

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	KIDデザイン I B							
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年次	開講期	後期	曜日	金	講時	3・4・5	
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・コミュニティ運営事業を行う会社経営実務。					
授業概要	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							
到達目標	就職・進学活動に向け、1年間の成長と成果を整理することができる							
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
1年間の学びから、根拠をもって自身をPRできる				○				
履歴書・自己紹介書などの応募書類を丁寧に読みやすく作成できる							○	
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	後期オリエンテーション： 夏期インターンシップ振り返り・就活/編入学スケジュール		⑨	キャリア講座・企業説明会②企業分析と振り返り・共有				
②	自己分析① 価値観を知る		⑩	キャリア講座・企業説明会③企業分析と振り返り・共有				
③	自己分析② アセスメント活用		⑪	就活企業研究インターンシップ自己開拓 状況確認				
④	自己分析をもとに自己PR文作成		⑫	プレゼンテーションスキルのためのトレーニング①				
⑤	進路準備ガイダンス/企業情報公開		⑬	プレゼンテーションスキルのためのトレーニング②				
⑥	就活企業研究インターンシップ自己開拓 対策		⑭	K展に向けて①				
⑦	あさがく・マイナビ登録		⑮	K展に向けて②				
⑧	キャリア講座・企業説明会①企業分析と振り返り・共有							
持ち物	PC（充電器・マウス）一式							
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Ⅱ (1C1/1C3_A)						
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年次	開講期	後期	曜日	木	講時	1・2
担当教員①	鴨川 志野	実務経験	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。				
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						
到達目標	空間を意識して、対象を正確に絵に表すための基礎的な視点を習得できる						
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	
モチーフと空間の関係性を把握して定めた構図のもとに描くことができる		○					
課題作品について、その表現のモチーフ構成が効果的である根拠を説明できる	○						
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	構成デッサン		⑨	コラージュ			
②	図書館		⑩	ビッグモチーフを描く			
③	模写		⑪	石膏デッサン			
④	動物園		⑫	石膏デッサン			
⑤	動物園		⑬	石膏デッサン			
⑥	缶バッチ作り		⑭	人物デッサン (クロッキー)			
⑦	瓜生山スケッチ		⑮	人物デッサンの完成			
⑧	絵本づくり						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	アナログ基礎Ⅱ (1C2/1C4_A)						
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年次	開講期	後期	曜日	木	講時	3・4
担当教員①	鴨川 志野	実務経験	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。				
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						
到達目標	空間を意識して、対象を正確に絵に表すための基礎的な視点を習得できる						
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	
モチーフと空間の関係性を把握して定めた構図のもとに描くことができる		○					
課題作品について、その表現のモチーフ構成が効果的である根拠を説明できる	○						
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	構成デッサン		⑨	コラージュ			
②	図書館		⑩	ビッグモチーフを描く			
③	模写		⑪	石膏デッサン			
④	動物園		⑫	石膏デッサン			
⑤	動物園		⑬	石膏デッサン			
⑥	缶バッチ作り		⑭	人物デッサン (クロッキー)			
⑦	瓜生山スケッチ		⑮	人物デッサンの完成			
⑧	絵本づくり						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	アナログ基礎Ⅱ (1C1/1C3_B)						
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年次	開講期	後期	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						
到達目標	空間を意識して、対象を正確に絵に表すための基礎的な視点を習得できる						
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	
モチーフと空間の関係性を把握して定めた構図のもとに描くことができる		○					
課題作品について、その表現のモチーフ構成が効果的である根拠を説明できる	○						
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	デッサン		⑨	作品制作			
②	デッサン		⑩	アナログ作業			
③	デッサン		⑪	石膏デッサン			
④	動物園		⑫	石膏デッサン			
⑤	動物園		⑬	石膏デッサン			
⑥	作品制作アイデア出し		⑭	人物クロッキー・デッサン（グループワーク）			
⑦	瓜生山スケッチ		⑮	人物デッサンの完成			
⑧	作品制作アイデア出し						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	アナログ基礎Ⅱ (1C2/1C4_B)						
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年次	開講期	後期	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						
到達目標	空間を意識して、対象を正確に絵に表すための基礎的な視点を習得できる						
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	
モチーフと空間の関係性を把握して定めた構図のもとに描くことができる		○					
課題作品について、その表現のモチーフ構成が効果的である根拠を説明できる	○						
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	デッサン		⑨	作品制作			
②	デッサン		⑩	アナログ作業			
③	デッサン		⑪	石膏デッサン			
④	動物園		⑫	石膏デッサン			
⑤	動物園		⑬	石膏デッサン			
⑥	作品制作アイデア出し		⑭	人物クロッキー・デッサン (グループワーク)			
⑦	瓜生山スケッチ		⑮	人物デッサンの完成			
⑧	作品制作アイデア出し						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	作画基礎Ⅱ（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年次	開講期	後期	曜日	火	講時	3・4
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	松谷 峰之介	実務経験	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。				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	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						
到達目標	アニメーション表現、マンガ表現の基礎技法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	
自己紹介をテーマにマンガとアニメーション作品を仕上げることができる		○					
課題作品について、その表現が効果的であるといえる根拠を説明できる	○						
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	アニメ制作・マンガ制作工程を知ろう		⑨	マンガを描こう（1～4ページマンガの制作）			
②	目パチアニメを作る①		⑩	アプリケーションの操作			
③	目パチアニメを作る②		⑪	プロット、キャラ表を作る			
④	歩くアニメを作ろう①		⑫	ネームを描く			
⑤	歩くアニメを作ろう②		⑬	マンガの下描きをする			
⑥	歩くアニメを作ろう③		⑭	ペン入れをする			
⑦	歩くアニメを完成させよう		⑮	マンガの仕上げ～完成			
⑧	アニメーションの発表						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	作画基礎Ⅱ（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年次	開講期	後期	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	松谷 峰之介	実務経験	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。				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	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						
到達目標	アニメーション表現、マンガ表現の基礎技法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	
自己紹介をテーマにマンガとアニメーション作品を仕上げることができる		○					
課題作品について、その表現が効果的であるといえる根拠を説明できる	○						
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	アニメ制作・マンガ制作工程を知ろう		⑨	目パチアニメを作る①			
②	マンガを描こう（1～4ページマンガの制作）		⑩	目パチアニメを作る②			
③	アプリケーションの操作		⑪	歩くアニメを作ろう①			
④	プロット、キャラ表を作る		⑫	歩くアニメを作ろう②			
⑤	ネームを描く		⑬	歩くアニメを作ろう③			
⑥	マンガの下描きをする		⑭	歩くアニメを完成させよう			
⑦	ペン入れをする		⑮	アニメーションの発表			
⑧	マンガの仕上げ～完成						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	作画基礎Ⅱ（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年次	開講期	後期	曜日	木	講時	3・4	
担当教員①	松谷 峰之介	実務経験	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。					
担当教員②	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③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	アニメーション表現、マンガ表現の基礎技法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
自己紹介をテーマにマンガとアニメーション作品を仕上げることができる				○				
課題作品について、その表現が効果的であるといえる根拠を説明できる			○					
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	アニメ制作・マンガ制作工程を知ろう		⑨	マンガを描こう（1～4ページマンガの制作）				
②	目パチアニメを作る①		⑩	アプリケーションの操作				
③	目パチアニメを作る②		⑪	プロット、キャラ表を作る				
④	歩くアニメを作ろう①		⑫	ネームを描く				
⑤	歩くアニメを作ろう②		⑬	マンガの下描きをする				
⑥	歩くアニメを作ろう③		⑭	ペン入れをする				
⑦	歩くアニメを完成させよう		⑮	マンガの仕上げ～完成				
⑧	アニメーションの発表							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	作画基礎Ⅱ（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年次	開講期	後期	曜日	火	講時	3・4	
担当教員①	松谷 峰之介	実務経験	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。					
担当教員②	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③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	アニメーション表現、マンガ表現の基礎技法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
自己紹介をテーマにマンガとアニメーション作品を仕上げることができる				○				
課題作品について、その表現が効果的であるといえる根拠を説明できる			○					
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	アニメ制作・マンガ制作工程を知ろう		⑨	目パチアニメを作る①				
②	マンガを描こう（1～4ページマンガの制作）		⑩	目パチアニメを作る②				
③	アプリケーションの操作		⑪	歩くアニメを作ろう①				
④	プロット、キャラ表を作る		⑫	歩くアニメを作ろう②				
⑤	ネームを描く		⑬	歩くアニメを作ろう③				
⑥	マンガの下描きをする		⑭	歩くアニメを完成させよう				
⑦	ペン入れをする		⑮	アニメーションの発表				
⑧	マンガの仕上げ～完成							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	映像基礎 (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年次	開講期	後期	曜日	月	講時	1・2	
担当教員①	出石 諒汰	実務経験	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。					
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	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							
到達目標	映像の仕組みや基本、編集の知識を得ることで表現の幅を広げる							
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
映像制作に関わる基本操作を理解し、意図した動画作品を制作することができる				○				
制作意図やアピールポイントを他者にわかりやすく説明できる			○					
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	Premiereの準備		⑨	ビデオコンテ制作その3				
②	Premiereで編集		⑩	ビデオコンテ制作と上映				
③	ミニ動画制作		⑪	マンガ動画その1 絵コンテ				
④	Premiereのエフェクトその1		⑫	マンガ動画その2 素材作成・加工				
⑤	Premiereのエフェクトその2		⑬	マンガ動画その3 素材制作・加工				
⑥	絵コンテ		⑭	マンガ動画その4 映像編集				
⑦	ビデオコンテ制作その1		⑮	マンガ動画その5 映像編集映像を用いたプレゼン				
⑧	ビデオコンテ制作その2							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	映像基礎 (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年次	開講期	後期	曜日	月	講時	3・4	
担当教員①	出石 諒汰	実務経験	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。					
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	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							
到達目標	映像の仕組みや基本、編集の知識を得ることで表現の幅を広げる							
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
映像制作に関わる基本操作を理解し、意図した動画作品を制作することができる				○				
制作意図やアピールポイントを他者にわかりやすく説明できる			○					
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	Premiereの準備		⑨	ビデオコンテ制作その3				
②	Premiereで編集		⑩	ビデオコンテ制作と上映				
③	ミニ動画制作		⑪	マンガ動画その1 絵コンテ				
④	Premiereのエフェクトその1		⑫	マンガ動画その2 素材作成・加工				
⑤	Premiereのエフェクトその2		⑬	マンガ動画その3 素材制作・加工				
⑥	絵コンテ		⑭	マンガ動画その4 映像編集				
⑦	ビデオコンテ制作その1		⑮	マンガ動画その5 映像編集 映像を用いたプレゼンテーション				
⑧	ビデオコンテ制作その2							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	映像基礎 (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年次	開講期	後期	曜日	月	講時	1・2	
担当教員①	沼田 浩一	実務経験	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。					
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	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							
到達目標	映像の仕組みや基本、編集の知識を得ることで表現の幅を広げる							
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
映像制作に関わる基本操作を理解し、意図した動画作品を制作することができる				○				
制作意図やアピールポイントを他者にわかりやすく説明できる			○					
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	Premiereの準備		⑨	ビデオコンテ制作その3				
②	Premiereで編集		⑩	ビデオコンテ制作と上映				
③	ミニ動画制作		⑪	マンガ動画その1 絵コンテ				
④	Premiereのエフェクトその1		⑫	マンガ動画その2 素材作成・加工				
⑤	Premiereのエフェクトその2		⑬	マンガ動画その3 素材制作・加工				
⑥	絵コンテ		⑭	マンガ動画その4 映像編集				
⑦	ビデオコンテ制作その1		⑮	マンガ動画その5 映像編集 映像を用いたプレゼンテーション				
⑧	ビデオコンテ制作その2							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	映像基礎 (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年次	開講期	後期	曜日	月	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		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	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							
到達目標	映像の仕組みや基本、編集の知識を得ることで表現の幅を広げる							
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
映像制作に関わる基本操作を理解し、意図した動画作品を制作することができる				○				
制作意図やアピールポイントを他者にわかりやすく説明できる			○					
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	Premiereの準備		⑨	ビデオコンテ制作その3				
②	Premiereで編集		⑩	ビデオコンテ制作と上映				
③	ミニ動画制作		⑪	マンガ動画その1 絵コンテ				
④	Premiereのエフェクトその1		⑫	マンガ動画その2 素材作成・加工				
⑤	Premiereのエフェクトその2		⑬	マンガ動画その3 素材制作・加工				
⑥	絵コンテ		⑭	マンガ動画その4 映像編集				
⑦	ビデオコンテ制作その1		⑮	マンガ動画その5 映像編集 映像を用いたプレゼンテーション				
⑧	ビデオコンテ制作その2							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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Ⅱ (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年次	開講期	後期	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している。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・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							
到達目標	必要な表現に応じて有効なソフトを自ら選択することやソフト間でファイルのやり取りを行いながら制作を進めることができる							
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
Photoshop,Clip Studioの特徴を理解し、各基本操作ができる				○				
作品を説明する上で必要な情報を整理し、他者に説明することができる			○					
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	仕事ナビ① 準備・Photoshopの基本操作		⑨	伝統産業② ・チーム制作 ・展示計画について話し合う				
②	仕事ナビ② ・挿絵ラフ案制作		⑩	伝統産業③ ・チーム制作 ・展示計画について話し合う				
③	仕事ナビ③ ・挿絵ラフ案制作		⑪	伝統産業④ ・チーム制作 ・制作担当を決定する				
④	仕事ナビ④ ・挿絵ラフ案制作		⑫	伝統産業⑤ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作				
⑤	仕事ナビ⑤ ・挿絵ラフ案を提出することが出来る		⑬	伝統産業⑥ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作				
⑥	仕事ナビ⑥ ・プレゼン資料制作		⑭	伝統産業⑦ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作				
⑦	仕事ナビ⑦ ・プレゼン		⑮	伝統産業④ ・チーム制作 ・プレゼン準備				
⑧	伝統産業① Adobeツールの活用							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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Ⅱ (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年次	開講期	後期	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・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							
到達目標	必要な表現に応じて有効なソフトを自ら選択することやソフト間でファイルのやり取りを行いながら制作を進めることができる							
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
Photoshop,Clip Studioの特徴を理解し、各基本操作ができる				○				
作品を説明する上で必要な情報を整理し、他者に説明することができる			○					
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	仕事ナビ① 準備・Photoshopの基本操作		⑨	伝統産業② ・チーム制作 ・展示計画について話し合う				
②	仕事ナビ② ・挿絵ラフ案制作		⑩	伝統産業③ ・チーム制作 ・展示計画について話し合う				
③	仕事ナビ③ ・挿絵ラフ案制作		⑪	伝統産業④ ・チーム制作 ・制作担当を決定する				
④	仕事ナビ④ ・挿絵ラフ案制作		⑫	伝統産業⑤ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作				
⑤	仕事ナビ⑤ ・挿絵ラフ案を提出することが出来る		⑬	伝統産業⑥ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作				
⑥	仕事ナビ⑥ ・プレゼン資料制作		⑭	伝統産業⑦ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作				
⑦	仕事ナビ⑦ ・プレゼン		⑮	伝統産業④ ・チーム制作 ・プレゼン準備				
⑧	伝統産業① Adobeツールの活用							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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Ⅱ (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年次	開講期	後期	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・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							
到達目標	必要な表現に応じて有効なソフトを自ら選択することやソフト間でファイルのやり取りを行いながら制作を進めることができる							
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
Photoshop,Clip Studioの特徴を理解し、各基本操作ができる				○				
作品を説明する上で必要な情報を整理し、他者に説明することができる			○					
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	仕事ナビ① 準備・Photoshopの基本操作		⑨	伝統産業② ・チーム制作 ・展示計画について話し合う				
②	仕事ナビ② ・挿絵ラフ案制作		⑩	伝統産業③ ・チーム制作 ・展示計画について話し合う				
③	仕事ナビ③ ・挿絵ラフ案制作		⑪	伝統産業④ ・チーム制作 ・制作担当を決定する				
④	仕事ナビ④ ・挿絵ラフ案制作		⑫	伝統産業⑤ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作				
⑤	仕事ナビ⑤ ・挿絵ラフ案を提出することが出来る		⑬	伝統産業⑥ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作				
⑥	仕事ナビ⑥ ・プレゼン資料制作		⑭	伝統産業⑦ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作				
⑦	仕事ナビ⑦ ・プレゼン		⑮	伝統産業④ ・チーム制作 ・プレゼン準備				
⑧	伝統産業① Adobeツールの活用							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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Ⅱ (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年次	開講期	後期	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・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						
到達目標	必要な表現に応じて有効なソフトを自ら選択することやソフト間でファイルのやり取りを行いながら制作を進めることができる						
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	
Photoshop,Clip Studioの特徴を理解し、各基本操作ができる		○					
作品を説明する上で必要な情報を整理し、他者に説明することができる	○						
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	仕事ナビ① 準備・Photoshopの基本操作		⑨	伝統産業② ・チーム制作 ・展示計画について話し合う			
②	仕事ナビ② ・挿絵ラフ案制作		⑩	伝統産業③ ・チーム制作 ・展示計画について話し合う			
③	仕事ナビ③ ・挿絵ラフ案制作		⑪	伝統産業④ ・チーム制作 ・制作担当を決定する			
④	仕事ナビ④ ・挿絵ラフ案制作		⑫	伝統産業⑤ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作			
⑤	仕事ナビ⑤ ・挿絵ラフ案を提出することが出来る		⑬	伝統産業⑥ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作			
⑥	仕事ナビ⑥ ・プレゼン資料制作		⑭	伝統産業⑦ ・チーム制作 ・役割に合わせて制作			
⑦	仕事ナビ⑦ ・プレゼン		⑮	伝統産業④ ・チーム制作 ・プレゼン準備			
⑧	伝統産業① Adobeツールの活用						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	企画基礎 (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年次	開講期	後期	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	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						
到達目標	情報を収集・編集し、企画を立てる基礎力を身につける						
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
学習した知識や情報を把握し、的確に説明することができる						○	
限られた条件・時間内で企画書を作成することができる			○				
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	企画について学ぶ趣旨を理解する		⑨	客観的な伝達に必要な情報の表現方法を身につける			
②	発言と反応の意義を理解し、基本姿勢を身につける		⑩	個人とチームの特性を生かした情報収集力を身につける			
③	企画におけるアレンジの意義を理解する		⑪	実践的な情報の編集方法を身につける			
④	適切な情報収集に必要な基本姿勢を身につける		⑫	ゲーミフィケーションの基本発想を身につける			
⑤	体感に基づく楽しさを客観的な魅力に変換することができる		⑬	企画の条件と資源を意識する視野を身につける			
⑥	情報の編集に必要な基本姿勢を身につける		⑭	企画提案書の基本的なルールを身につける			
⑦	効率的な情報収集の手法を身につける		⑮	他者の意見を改善に反映する基本を身につける			
⑧	プレゼンテーションの基本姿勢を身につける						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	企画基礎（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年次	開講期	後期	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	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						
到達目標	情報を収集・編集し、企画を立てる基礎力を身につける						
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
学習した知識や情報を把握し、的確に説明することができる						○	
限られた条件・時間内で企画書を作成することができる			○				
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	企画について学ぶ趣旨を理解する		⑨	客観的な伝達に必要な情報の表現方法を身につける			
②	発言と反応の意義を理解し、基本姿勢を身につける		⑩	個人とチームの特性を生かした情報収集力を身につける			
③	企画におけるアレンジの意義を理解する		⑪	実践的な情報の編集方法を身につける			
④	適切な情報収集に必要な基本姿勢を身につける		⑫	ゲーミフィケーションの基本発想を身につける			
⑤	体感に基づく楽しさを客観的な魅力に変換することができる		⑬	企画の条件と資源を意識する視野を身につける			
⑥	情報の編集に必要な基本姿勢を身につける		⑭	企画提案書の基本的なルールを身につける			
⑦	効率的な情報収集の手法を身につける		⑮	他者の意見を改善に反映する基本を身につける			
⑧	プレゼンテーションの基本姿勢を身につける						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	企画基礎（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年次	開講期	後期	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、大学での指導も行っている。				
担当教員④		実務経験					
授業概要	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						
到達目標	情報を収集・編集し、企画を立てる基礎力を身につける						
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
学習した知識や情報を把握し、的確に説明することができる						○	
限られた条件・時間内で企画書を作成することができる			○				
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	企画について学ぶ趣旨を理解する		⑨	客観的な伝達に必要な情報の表現方法を身につける			
②	発言と反応の意義を理解し、基本姿勢を身につける		⑩	個人とチームの特性を生かした情報収集力を身につける			
③	企画におけるアレンジの意義を理解する		⑪	実践的な情報の編集方法を身につける			
④	適切な情報収集に必要な基本姿勢を身につける		⑫	ゲーミフィケーションの基本発想を身につける			
⑤	体感に基づく楽しさを客観的な魅力に変換することができる		⑬	企画の条件と資源を意識する視野を身につける			
⑥	情報の編集に必要な基本姿勢を身につける		⑭	企画提案書の基本的なルールを身につける			
⑦	効率的な情報収集の手法を身につける		⑮	他者の意見を改善に反映する基本を身につける			
⑧	プレゼンテーションの基本姿勢を身につける						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	企画基礎（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年次	開講期	後期	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ンリレ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	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						
到達目標	情報を収集・編集し、企画を立てる基礎力を身につける						
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
学習した知識や情報を把握し、的確に説明することができる						○	
限られた条件・時間内で企画書を作成することができる			○				
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	企画について学ぶ趣旨を理解する		⑨	客観的な伝達に必要な情報の表現方法を身につける			
②	発言と反応の意義を理解し、基本姿勢を身につける		⑩	個人とチームの特性を生かした情報収集力を身につける			
③	企画におけるアレンジの意義を理解する		⑪	実践的な情報の編集方法を身につける			
④	適切な情報収集に必要な基本姿勢を身につける		⑫	ゲーミフィケーションの基本発想を身につける			
⑤	体感に基づく楽しさを客観的な魅力に変換することができる		⑬	企画の条件と資源を意識する視野を身につける			
⑥	情報の編集に必要な基本姿勢を身につける		⑭	企画提案書の基本的なルールを身につける			
⑦	効率的な情報収集の手法を身につける		⑮	他者の意見を改善に反映する基本を身につける			
⑧	プレゼンテーションの基本姿勢を身につける						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	イラスト表現Ⅱ(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年次	開講期	後期	曜日	金	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								
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、様々な用途に応じる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用いて、ニーズに合わせたキャラクターイラストを描ける							
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	修学姿勢
使用用途に即したオリジナリティのあるイラストを表現できる				○				
作品がニーズに合致していることを、問題の理解と解決の発想をもって説明できる			○					
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	仕事ナビ① ・チーム分け ・ガイダンス内容をグラレコにまとめる		⑨	伝統産業① ・制作内容説明 ・キャラクター案制作				
②	仕事ナビ② ・グラレコ制作と提出 ・表紙ラフ案制作（複数案制作）		⑩	伝統産業② ・チーム制作 ・キャラクター案制作				
③	仕事ナビ③ ・ラフ案提出、案を元に話合う ・案から1案に絞り、表紙制作		⑪	伝統産業③ ・チーム制作 ・キャラクター案制作				
④	仕事ナビ④ 表紙制作		⑫	伝統産業④ ・チームで制作 ・キャラクター選抜				
⑤	仕事ナビ⑤ 表紙制作		⑬	伝統産業⑤ ・チーム制作 ・キャラクター素材制作				
⑥	仕事ナビ⑥ ・プレゼン練習		⑭	伝統産業⑥ ・チーム制作 ・キャラクター素材制作				
⑦	仕事ナビ⑥ ・プレゼン		⑮	伝統産業⑦ ・チーム制作 ・プレゼンテーション準備				
⑧	仕事ナビ⑧ ・表紙完成データ提出 ・挿絵完成データ提出							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	イラスト表現Ⅱ(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年次	開講期	後期	曜日	金	講時	1・2
担当教員①	木寺 えりこ	実務経験	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行っている。				
担当教員②							
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、様々な用途に応じる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用いて、ニーズに合わせたキャラクターイラストを描ける						
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
使用用途に即したオリジナリティのあるイラストを表現できる				○			
作品がニーズに合致していることを、問題の理解と解決の発想をもって説明できる			○				
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	仕事ナビ① ・チーム分け ・ガイダンス内容をグラレコにまとめる		⑨	伝統産業① ・制作内容説明 ・キャラクター案制作			
②	仕事ナビ② ・グラレコ制作と提出 ・表紙ラフ案制作（複数案制作）		⑩	伝統産業② ・チーム制作 ・キャラクター案制作			
③	仕事ナビ③ ・ラフ案提出、案を元に話合う ・案から1案に絞り、表紙制作		⑪	伝統産業③ ・チーム制作 ・キャラクター案制作			
④	仕事ナビ④ 表紙制作		⑫	伝統産業④ ・チームで制作 ・キャラクター選抜			
⑤	仕事ナビ⑤ 表紙制作		⑬	伝統産業⑤ ・チーム制作 ・キャラクター素材制作			
⑥	仕事ナビ⑥ ・プレゼン練習		⑭	伝統産業⑥ ・チーム制作 ・キャラクター素材制作			
⑦	仕事ナビ⑥ ・プレゼン		⑮	伝統産業⑦ ・チーム制作 ・プレゼンテーション準備			
⑧	仕事ナビ⑧ ・表紙完成データ提出 ・挿絵完成データ提出						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	イラスト表現Ⅱ(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年次	開講期	後期	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								
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、様々な用途に応じる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用いて、ニーズに合わせたキャラクターイラストを描ける							
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	修学姿勢
使用用途に即したオリジナリティのあるイラストを表現できる				○				
作品がニーズに合致していることを、問題の理解と解決の発想をもって説明できる			○					
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	仕事ナビ① ・チーム分け ・ガイダンス内容をグラレコにまとめる			⑨	伝統産業① ・制作内容説明 ・キャラクター案制作			
②	仕事ナビ② ・グラレコ制作と提出 ・表紙ラフ案制作（複数案制作）			⑩	伝統産業② ・チーム制作 ・キャラクター案制作			
③	仕事ナビ③ ・ラフ案提出、案を元に話合う ・案から1案に絞り、表紙制作			⑪	伝統産業③ ・チーム制作 ・キャラクター案制作			
④	仕事ナビ④ 表紙制作			⑫	伝統産業④ ・チームで制作 ・キャラクター選抜			
⑤	仕事ナビ⑤ 表紙制作			⑬	伝統産業⑤ ・チーム制作 ・キャラクター素材制作			
⑥	仕事ナビ⑥ ・プレゼン練習			⑭	伝統産業⑥ ・チーム制作 ・キャラクター素材制作			
⑦	仕事ナビ⑥ ・プレゼン			⑮	伝統産業⑦ ・チーム制作 ・プレゼンテーション準備			
⑧	仕事ナビ⑧ ・表紙完成データ提出 ・挿絵完成データ提出							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	イラスト表現Ⅱ(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年次	開講期	後期	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、様々な用途に応じる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用いて、ニーズに合わせたキャラクターイラストを描ける						
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	修学姿勢	
使用用途に即したオリジナリティのあるイラストを表現できる		○					
作品がニーズに合致していることを、問題の理解と解決の発想をもって説明できる	○						
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	仕事ナビ① ・チーム分け ・ガイダンス内容をグラレコにまとめる		⑨	伝統産業① ・制作内容説明 ・キャラクター案制作			
②	仕事ナビ② ・グラレコ制作と提出 ・表紙ラフ案制作（複数案制作）		⑩	伝統産業② ・チーム制作 ・キャラクター案制作			
③	仕事ナビ③ ・ラフ案提出、案を元に話合う ・案から1案に絞り、表紙制作		⑪	伝統産業③ ・チーム制作 ・キャラクター案制作			
④	仕事ナビ④ 表紙制作		⑫	伝統産業④ ・チームで制作 ・キャラクター選抜			
⑤	仕事ナビ⑤ 表紙制作		⑬	伝統産業⑤ ・チーム制作 ・キャラクター素材制作			
⑥	仕事ナビ⑥ ・プレゼン練習		⑭	伝統産業⑥ ・チーム制作 ・キャラクター素材制作			
⑦	仕事ナビ⑥ ・プレゼン		⑮	伝統産業⑦ ・チーム制作 ・プレゼンテーション準備			
⑧	仕事ナビ⑧ ・表紙完成データ提出 ・挿絵完成データ提出						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	プロダクト基礎 (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年次	開講期	後期	曜日	月	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	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							
到達目標	ニーズやターゲットを分析してイラストの力を生かした商品デザインを提案できるようになる							
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
課題のニーズ分析に基づく商品デザインの提案書を作成することができる。				○				
ニーズ分析(問題の理解)の提案(解決の発想)を根拠をもって説明できる。			○					
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	デザイナーの役割と必要なスキルを知る		⑨	企画内容のブラッシュアップ (2/3)				
②	ターゲットを意識してデザイン案を考える		⑩	企画内容のブラッシュアップ (3/3)				
③	問題発見のためのリサーチと共有		⑪	ポートフォリオを制作				
④	課題を発見し、提案する		⑫	ポートフォリオを制作				
⑤	商品企画シートの作成		⑬	ポートフォリオを制作				
⑥	商品企画シートの完成		⑭	ポートフォリオ作成				
⑦	中間プレゼン		⑮	名刺作成				
⑧	企画内容のブラッシュアップ (1/3)							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	プロダクト基礎 (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年次	開講期	後期	曜日	火	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		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	商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						
到達目標	ニーズやターゲットを分析してイラストの力を生かした商品デザインを提案できるようになる						
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
課題のニーズ分析に基づく商品デザインの提案書を作成することができる。				○			
ニーズ分析(問題の理解)の提案(解決の発想)を根拠をもって説明できる。			○				
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	デザイナーの役割と必要なスキルを知る			⑨	企画内容のブラッシュアップ (2/3)		
②	ターゲットを意識してデザイン案を考える			⑩	企画内容のブラッシュアップ (3/3)		
③	問題発見のためのリサーチと共有			⑪	ポートフォリオを制作		
④	課題を発見し、提案する			⑫	ポートフォリオを制作		
⑤	商品企画シートの作成			⑬	ポートフォリオを制作		
⑥	商品企画シートの完成			⑭	ポートフォリオ作成		
⑦	中間プレゼン			⑮	名刺作成		
⑧	企画内容のブラッシュアップ (1/3)						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生								
科目名	プロダクト基礎 (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年次	開講期	後期	曜日	火	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		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	商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							
到達目標	ニーズやターゲットを分析してイラストの力を生かした商品デザインを提案できるようになる							
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
課題のニーズ分析に基づく商品デザインの提案書を作成することができる。				○				
ニーズ分析(問題の理解)の提案(解決の発想)を根拠をもって説明できる。			○					
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	デザイナーの役割と必要なスキルを知る		⑨	企画内容のブラッシュアップ (2/3)				
②	ターゲットを意識してデザイン案を考える		⑩	企画内容のブラッシュアップ (3/3)				
③	問題発見のためのリサーチと共有		⑪	ポートフォリオを制作				
④	課題を発見し、提案する		⑫	ポートフォリオを制作				
⑤	商品企画シートの作成		⑬	ポートフォリオを制作				
⑥	商品企画シートの完成		⑭	ポートフォリオ作成				
⑦	中間プレゼン		⑮	名刺作成				
⑧	企画内容のブラッシュアップ (1/3)							
持ち物								
履修上の注意								

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 コミックイラストコース1年生							
科目名	プロダクト基礎 (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年次	開講期	後期	曜日	火	講時	1・2
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	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						
到達目標	ニーズやターゲットを分析してイラストの力を生かした商品デザインを提案できるようになる						
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
課題のニーズ分析に基づく商品デザインの提案書を作成することができる。				○			
ニーズ分析(問題の理解)の提案(解決の発想)を根拠をもって説明できる。			○				
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	デザイナーの役割と必要なスキルを知る		⑨	企画内容のブラッシュアップ (2/3)			
②	ターゲットを意識してデザイン案を考える		⑩	企画内容のブラッシュアップ (3/3)			
③	問題発見のためのリサーチと共有		⑪	ポートフォリオを制作			
④	課題を発見し、提案する		⑫	ポートフォリオを制作			
⑤	商品企画シートの作成		⑬	ポートフォリオを制作			
⑥	商品企画シートの完成		⑭	ポートフォリオ作成			
⑦	中間プレゼン		⑮	名刺作成			
⑧	企画内容のブラッシュアップ (1/3)						
持ち物							
履修上の注意							

2024年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科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Ⅱ						
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年次	開講期	後期	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 						
到達目標	就職活動に必要な知識、スキルを再確認し、期間中に5社のエントリー実施ができる						
評価基準	評価対象 ※項目に○印						
	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	
授業期間中に5社にエントリーできる (最終3月末15社エントリー)					○		
書類送付に必要な履歴書の基本形を完成できる		○					
自身のキャリア形成のために積極的に授業内のワーク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	3/3 3講時 キャリアプログラム コースガイダンス、進路希望アンケート			⑨	3/5 3講時 キャリアプログラム 学内企業説明会		
②	3/3 4講時 キャリアプログラム 進路希望アンケート、進路活動記録記載			⑩	3/5 4講時 キャリアプログラム 学内企業説明会		
③	3/4 1講時 キャリアプログラム 求人検索①(学内企業説明会申し込み)			⑪	3/6 1講時 キャリアプログラム 学内企業説明会振り返り		
④	3/4 2講時 キャリアプログラム 求人検索②			⑫	3/6 2講時 キャリアプログラム 応募書類作成①		
⑤	3/4 3講時 キャリアプログラム 学内企業説明会準備①			⑬	3/6 3講時 キャリアプログラム 応募書類作成②		
⑥	3/4 4講時 キャリアプログラム 学内企業説明会準備②			⑭	3/24 3講時 キャリアプログラム エントリーサポート		
⑦	3/5 1講時 キャリアプログラム 学内企業説明会・直前準備			⑮	3/24 4講時 キャリアプログラム エントリーサポート		
⑧	3/5 2講時 キャリアプログラム 学内企業説明会						
持ち物							
履修上の注意	キャリアプログラム期間後に各コースで進路個人面談を実施します。						