全員がプレゼンを行い、その内容を審査していただきます。普段のプレゼンの延長線上にありますが、緊張感が違います。自らのアイデアをどのようにしたら社会の厳しい目にも耐えられる作品になるのかをよく考えて履修をしましょう。□							