

【CI】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 本来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。
- ブレ** 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

アナログ基礎 I デッサン クロッキー 構図 強化する力 視覚 造形	イラスト表現 I 描き分け イラスト調査 発想 強化する力 発想 造形	デジタル基礎 基本操作 Adobe Illustrator デザイン 強化する力 問題 ブレ	キャリアリテラシー 自己理解 進路研究 言語化 強化する力 問題 発想
背景技術基礎 モノの見え方 構図 世界観 強化する力 視覚 造形	作画基礎 I 人体構造 表情 装飾 強化する力 視覚 造形	グラフィック基礎 基本操作 Clip Studio 表現手法 強化する力 発想 造形	KID デザイン I A グループワーク 自己表現 キャリア構築 強化する力 問題 ブレ

アナログ基礎 II デッサン クロッキー 空間 強化する力 視覚 造形	イラスト表現 II 表現の幅 ニーズ調査 グループ制作 強化する力 発想 造形	映像技術基礎 基本操作 Premiere Pro 編集・演出 強化する力 発想 造形	企画基礎 グループワーク 企画提案 情報整理・編集 強化する力 問題 ブレ
プロダクト基礎 イラスト商品 Adobe Illustrator ポートフォリオ 強化する力 問題 発想	作画基礎 II マンガ・アニメ キャラクター設定 編集・演出 強化する力 発想 造形	グラフィック基礎 II 基本操作 Photoshop ファイル管理 強化する力 視覚 造形	KID デザイン I B グループワーク 自己表現 キャリア構築 強化する力 問題 ブレ



2年生

アナログ応用 I デッサン 色調・明度 表現力の幅 強化する力 視覚 造形	背景技術演習 I 世界観 構図 キャラ融合 強化する力 視覚 造形	映像技術 I 応用操作 After Effects 編集・演出 強化する力 発想 造形	コミック演習 I マンガ表現 ストーリー 持込大会 強化する力 発想 造形	モーション演習 I 応用操作 Live2D 編集・演出 強化する力 視覚 造形	デジタル応用 I 企業連携 コンテンツ ターゲット 強化する力 問題 ブレ	デジタル演習 I 企業連携 デザイン プレゼン 強化する力 問題 ブレ
作画応用 I アニメ演出 仕様 世界観 強化する力 視覚 造形	UI演習 I UI表現 アイコン データ管理 強化する力 問題 造形	コンセプト演習 I 仕様設定 コンセプト 世界観 強化する力 発想 視覚	デッサン演習 I 観察眼 構成構図 明暗 強化する力 視覚 造形	プロダクト演習 I 商品販売 ターゲット DTP 強化する力 発想 造形	KID デザイン II A 業界研究 デジタルリテラシー プレゼンテーション 強化する力 問題 ブレ	

アナログ応用 I 観察眼・想像力 色彩・構成 デッサン 強化する力 視覚 造形	背景技術演習 I 世界観 パース 仕様 強化する力 視覚 造形	映像技術 I 企画展案 After Effects 演出 強化する力 発想 造形	コミック演習 I マンガ表現 スケジュール管理 持込大会 強化する力 発想 造形	モーション演習 I コンテンツ Live2D表現 企業連携 強化する力 視覚 造形	デジタル応用 I 企業連携 グループ制作 プレゼン 強化する力 問題 ブレ	デジタル演習 I 企業連携 グループ制作 展示計画 強化する力 視覚 造形
作画応用 I 人物動き 仕様 作品意図 強化する力 視覚 造形	UI演習 I UI表情 企画提案 データ管理 強化する力 発想 造形	コンセプト演習 I キービジュアル 市場調査 企画提案 強化する力 視覚 造形	デッサン演習 I 物体構造 構成構図 言語化 強化する力 視覚 造形	プロダクト演習 I 企画提案 ターゲット 市場調査 強化する力 発想 造形	KID デザイン II A K展 情報共有 プレゼンテーション 強化する力 問題 ブレ	

選択科目のうち1科目を選択 選択科目のうち1科目を選択

選択科目のうち1科目を選択 選択科目のうち1科目を選択

ぷれこん

K展

2024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 コミックイラストコース1年生							
科目名	KIDデザインIA/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/集中
担当教員①	磯田 安宏	実務経験	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				
担当教員②	池田 翔平	実務経験	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				
担当教員③	泉 了	実務経験	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				
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】説明		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	セールスプレゼンテーション			
⑦	プレゼンテーションと伝え方		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						
持ち物							
履修上の注意	<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 						

2024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 コミックイラストコース1年生

科目名	アナログ基礎 I (1C1)						
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	木	講時	1・2
担当教員①	神野 翼	実務経験	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				
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	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						
到達目標	対象を正確に把握し、絵に表すための基礎的な視点を持つことができる						
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	
モチーフを構造的に理解し、立体感をもった明暗表現ができる		○					
立体表現を意識した構成デッサンのプレゼンテーションができる	○						
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	基本的な画材の使い方がわかる		⑨	描写			
②	形の理解～クロッキー		⑩	手の細密描写			
③	形の理解～デッサン		⑪	描写 複数モチーフ			
④	デッサン～スプーンとティッシュ～		⑫	人物クロッキー			
⑤	構図と構成		⑬	アナログイラスト			
⑥	色について（明度）		⑭	最終課題（描写）①			
⑦	色彩構成 1（色相・彩度）		⑮	最終課題（描写）②			
⑧	描写 卓上						
持ち物							
履修上の注意							

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	アナログ基礎 I (1C2)							
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	木	講時	3・4	
担当教員①	山脇 侑子	実務経験	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					
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	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							
到達目標	対象を正確に把握し、絵に表すための基礎的な視点を持つことができる							
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
モチーフを構造的に理解し、立体感をもった明暗表現ができる				○				
立体表現を意識した構成デッサンのプレゼンテーションができる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	基本的な画材の使い方がわかる		⑨	描写				
②	形の理解～クロッキー		⑩	手の細密描写				
③	形の理解～デッサン		⑪	描写 複数モチーフ				
④	デッサン～スプーンとティッシュ～		⑫	人物クロッキー				
⑤	構図と構成		⑬	アナログイラスト				
⑥	色について（明度）		⑭	最終課題（描写）①				
⑦	色彩構成 1（色相・彩度）		⑮	最終課題（描写）②				
⑧	描写 卓上							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生							
科目名	アナログ基礎 I (1C3)						
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	木	講時	1・2
担当教員①	竹村 寛来	実務経験	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				
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	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						
到達目標	対象を正確に把握し、絵に表すための基礎的な視点を持つことができる						
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
モチーフを構造的に理解し、立体感をもった明暗表現ができる				○			
立体表現を意識した構成デッサンのプレゼンテーションができる			○				
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	基本的な画材の使い方がわかる			⑨	描写		
②	形の理解～クロッキー			⑩	手の細密描写		
③	形の理解～デッサン			⑪	描写 複数モチーフ		
④	デッサン～スプーンとティッシュ～			⑫	人物クロッキー		
⑤	構図と構成			⑬	アナログイラスト		
⑥	色について（明度）			⑭	最終課題（描写）①		
⑦	色彩構成1（色相・彩度）			⑮	最終課題（描写）②		
⑧	描写 卓上						
持ち物							
履修上の注意							

2024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 コミックイラストコース1年生

科目名	アナログ基礎 I (1C4)							
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	木	講時	3・4	
担当教員①	大前 春菜	実務経験	彫刻家として活動し、展示会などにも出展している					
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	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							
到達目標	対象を正確に把握し、絵に表すための基礎的な視点を持つことができる							
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
モチーフを構造的に理解し、立体感をもった明暗表現ができる				○				
立体表現を意識した構成デッサンのプレゼンテーションができる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる							○	
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	基本的な画材の使い方がわかる			⑨	描写			
②	形の理解～クロッキー			⑩	手の細密描写			
③	形の理解～デッサン			⑪	描写 複数モチーフ			
④	デッサン～スプーンとティッシュ～			⑫	人物クロッキー			
⑤	構図と構成			⑬	アナログイラスト			
⑥	色について (明度)			⑭	最終課題 (描写) ①			
⑦	色彩構成 1 (色相・彩度)			⑮	最終課題 (描写) ②			
⑧	描写 卓上							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	作画基礎 I (1C1)							
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	宮本 佳子	実務経験	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	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							
到達目標	魅力的なキャラクターを描くための基本表現（人体・装飾）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
自然な整合性をもったキャラクター（人体）を作画できる				○				
自分の作品をプレゼンテーションできる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	キャラ造形の基本を知ろう（全体）		⑨	キャラクターのリアリティ「擬人化」 動物、クリーチャー				
②	キャラ造形の基本(部分)		⑩	オリジナルキャラクターを作ろう（ラフ）				
③	キャラ造形をしてみよう		⑪	オリジナルキャラクターを作ろう（三面図）				
④	キャラの基本を知ろう(頭部) キャラの表情を描こう		⑫	キャラクターリアリティ：日常動作・関係性 制作に向けたアイデア出し				
⑤	様々なシュチュエーションとアングル		⑬	オリジナルキャラを使ったイラスト制作				
⑥	しわの構造を知る		⑭	オリジナルキャラを使ったイラスト制作				
⑦	着衣の人物を描こう 小物		⑮	オリジナルキャラを使ったイラスト制作				
⑧	骨格・筋肉を知る							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生

科目名	作画基礎 I (1C2)							
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	木	講時	1・2	
担当教員①	勢 眞治	実務経験	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					
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	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							
到達目標	魅力的なキャラクターを描くための基本表現（人体・装飾）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
自然な整合性をもったキャラクター（人体）を作画できる				○				
自分の作品をプレゼンテーションできる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる							○	
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	キャラ造形の基本を知ろう（全体）			⑨	キャラクターのリアリティ「擬人化」 動物、クリーチャー			
②	キャラ造形の基本(部分)			⑩	オリジナルキャラクターを作ろう（ラフ）			
③	キャラ造形をしてみよう			⑪	オリジナルキャラクターを作ろう（三面図）			
④	キャラの基本を知ろう(頭部) キャラの表情を描こう			⑫	キャラクターリアリティ：日常動作・関係性 制作に向けたアイデア出し			
⑤	様々なシュチュエーションとアングル			⑬	オリジナルキャラを使ったイラスト制作			
⑥	しわの構造を知る			⑭	オリジナルキャラを使ったイラスト制作			
⑦	着衣の人物を描こう 小物			⑮	オリジナルキャラを使ったイラスト制作			
⑧	骨格・筋肉を知る							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	作画基礎 I (1C3)							
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	木	講時	3・4	
担当教員①	勢 眞治	実務経験	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					
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	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							
到達目標	魅力的なキャラクターを描くための基本表現（人体・装飾）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
自然な整合性をもったキャラクター（人体）を作画できる				○				
自分の作品をプレゼンテーションできる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	キャラ造形の基本を知ろう（全体）		⑨	キャラクターのリアリティ「擬人化」 動物、クリーチャー				
②	キャラ造形の基本(部分)		⑩	オリジナルキャラクターを作ろう（ラフ）				
③	キャラ造形をしてみよう		⑪	オリジナルキャラクターを作ろう（三面図）				
④	キャラの基本を知ろう(頭部) キャラの表情を描こう		⑫	キャラクターリアリティ：日常動作・関係性 制作に向けたアイディア出し				
⑤	様々なシュチュエーションとアングル		⑬	オリジナルキャラを使ったイラスト制作				
⑥	しわの構造を知る		⑭	オリジナルキャラを使ったイラスト制作				
⑦	着衣の人物を描こう 小物		⑮	オリジナルキャラを使ったイラスト制作				
⑧	骨格・筋肉を知る							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生

科目名	作画基礎 I (1C4)							
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	竹村 寛来	実務経験	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、絵画教室等でレッスンの指導を行っている					
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	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							
到達目標	魅力的なキャラクターを描くための基本表現（人体・装飾）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
自然な整合性をもったキャラクター（人体）を作画できる				○				
自分の作品をプレゼンテーションできる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる							○	
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	キャラ造形の基本を知ろう（全体）			⑨	キャラクターのリアリティ「擬人化」 動物、クリーチャー			
②	キャラ造形の基本(部分)			⑩	オリジナルキャラクターを作ろう（ラフ）			
③	キャラ造形をしてみよう			⑪	オリジナルキャラクターを作ろう（三面図）			
④	キャラの基本を知ろう(頭部) キャラの表情を描こう			⑫	キャラクターリアリティ：日常動作・関係性 制作に向けたアイデア出し			
⑤	様々なシュチュエーションとアングル			⑬	オリジナルキャラを使ったイラスト制作			
⑥	しわの構造を知る			⑭	オリジナルキャラを使ったイラスト制作			
⑦	着衣の人物を描こう 小物			⑮	オリジナルキャラを使ったイラスト制作			
⑧	骨格・筋肉を知る							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	背景技術基礎 (1C1)							
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	木	講時	3・4	
担当教員①	中野 圭蔵	実務経験	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					
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	「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							
到達目標	透視図法の基礎を習得し、資料を用いてあらゆる物が描けるとともに、構図等の作画意図を客観的な根拠をもって他者に伝えることができる							
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
透視図法を利用し様々な資料を組合せた根拠のある効果的な構図で作画ができる				○				
客観的な根拠をもった効果的な作画として透視図法を活用することができる					○			
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	「正面から見た構図の物や建物」が描ける！ (一点透視)		⑨	「階段」が表現できるようになる！				
②	「斜めから見た構図の物や建物」が描ける！ (二点透視)		⑩	「屋根」の表現ができるようになる！				
③	規則的な構造の物や建物」が描けるようになる！ (分割法・増殖法)		⑪	「様々な角度の物」の表現ができるようになる				
④	あらゆる「植物」が描けるようになる！		⑫	「様々な遠近法」で表現できるようになる				
⑤	「上から見下ろした構図の物や建物」が描けるようになる！ (俯瞰)		⑬	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！①(構想・下描き)				
⑥	「下から見上げた構図の物や建物」が描けるようになる！ (あおり)		⑭	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！②(下描き)				
⑦	「消失点」が遠くにできるケースの「二点透視」で物や建物も描けるようになる！		⑮	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！③(下描きまで完成)				
⑧	「坂道」の表現ができるようになる！							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生

科目名	背景技術基礎 (1C2)						
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	中野 主蔵	実務経験	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				
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	「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						
到達目標	透視図法の基礎を習得し、資料を用いてあらゆる物が描けるとともに、構図等の作画意図を客観的な根拠をもって他者に伝えることができる						
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
透視図法を利用し様々な資料を組合せた根拠のある効果的な構図で作画ができる				○			
客観的な根拠をもった効果的な作画として透視図法を活用することができる					○		
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	「正面から見た構図の物や建物」が描ける！ (一点透視)		⑨	「階段」が表現できるようになる！			
②	「斜めから見た構図の物や建物」が描ける！ (二点透視)		⑩	「屋根」の表現ができるようになる！			
③	規則的な構造の物や建物」が描けるようになる！ (分割法・増殖法)		⑪	「様々な角度の物」の表現ができるようになる			
④	あらゆる「植物」が描けるようになる！		⑫	「様々な遠近法」で表現できるようになる			
⑤	「上から見下ろした構図の物や建物」が描けるようになる！ (俯瞰)		⑬	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！①(構想・下描き)			
⑥	「下から見上げた構図の物や建物」が描けるようになる！ (あおり)		⑭	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！②(下描き)			
⑦	「消失点」が遠くにできるケースの「二点透視」で物や建物も描けるようになる！		⑮	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！③(下描きまで完成)			
⑧	「坂道」の表現ができるようになる！						
持ち物							
履修上の注意							

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	背景技術基礎 (1C3)							
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	中野 圭蔵	実務経験	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					
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	「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							
到達目標	透視図法の基礎を習得し、資料を用いてあらゆる物が描けるとともに、構図等の作画意図を客観的な根拠をもって他者に伝えることができる							
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
透視図法を利用し様々な資料を組合せた根拠のある効果的な構図で作画ができる				○				
客観的な根拠をもった効果的な作画として透視図法を活用することができる					○			
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	「正面から見た構図の物や建物」が描ける！ (一点透視)		⑨	「階段」が表現できるようになる！				
②	「斜めから見た構図の物や建物」が描ける！ (二点透視)		⑩	「屋根」の表現ができるようになる！				
③	規則的な構造の物や建物」が描けるようになる！ (分割法・増殖法)		⑪	「様々な角度の物」の表現ができるようになる				
④	あらゆる「植物」が描けるようになる！		⑫	「様々な遠近法」で表現できるようになる				
⑤	「上から見下ろした構図の物や建物」が描けるようになる！ (俯瞰)		⑬	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！ ①(構想・下描き)				
⑥	「下から見上げた構図の物や建物」が描けるようになる！ (あおり)		⑭	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！ ②(下描き)				
⑦	「消失点」が遠くにできるケースの「二点透視」で物や建物も描けるようになる！		⑮	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！ ③(下描きまで完成)				
⑧	「坂道」の表現ができるようになる！							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	背景技術基礎 (1C4)							
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	木	講時	1・2	
担当教員①	中野 圭蔵	実務経験	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					
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	「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							
到達目標	透視図法の基礎を習得し、資料を用いてあらゆる物が描けるとともに、構図等の作画意図を客観的な根拠をもって他者に伝えることができる							
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
透視図法を利用し様々な資料を組合せた根拠のある効果的な構図で作画ができる				○				
客観的な根拠をもった効果的な作画として透視図法を活用することができる					○			
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	「正面から見た構図の物や建物」が描ける！ (一点透視)		⑨	「階段」が表現できるようになる！				
②	「斜めから見た構図の物や建物」が描ける！ (二点透視)		⑩	「屋根」の表現ができるようになる！				
③	規則的な構造の物や建物」が描けるようになる！ (分割法・増殖法)		⑪	「様々な角度の物」の表現ができるようになる				
④	あらゆる「植物」が描けるようになる！		⑫	「様々な遠近法」で表現できるようになる				
⑤	「上から見下ろした構図の物や建物」が描けるようになる！ (俯瞰)		⑬	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！①(構想・下描き)				
⑥	「下から見上げた構図の物や建物」が描けるようになる！ (あおり)		⑭	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！②(下描き)				
⑦	「消失点」が遠くにできるケースの「二点透視」で物や建物も描けるようになる！		⑮	「背景のあるオリジナルイラスト」が描けるようになる！③(下描きまで完成)				
⑧	「坂道」の表現ができるようになる！							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	グラフィック基礎 I (1C1)							
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	大澤 悠二	実務経験	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					
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	Clip Studioを使用した基本のデジタルペインティング							
到達目標	Clip Studioの基本操作ができる							
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
Clip Studioのペン・ブラシを自分に合わせて変更し、描くことができる				○				
自身の作品をもとに、学んだ手法や塗り方の特徴と利点を周囲に伝えることができる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	CLIPSTUDIOの基本操作		⑨	仮ロゴに合わせたイラスト構図				
②	レイヤーの使い方と制作の流れを知る		⑩	課題制作				
③	線画のブラッシュアップ ベクターの操作		⑪	最終課題の準備				
④	ブラシで塗る キャラクター着色①		⑫	最終課題 制作				
⑤	質感表現を学ぶ①		⑬	最終課題 イラスト完成に向けて				
⑥	質感表現を学ぶ②		⑭	最終課題 ロゴと組み合わせる				
⑦	エフェクト		⑮	完成・プレゼンテーション				
⑧	ブラシの作り方 ブラシの共有の方法							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	グラフィック基礎 I (1C2)							
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	大澤 悠二	実務経験	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					
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	Clip Studioを使用した基本のデジタルペインティング							
到達目標	Clip Studioの基本操作ができる							
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
Clip Studioのペン・ブラシを自分に合わせて変更し、描くことができる				○				
自身の作品をもとに、学んだ手法や塗り方の特徴と利点を周囲に伝えることができる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	CLIPSTUDIOの基本操作		⑨	仮ロゴに合わせたイラスト構図				
②	レイヤーの使い方と制作の流れを知る		⑩	課題制作				
③	線画のブラッシュアップ ベクターの操作		⑪	最終課題の準備				
④	ブラシで塗る キャラクター着彩①		⑫	最終課題 制作				
⑤	質感表現を学ぶ ①		⑬	最終課題 イラスト完成に向けて				
⑥	質感表現を学ぶ ②		⑭	最終課題 ログと組み合わせる				
⑦	エフェクト		⑮	完成・プレゼンテーション				
⑧	ブラシの作り方 ブラシの共有の方法							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	グラフィック基礎 I (1C3)							
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	水	講時	1・2	
担当教員①	森居 芙美	実務経験	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					
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	Clip Studioを使用した基本のデジタルペインティング							
到達目標	Clip Studioの基本操作ができる							
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
Clip Studioのペン・ブラシを自分に合わせて変更し、描くことができる				○				
自身の作品をもとに、学んだ手法や塗り方の特徴と利点を周囲に伝えることができる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	CLIPSTUDIOの基本操作		⑨	仮ロゴに合わせたイラスト構図				
②	レイヤーの使い方と制作の流れを知る		⑩	課題制作				
③	線画のブラッシュアップ ベクターの操作		⑪	最終課題の準備				
④	ブラシで塗る キャラクター着色①		⑫	最終課題 制作				
⑤	質感表現を学ぶ ①		⑬	最終課題 イラスト完成に向けて				
⑥	質感表現を学ぶ ②		⑭	最終課題 ログと組み合わせる				
⑦	エフェクト		⑮	完成・プレゼンテーション				
⑧	ブラシの作り方 ブラシの共有の方法							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	グラフィック基礎 I (1C4)							
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	水	講時	1・2	
担当教員①	藤本 崇幸	実務経験	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					
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	Clip Studioを使用した基本のデジタルペインティング							
到達目標	Clip Studioの基本操作ができる							
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
Clip Studioのペン・ブラシを自分に合わせて変更し、描くことができる				○				
自身の作品をもとに、学んだ手法や塗り方の特徴と利点を周囲に伝えることができる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	CLIPSTUDIOの基本操作		⑨	仮ロゴに合わせたイラスト構図				
②	レイヤーの使い方と制作の流れを知る		⑩	課題制作				
③	線画のブラッシュアップ ベクターの操作		⑪	最終課題の準備				
④	ブラシで塗る キャラクター着彩①		⑫	最終課題 制作				
⑤	質感表現を学ぶ ①		⑬	最終課題 イラスト完成に向けて				
⑥	質感表現を学ぶ ②		⑭	最終課題 ログと組み合わせる				
⑦	エフェクト		⑮	完成・プレゼンテーション				
⑧	ブラシの作り方 ブラシの共有の方法							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	キャリアリテラシー（1C1）							
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	水	講時	1・2	
担当教員①	渡邊 裕史	実務経験	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、大学での指導も行っている					
担当教員②	井上 美葉子	実務経験	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					
担当教員③	北村 英之	実務経験	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					
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	これからのキャリアデザインに対する積極的な意識と実践的な手法を習得できる							
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
自己分析に基づき、相手を想定した自己PR文を作成できる							○	
就職・進学活動に必要な自己分析手法の知識と活用法の定着を問う					○			
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	この半年で何に取り組むか理解できる		⑨	人に伝わる情報整理の内容構成を把握できる				
②	目的に応じた自己分析ができる		⑩	進路活動の具体的な情報収集ができる				
③	他者との関係の中に自己を位置付けることができる		⑪	進路にまつわる社会についての具体的な情報を把握できる				
④	相手に応じて自身の情報を伝えることができる		⑫	進路活動にチームワークを活用することができる				
⑤	他者から得た反応をもとに自身の伝え方を修正できる		⑬	情報共有と協働の意義を理解できる				
⑥	人に伝わる情報整理の意義を理解できる		⑭	客観的な言語化の意義と必要性を理解できる				
⑦	社会人のリアルな情報を直接得ることができる		⑮	自身の現状を正確に把握して進路活動への準備ができる				
⑧	人に伝わる情報整理の基本フォーマットを把握できる							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	キャリアリテラシー（1C2）							
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	水	講時	1・2	
担当教員①	北村 英之	実務経験	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					
担当教員②	渡邊 裕史	実務経験	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、大学での指導も行っている					
担当教員③	井上 美葉子	実務経験	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					
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	これからのキャリアデザインに対する積極的な意識と実践的な手法を習得できる							
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
自己分析に基づき、相手を想定した自己PR文を作成できる							○	
就職・進学活動に必要な自己分析手法の知識と活用法の定着を問う					○			
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	この半年で何に取り組むか理解できる		⑨	人に伝わる情報整理の内容構成を把握できる				
②	目的に応じた自己分析ができる		⑩	進路活動の具体的な情報収集ができる				
③	他者との関係の中に自己を位置付けることができる		⑪	進路にまつわる社会についての具体的な情報を把握できる				
④	相手に応じて自身の情報を伝えることができる		⑫	進路活動にチームワークを活用することができる				
⑤	他者から得た反応をもとに自身の伝え方を修正できる		⑬	情報共有と協働の意義を理解できる				
⑥	人に伝わる情報整理の意義を理解できる		⑭	客観的な言語化の意義と必要性を理解できる				
⑦	社会人のリアルな情報を直接得ることができる		⑮	自身の現状を正確に把握して進路活動への準備ができる				
⑧	人に伝わる情報整理の基本フォーマットを把握できる							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	キャリアリテラシー（1C3）							
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	水	講時	3・4	
担当教員①	井上 美葉子	実務経験	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					
担当教員②	北村 英之	実務経験	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					
担当教員③	渡邊 裕史	実務経験	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					
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	これからのキャリアデザインに対する積極的な意識と実践的な手法を習得できる							
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
自己分析に基づき、相手を想定した自己PR文を作成できる							○	
就職・進学活動に必要な自己分析手法の知識と活用法の定着を問う					○			
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	この半年で何に取り組むか理解できる		⑨	人に伝わる情報整理の内容構成を把握できる				
②	目的に応じた自己分析ができる		⑩	進路活動の具体的な情報収集ができる				
③	他者との関係の中に自己を位置付けることができる		⑪	進路にまつわる社会についての具体的な情報を把握できる				
④	相手に応じて自身の情報を伝えることができる		⑫	進路活動にチームワークを活用することができる				
⑤	他者から得た反応をもとに自身の伝え方を修正できる		⑬	情報共有と協働の意義を理解できる				
⑥	人に伝わる情報整理の意義を理解できる		⑭	客観的な言語化の意義と必要性を理解できる				
⑦	社会人のリアルな情報を直接得ることができる		⑮	自身の現状を正確に把握して進路活動への準備ができる				
⑧	人に伝わる情報整理の基本フォーマットを把握できる							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	キャリアリテラシー（1C4）							
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	水	講時	3・4	
担当教員①	北村 英之	実務経験	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					
担当教員②	渡邊 裕史	実務経験	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、大学での指導も行っている					
担当教員③	井上 美葉子	実務経験	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					
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	これからのキャリアデザインに対する積極的な意識と実践的な手法を習得できる							
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
自己分析に基づき、相手を想定した自己PR文を作成できる							○	
就職・進学活動に必要な自己分析手法の知識と活用法の定着を問う					○			
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	この半年で何に取り組むか理解できる		⑨	人に伝わる情報整理の内容構成を把握できる				
②	目的に応じた自己分析ができる		⑩	進路活動の具体的な情報収集ができる				
③	他者との関係の中に自己を位置付けることができる		⑪	進路にまつわる社会についての具体的な情報を把握できる				
④	相手に応じて自身の情報を伝えることができる		⑫	進路活動にチームワークを活用することができる				
⑤	他者から得た反応をもとに自身の伝え方を修正できる		⑬	情報共有と協働の意義を理解できる				
⑥	人に伝わる情報整理の意義を理解できる		⑭	客観的な言語化の意義と必要性を理解できる				
⑦	社会人のリアルな情報を直接得ることができる		⑮	自身の現状を正確に把握して進路活動への準備ができる				
⑧	人に伝わる情報整理の基本フォーマットを把握できる							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	イラスト表現 I (1C1)							
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	金	講時	1・2	
担当教員①	森居 美美	実務経験	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					
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	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途のイラストを作成する技術を学ぶ							
到達目標	多彩なイラスト表現を知り、目的に合わせたキャラクターを創造できる							
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
使用用途を理解し、効果的でオリジナリティのあるイラストを表現できる				○				
作品制作に必要なリサーチを行い、根拠をもって報告することができる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	独自の発想で自由な自画像を完成させる		⑨	ビネットイラスト制作③				
②	プレゼンテーション		⑩	プレゼンテーション				
③	擬人化・ビネットイラストについて		⑪	擬人化・ビネットに合わせたプロップ（小物）の制作①				
④	フィールドワーク：京都調査シート制作		⑫	プロップ（小物）の制作②				
⑤	ビネットイラストラフ制作		⑬	プロップ制作 エフェクト発動時など				
⑥	ビネットイラストラフ提出		⑭	差分という考え方				
⑦	ビネットイラスト制作①		⑮	プレゼンテーション				
⑧	ビネットイラスト制作②							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生

科目名	イラスト表現 I (1C2)						
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	金	講時	1・2
担当教員①	宮本 佳子	実務経験	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				
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	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途のイラストを作成する技術を学ぶ						
到達目標	多彩なイラスト表現を知り、目的に合わせたキャラクターを創造できる						
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	
使用用途を理解し、効果的でオリジナリティのあるイラストを表現できる		○					
作品制作に必要なリサーチを行い、根拠をもって報告することができる	○						
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	独自の発想で自由な自画像を完成させる			⑨	ビネットイラスト制作③		
②	プレゼンテーション			⑩	プレゼンテーション		
③	擬人化・ビネットイラストについて			⑪	擬人化・ビネットに合わせたプロップ（小物）の制作①		
④	フィールドワーク：京都調査シート制作			⑫	プロップ（小物）の制作②		
⑤	ビネットイラストラフ制作			⑬	プロップ制作 エフェクト発動時など		
⑥	ビネットイラストラフ提出			⑭	差分という考え方		
⑦	ビネットイラスト制作①			⑮	プレゼンテーション		
⑧	ビネットイラスト制作②						
持ち物							
履修上の注意							

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	イラスト表現 I (1C3)							
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	金	講時	1・2	
担当教員①	森迫 清春	実務経験	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					
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	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途のイラストを作成する技術を学ぶ							
到達目標	多彩なイラスト表現を知り、目的に合わせたキャラクターを創造できる							
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
使用用途を理解し、効果的でオリジナリティのあるイラストを表現できる				○				
作品制作に必要なリサーチを行い、根拠をもって報告することができる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	独自の発想で自由な自画像を完成させる		⑨	ビネットイラスト制作③				
②	プレゼンテーション		⑩	プレゼンテーション				
③	擬人化・ビネットイラストについて		⑪	擬人化・ビネットに合わせたプロップ（小物）の制作①				
④	フィールドワーク：京都調査シート制作		⑫	プロップ（小物）の制作②				
⑤	ビネットイラストラフ制作		⑬	プロップ制作 エフェクト発動時など				
⑥	ビネットイラストラフ提出		⑭	差分という考え方				
⑦	ビネットイラスト制作①		⑮	プレゼンテーション				
⑧	ビネットイラスト制作②							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	イラスト表現 I (1C4)							
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	金	講時	1・2	
担当教員①	勢 眞治	実務経験	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					
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	デジタルペイントソフトを用い、様々な用途のイラストを作成する技術を学ぶ							
到達目標	多彩なイラスト表現を知り、目的に合わせたキャラクターを創造できる							
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
使用用途を理解し、効果的でオリジナリティのあるイラストを表現できる				○				
作品制作に必要なリサーチを行い、根拠をもって報告することができる			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	独自の発想で自由な自画像を完成させる		⑨	ビネットイラスト制作③				
②	プレゼンテーション		⑩	プレゼンテーション				
③	擬人化・ビネットイラストについて		⑪	擬人化・ビネットに合わせたプロップ（小物）の制作①				
④	フィールドワーク：京都調査シート制作		⑫	プロップ（小物）の制作②				
⑤	ビネットイラストラフ制作		⑬	プロップ制作 エフェクト発動時など				
⑥	ビネットイラストラフ提出		⑭	差分という考え方				
⑦	ビネットイラスト制作①		⑮	プレゼンテーション				
⑧	ビネットイラスト制作②							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	デジタル基礎 (1C1)							
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	山脇 侑子	実務経験	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					
担当教員②	河野 綾	実務経験	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					
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	PCの基本操作とIllustratorの基本操作ができる							
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
印刷用データの設定と基本図形を用いたグラフィックデザインができる。				○				
デザインの意図を根拠を持って他者に説明できる。			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	illustratorの特徴が分かる		⑨	デザインのアイデアを考えることができる				
②	図形と線の作成、編集ができる		⑩	デザインのラフを制作することができる				
③	パスの操作ができる		⑪	ラフを元にデータ制作ができる				
④	パスファインダー、重ね順の操作ができる		⑫	プレゼンシート制作				
⑤	テキストの操作ができる		⑬	中間確認を元に制作、修正ができる				
⑥	画像の扱い方、イラストを制作することができる		⑭	デザインの全体確認とブラッシュアップができる				
⑦	illustrator応用操作：デザイン制作の基礎練習①		⑮	クラス内プレゼン				
⑧	illustrator応用操作：デザイン制作の基礎練習②							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	デジタル基礎 (1C2)							
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	大前 春菜	実務経験	彫刻家として活動し、展示会などにも出展している					
担当教員②	河野 綾	実務経験	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					
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	PCの基本操作とIllustratorの基本操作ができる							
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
印刷用データの設定と基本図形を用いたグラフィックデザインができる。				○				
デザインの意図を根拠を持って他者に説明できる。			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	illustratorの特徴が分かる		⑨	デザインのアイデアを考えることができる				
②	図形と線の作成、編集ができる		⑩	デザインのラフを制作することができる				
③	パスの操作ができる		⑪	ラフを元にデータ制作ができる				
④	パスファインダー、重ね順の操作ができる		⑫	プレゼンシート制作				
⑤	テキストの操作ができる		⑬	中間確認を元に制作、修正ができる				
⑥	画像の扱い方、イラストを制作することができる		⑭	デザインの全体確認とブラッシュアップができる				
⑦	illustrator応用操作：デザイン制作の基礎練習①		⑮	クラス内プレゼン				
⑧	illustrator応用操作：デザイン制作の基礎練習②							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	デジタル基礎 (1C3)							
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	河野 綾	実務経験	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					
担当教員②	山脇 侑子	実務経験	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					
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	PCの基本操作とIllustratorの基本操作ができる							
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
印刷用データの設定と基本図形を用いたグラフィックデザインができる。				○				
デザインの意図を根拠を持って他者に説明できる。			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	illustratorの特徴が分かる		⑨	デザインのアイデアを考えることができる				
②	図形と線の作成、編集ができる		⑩	デザインのラフを制作することができる				
③	パスの操作ができる		⑪	ラフを元にデータ制作ができる				
④	パスファインダー、重ね順の操作ができる		⑫	プレゼンシート制作				
⑤	テキストの操作ができる		⑬	中間確認を元に制作、修正ができる				
⑥	画像の扱い方、イラストを制作することができる		⑭	デザインの全体確認とブラッシュアップができる				
⑦	illustrator応用操作：デザイン制作の基礎練習①		⑮	クラス内プレゼン				
⑧	illustrator応用操作：デザイン制作の基礎練習②							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	デジタル基礎 (1C4)							
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	河野 綾	実務経験	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					
担当教員②	大前 春菜	実務経験	彫刻家として活動し、展示会などにも出展している					
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	PCの基本操作とIllustratorの基本操作ができる							
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
印刷用データの設定と基本図形を用いたグラフィックデザインができる。				○				
デザインの意図を根拠を持って他者に説明できる。			○					
課題の提出期限を守り、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	illustratorの特徴が分かる		⑨	デザインのアイデアを考えることができる				
②	図形と線の作成、編集ができる		⑩	デザインのラフを制作することができる				
③	パスの操作ができる		⑪	ラフを元にデータ制作ができる				
④	パスファインダー、重ね順の操作ができる		⑫	プレゼンシート制作				
⑤	テキストの操作ができる		⑬	中間確認を元に制作、修正ができる				
⑥	画像の扱い方、イラストを制作することができる		⑭	デザインの全体確認とブラッシュアップができる				
⑦	illustrator応用操作：デザイン制作の基礎練習①		⑮	クラス内プレゼン				
⑧	illustrator応用操作：デザイン制作の基礎練習②							
持ち物								
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生								
科目名	キャリアデザイン I							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	2	週コマ数	集中	
履修年次	1年生	開講期	通年	曜日	集中	講時	集中	
担当教員①	磯田 安宏	実務経験	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					
担当教員②	池田 翔平	実務経験	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					
担当教員③	泉 了	実務経験	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					
担当教員④		実務経験						
授業概要	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する							
到達目標	KIDデザインでの学びを整理し、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
観察した事実に基づいて考えることができる							○	
根拠を持って他者に説明することができる			○					
必要な情報を収集して積極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	8/23 夏期インターンシップ事前研修		⑨	9/20 KIDプログラムアドバンス				
②	8/23 夏期インターンシップ事前研修		⑩	9/20 KIDプログラムアドバンス				
③	9/9 夏期インターンシップ事後研修		⑪	9/20 KIDプログラムアドバンス				
④	9/9 夏期インターンシップ事後研修		⑫	2/14 春期インターンシップ事前研修				
⑤	9/19 KIDプログラムアドバンス		⑬	2/14 春期インターンシップ事前研修				
⑥	9/19 KIDプログラムアドバンス		⑭	3/3 春期インターンシップ事後研修				
⑦	9/19 KIDプログラムアドバンス		⑮	3/3 春期インターンシップ事後研修				
⑧	9/19 KIDプログラムアドバンス							
持ち物	各プログラムに応じて必要な物							
履修上の注意								

2024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 コミックイラストコース1年生

科目名	インターンシップ						
科目種別	必修	授業種別	実習	単位数	6	週コマ数	集中
履修年次	1年生	開講期	通年	曜日	集中	講時	集中
担当教員①	磯田 安宏	実務経験	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				
担当教員②	池田 翔平	実務経験	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				
担当教員③	泉 了	実務経験	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				
担当教員④		実務経験					
授業概要	産学協同インターンシップ実習						
到達目標	これまでの学修で得た知識や技術を実務を通じて実践し、働くことの意味と厳しさ、楽しさを体験し、自分の適性を知って就職活動の幅を広げる。						
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	
研修先企業および業界に関する知識を実践的に学び、キャリア（職業人生）、コミュニケーション能力、チームワーク力を身につけることができる						○	
働くことの意味や社会人としての心構え、知識や技術について言葉で整理し、他者にわかりやすく伝えることができる					○		
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	産学協同インターンシップ実習		⑨	産学協同インターンシップ実習			
②	産学協同インターンシップ実習		⑩	産学協同インターンシップ実習			
③	産学協同インターンシップ実習		⑪	産学協同インターンシップ実習			
④	産学協同インターンシップ実習		⑫	産学協同インターンシップ実習			
⑤	産学協同インターンシップ実習		⑬	産学協同インターンシップ実習			
⑥	産学協同インターンシップ実習		⑭	産学協同インターンシップ実習			
⑦	産学協同インターンシップ実習		⑮	産学協同インターンシップ実習			
⑧	産学協同インターンシップ実習						
持ち物	インターンシップ実習に必要な物						
履修上の注意							