

【VD】2025年度 入学生カリキュラムマップ

は科目連携。

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。

デザイン基礎力

- 問題** 問題発見力 本真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。
- プレゼン** プレゼンテーション力 考えや思いを表現できる。

前期

後期

1年生

デザイン概論A ✓ デザイン思考 ✓ デザイン論理 強化する力 問題 発想	グラフィック基礎 I ✓ illustrator ✓ 基本操作 ✓ レイアウト 強化する力 視覚 造形	ロジカルシンキング ✓ 論理思考 ✓ マーケティング ✓ 企画提案 強化する力 問題 プレ	Webデザイン基礎 ✓ webデザイン(Figma) ✓ コーディング(HTML/CSS) 強化する力 視覚 造形
デッサン表現 ✓ デッサン ✓ 色彩理論 ✓ 構図 強化する力 視覚 造形	グラフィック基礎 II ✓ Photoshop ✓ 基本操作 ✓ トリミング 強化する力 視覚 造形	KID デザイン I A ✓ 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	映像基礎 ✓ Premiere Pro ✓ 基本操作 ✓ 映像制作 強化する力 視覚 造形

グラフィック応用 ✓ Illustrator ✓ Photoshop ✓ ポートフォリオ制作 強化する力 視覚 造形	Webデザイン応用 ✓ 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	映像応用 ✓ After Effects ✓ Premiere Pro ✓ 映像制作 強化する力 視覚 造形
デザイン概論B ✓ デザイン思考 ✓ 論理思考 ✓ 企画提案 強化する力 問題 発想	グループワーク ✓ 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	KID デザイン I 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

グラフィックデザイン専攻	専攻ゼミ① ✓ グラフィック応用 ✓ クライアントワーク 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
Webデザイン専攻	専攻ゼミ① ✓ コーディング応用 ✓ Webコンテンツ制作 強化する力 視覚 造形	専攻ゼミ② ✓ UI/UX ✓ クライアントワーク 強化する力 視覚 造形
グッズデザイン専攻	専攻ゼミ① ✓ 商品企画 ✓ クライアントワーク 強化する力 視覚 造形	専攻ゼミ② ✓ ブランディング ✓ 商品製作 強化する力 視覚 造形
動画専攻	専攻ゼミ① ✓ AfterEffect ✓ クライアントワーク 強化する力 視覚 造形	専攻ゼミ② ✓ 撮影技法 ✓ 企画 強化する力 視覚 造形

メディアフロンティア

- ✓ ポートフォリオサイト
- ✓ グラフィック
- ✓ 動画

強化する力
視覚 造形

2D合同事業演習 I

- ✓ 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

KID デザイン II A

- ✓ 社会人基礎力
- ✓ プレゼンテーション

強化する力
問題 プレ

ふれこん

グラフィックデザイン専攻	専攻ゼミ① ✓ 専攻に特化した制作 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	2D合同事業演習 II ✓ 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
Webデザイン専攻	専攻ゼミ① ✓ 専攻に特化した制作 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	KID デザイン II 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
グッズデザイン専攻	専攻ゼミ① ✓ 専攻に特化した制作 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	メディアフロンティア ✓ ポートフォリオサイト ✓ グラフィック ✓ 動画 強化する力 視覚 造形
動画専攻	専攻ゼミ① ✓ 専攻に特化した制作 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	K展

※イラスト専攻は2025年度開講なし

※イラスト専攻は2025年度開講なし

2025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・4
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】		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	プレゼンテーション②			
⑦	プレゼンテーション①		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		試験期間	自己紹介書(レポート)の完成提出			
持ち物	<ul style="list-style-type: none"> ■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 ■インターンシップへの対策も行います ■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 						
履修上の注意							

2025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	1
履修年次	1年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2
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	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	オリエンテーション illustratorの基本操作・DTPの基本		⑨	課題②オリジナル名刺制作			
②	illustratorの基本操作・DTPの基本		⑩	プレゼンテーション試験			
③	illustratorの基本操作・DTPの基本		⑪	課題③パッケージデザイン			
④	illustratorの基本操作・DTPの基本		⑫	課題③パッケージデザイン			
⑤	復習・実力確認試験		⑬	課題③パッケージデザイン			
⑥	課題①オリジナルロゴ制作		⑭	課題③パッケージデザイン			
⑦	課題①オリジナルロゴ制作		⑮	プレゼンテーション試験			
⑧	課題②オリジナル名刺制作						
持ち物	mac、マウス、筆記用具、スケッチブック						
履修上の注意	illustratorの基本操作を学ぶ上でグラフィックデザインの基礎の履修も行います。制作物によってはパソコンで作業する前にラフスケッチを書いてもらうこととなりますので、必ず筆記用具とスケッチブックを持参してください。						

2025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	火	講時	1・2	
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・映像クリエイターとして活動					
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	オリエンテーション illustratorの基本操作・DTPの基本		⑨	課題②オリジナル名刺制作				
②	illustratorの基本操作・DTPの基本		⑩	プレゼンテーション試験				
③	illustratorの基本操作・DTPの基本		⑪	課題③パッケージデザイン				
④	illustratorの基本操作・DTPの基本		⑫	課題③パッケージデザイン				
⑤	復習・実力確認試験		⑬	課題③パッケージデザイン				
⑥	課題①オリジナルロゴ制作		⑭	課題③パッケージデザイン				
⑦	課題①オリジナルロゴ制作		⑮	プレゼンテーション試験				
⑧	課題②オリジナル名刺制作							
持ち物	mac、マウス、筆記用具、スケッチブック							
履修上の注意	illustratorの基本操作を学ぶ上でグラフィックデザインの基礎の履修も行います。 制作物によってはパソコンで作業する前にラフスケッチを書いてもらうことになりますので、必ず筆記用具とスケッチブックを持参してください。							

2025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	火	講時	1・2
担当教員①	人見 信子	実務経験	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				
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
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	オリエンテーション illustratorの基本操作・DTPの基本			⑨	課題②オリジナル名刺制作		
②	illustratorの基本操作・DTPの基本			⑩	プレゼンテーション試験		
③	illustratorの基本操作・DTPの基本			⑪	課題③パッケージデザイン		
④	illustratorの基本操作・DTPの基本			⑫	課題③パッケージデザイン		
⑤	復習・実力確認試験			⑬	課題③パッケージデザイン		
⑥	課題①オリジナルロゴ制作			⑭	課題③パッケージデザイン		
⑦	課題①オリジナルロゴ制作			⑮	プレゼンテーション試験		
⑧	課題②オリジナル名刺制作						
持ち物	mac、マウス、筆記用具、スケッチブック						
履修上の注意	illustratorの基本操作を学ぶ上でグラフィックデザインの基礎の履修も行います。制作物によってはパソコンで作業する前にラフスケッチを書いてもらうこととなりますので、必ず筆記用具とスケッチブックを持参してください。						

2025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	齊藤 桃子	実務経験	グラフィックデザイン、パッケージデザインに約20年従事している。					
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・作品提出				
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】作品のプレゼン・作品提出				
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。							

2025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	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・作品提出			
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】作品のプレゼン・作品提出			
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。						

2025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	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・映像クリエイターとして活動				
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	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・作品提出			
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】作品のプレゼン・作品提出			
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。						

2025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デザインの内容やレイアウトの基礎、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	
Webデザイン・コーディング技術の基礎を理解しサイトを制作できる		○					
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	◆ ランディングページ作成①<企画・設計>			
④	デザインアプリケーション演習② Figma		⑫	◆ ランディングページ作成②<デザイン>			
⑤	WEBデザインレイアウトのワーク①		⑬	◆ ランディングページ作成④<コーディング>			
⑥	WEBデザインレイアウトのワーク②		⑭	◆ 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	◆ 最終合評<プレゼンテーション>			
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。						

2025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	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デザインの概念やレイアウトの基礎、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
Webデザイン・コーディング技術の基礎を理解しサイトを制作できる				○				
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	◆ ランディングページ作成①<企画・設計>				
④	デザインアプリケーション演習② Figma		⑫	◆ ランディングページ作成②<デザイン>				
⑤	WEBデザインレイアウトのワーク①		⑬	◆ ランディングページ作成④<コーディング>				
⑥	WEBデザインレイアウトのワーク②		⑭	◆ 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	◆ 最終合評<プレゼンテーション>				
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。							

2025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	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	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デザインの概念やレイアウトの基礎、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	
Webデザイン・コーディング技術の基礎を理解しサイトを制作できる		○					
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	◆ ランディングページ作成①<企画・設計>			
④	デザインアプリケーション演習② Figma		⑫	◆ ランディングページ作成②<デザイン>			
⑤	WEBデザインレイアウトのワーク①		⑬	◆ ランディングページ作成④<コーディング>			
⑥	WEBデザインレイアウトのワーク②		⑭	◆ 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	◆ 最終合評<プレゼンテーション>			
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。						

2025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	映像基礎 (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	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・映像クリエイターとして活動				
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	映像撮影・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	映像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 —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 —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 —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 —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 —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	<p>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) パソコン付属のコンセント、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。)</p>						
履修上の注意	<p>・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。 ・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。 ・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。慣れたら楽しいので、焦らず作っていきましょう。</p>						

2025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	月	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	映像撮影・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	映像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口		○					
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		⑩	オリエンテーション CM制作① —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 —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 —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 —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 —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) パソコン付属のコンセント、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	・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。 ・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。 ・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。慣れたら楽しいので、焦らず作っていきましょう。						

2025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	映像基礎 (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	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	映像撮影・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	映像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 —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 —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 —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 —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 —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) パソコン付属のコンセント、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	・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。 ・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。 ・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。							

2025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
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①3原色で描く色相環。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	色彩構成①色のイメージの考察・アクリル絵の具で制作する				
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	前期に制作した作品3点を使用したプレゼン				
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:デッサン期の持ち物+バケツ、筆、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最初から手を動かすのではなく、まずは物を観察することに時間を割いています。配置したら見えなくなる後ろも理解をしています。こうした「観察し構造を理解すること」が重要です。また、絵具を用いた作品は配色など色の特徴を理解して制作するように注意をしましょう。							

2025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	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			評価対象				
			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①3原色で描く色相環。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	色彩構成①色のイメージの考察・アクリル絵の具で制作する			
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	前期に制作した作品3点を使用したプレゼン			
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: デッサン期の持ち物+バケツ、筆、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最初から手を動かすのではなく、まずは物を観察することに時間を割いています。配置したら見えなくなる後ろも理解をしています。こうした「観察し構造を理解すること」が重要です。また、絵具を用いた作品は配色など色の特徴を理解して制作するように注意をしましょう。						

2025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	火	講時	3・4
担当教員①	杉本 周太	実務経験	音楽業界の企業において、イラスト制作やデザイン、プロデュースなど、幅広い業務を担当。現在はフリーランスで作詞作曲家として活動。				
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	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			評価対象				
			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①3原色で描く色相環。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	色彩構成①色のイメージの考察・アクリル絵の具で制作する			
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	前期に制作した作品3点を使用したプレゼン			
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: デッサン期の持ち物+バケツ、筆、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最初から手を動かすのではなく、まずは物を観察することに時間を割いています。配置したら見えなくなる後ろも理解をしています。こうした「観察し構造を理解すること」が重要です。また、絵具を用いた作品は配色など色の特徴を理解して制作するように注意をしましょう。						

2025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	デザインの概念を学び、そ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
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の基礎的な力								○
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る。		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！ブラインドウォーク。				
③	繋げる力で想像力を広げ、マップ思考を手に入れる。		⑪	デザインの力で卵を守れ！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	デザインの力で卵を守れ！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	授業の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。							

2025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	火	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	デザインの概念を学び、そ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	
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の基礎的な力						○	
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る。		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！ブラインドウォーク。			
③	繋げる力で想像力を広げ、マップ思考を手に入れる。		⑪	デザインの力で卵を守れ！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	デザインの力で卵を守れ！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	授業の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。						

2025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	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	デザインの概念を学び、そ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	
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の基礎的な力						○	
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る。		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！ブラインドウォーク。			
③	繋げる力で想像力を広げ、マップ思考を手に入れる。		⑪	デザインの力で卵を守れ！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	デザインの力で卵を守れ！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	授業の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。						

2025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	
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見法を習得する			
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見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ち続けてください。						

2025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	3	
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
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見法を習得する				
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見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ち続けてください。							

2025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	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
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見法を習得する				
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見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ち続けてください。							

