

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2年生							
科目名	KIDデザインⅡB (2C1)						
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	後期	曜日	火	講時	1
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	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③	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④		実務経験					
授業概要	社会連携課題の制作フローを理解し、展示に向けた準備を行うとともに、新社会人への準備ができる						
到達目標	最終作品の展示に向け、他者との協働を通して、作品の完成度と分かりやすさ、プレゼンテーション力を向上させることができる						
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	修学姿勢	
他者と協働することで課題解決の提案を、分かりやすいデザインで表現できる		○					
提案内容に説得力を持たせた上で、非言語を意識し他者へ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し、協働することができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	授業ガイダンス ・2回生後期からの学び方		⑨	キャリア特別講座③・意匠と著作権			
②	前期授業振り返り ・ぶれこんと進路活動		⑩	プレゼンテーション演習・実戦編①			
③	新社会人とキャリアプラン①		⑪	プレゼンテーション演習・実戦編②			
④	新社会人とキャリアプラン②		⑫	デザインと展示計画①			
⑤	発想力とデザイン①		⑬	デザインと展示計画②			
⑥	発想力とデザイン②		⑭	企業連携展・K展準備①			
⑦	キャリア特別講座① ・マネタイズとリテラシー		⑮	企業連携展・K展準備②			
⑧	キャリア特別講座② ・税務基礎知識						
持ち物	PC・筆記用具						
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2年生								
科目名	KIDデザインⅡB (2C2)							
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	後期	曜日	火	講時	1	
担当教員①	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②	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③	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④		実務経験						
授業概要	社会連携課題の制作フローを理解し、展示に向けた準備を行うとともに、新社会人への準備ができる							
到達目標	最終作品の展示に向け、他者との協働を通して、作品の完成度と分かりやすさ、プレゼンテーション力を向上させることができる							
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	修学姿勢
他者と協働することで課題解決の提案を、分かりやすいデザインで表現できる				○				
提案内容に説得力を持たせた上で、非言語を意識し他者へ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し、協働することができる								○
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	授業ガイダンス ・2回生後期からの学び方			⑨	キャリア特別講座③・意匠と著作権			
②	前期授業振り返り ・ぶれこんと進路活動			⑩	プレゼンテーション演習・実戦編①			
③	新社会人とキャリアプラン①			⑪	プレゼンテーション演習・実戦編②			
④	新社会人とキャリアプラン②			⑫	デザインと展示計画①			
⑤	発想力とデザイン①			⑬	デザインと展示計画②			
⑥	発想力とデザイン②			⑭	企業連携展・K展準備①			
⑦	キャリア特別講座① ・マネタイズとリテラシー			⑮	企業連携展・K展準備②			
⑧	キャリア特別講座② ・税務基礎知識							
持ち物	PC・筆記用具							
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2年生							
科目名	KIDデザインⅡB (2C3)						
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	後期	曜日	火	講時	1
担当教員①	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②	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③	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④		実務経験					
授業概要	社会連携課題の制作フローを理解し、展示に向けた準備を行うとともに、新社会人への準備ができる						
到達目標	最終作品の展示に向け、他者との協働を通して、作品の完成度と分かりやすさ、プレゼンテーション力を向上させることができる						
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	修学姿勢	
他者と協働することで課題解決の提案を、分かりやすいデザインで表現できる		○					
提案内容に説得力を持たせた上で、非言語を意識し他者へ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し、協働することができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	授業ガイダンス ・2回生後期からの学び方		⑨	キャリア特別講座③・意匠と著作権			
②	前期授業振り返り ・ぶれこんと進路活動		⑩	プレゼンテーション演習・実戦編①			
③	新社会人とキャリアプラン①		⑪	プレゼンテーション演習・実戦編②			
④	新社会人とキャリアプラン②		⑫	デザインと展示計画①			
⑤	発想力とデザイン①		⑬	デザインと展示計画②			
⑥	発想力とデザイン②		⑭	企業連携展・K展準備①			
⑦	キャリア特別講座① ・マネタイズとリテラシー		⑮	企業連携展・K展準備②			
⑧	キャリア特別講座② ・税務基礎知識						
持ち物	PC・筆記用具						
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2年生								
科目名	KIDデザインⅡB (2C4)							
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	後期	曜日	火	講時	1	
担当教員①	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②	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	社会連携課題の制作フローを理解し、展示に向けた準備を行うとともに、新社会人への準備ができる							
到達目標	最終作品の展示に向け、他者との協働を通して、作品の完成度と分かりやすさ、プレゼンテーション力を向上させることができる							
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	修学姿勢
他者と協働することで課題解決の提案を、分かりやすいデザインで表現できる				○				
提案内容に説得力を持たせた上で、非言語を意識し他者へ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し、協働することができる								○
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	授業ガイダンス ・2回生後期からの学び方			⑨	キャリア特別講座③・意匠と著作権			
②	前期授業振り返り ・ふれこんと進路活動			⑩	プレゼンテーション演習・実戦編①			
③	新社会人とキャリアプラン①			⑪	プレゼンテーション演習・実戦編②			
④	新社会人とキャリアプラン②			⑫	デザインと展示計画①			
⑤	発想力とデザイン①			⑬	デザインと展示計画②			
⑥	発想力とデザイン②			⑭	企業連携展・K展準備①			
⑦	キャリア特別講座① ・マネタイズとリテラシー			⑮	企業連携展・K展準備②			
⑧	キャリア特別講座② ・税務基礎知識							
持ち物	PC・筆記用具							
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2年生								
科目名	アナログ応用Ⅱ (2C1)							
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	後期	曜日	月	講時	1・2	
担当教員①	秋山 一郎	実務経験	自然素材を活用した作家として活動するかたわら、小学校から大学でのワークショップを多数手がける。					
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	習得した観察眼と想像力の技術を意識して活用し、自分の作品とステートメントを作成できる							
到達目標	芸術表現に関する様々な知識を習得し、アナログの表現に活かし、技術の向上ができる							
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	修学姿勢
習得した技術を意識的に活用し、意欲的な表現ができる				○				
作品テーマを言葉で表すステートメントを作成できる			○					
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	人物クロッキー		⑨	紙芝居 1				
②	葦ペンを作る 葦ペンで描く		⑩	紙芝居 2				
③	影絵 1		⑪	紙芝居 発表				
④	影絵 2		⑫	ステンシル				
⑤	そっくり工作 1		⑬	消しゴムはんこ				
⑥	そっくり工作 2		⑭	パラパラ漫画				
⑦	森 1		⑮	ガラス絵				
⑧	森 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2年生							
科目名	アナログ応用Ⅱ (2C2)						
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	後期	曜日	水	講時	3・4
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	習得した観察眼と想像力の技術を意識して活用し、自分の作品とステートメントを作成できる						
到達目標	主にデッサンを基に基礎能力を習得し、様々な表現方法に活かし、自身の技術向上ができる						
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	修学姿勢	
モノの見方を理解・習得し、創造に於いて正確な表現ができる		○					
作品テーマを正確に言葉で表すステートメントを作成できる	○						
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①		⑨	デッサン			
②	デッサン②		⑩	イラスト制作①			
③	デッサン③		⑪	イラスト制作②			
④	アナログ作業①		⑫	イラスト制作③			
⑤	アナログ作業②		⑬	イラスト制作④			
⑥	アナログ作業③		⑭	イラスト制作⑤			
⑦	瓜生山スケッチ		⑮	イラスト完成・発表			
⑧	デッサン／制作						
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2年生								
科目名	アナログ応用Ⅱ (2C3)							
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	後期	曜日	月	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	習得した観察眼と想像力の技術を意識して活用し、自分の作品とステートメントを作成できる							
到達目標	芸術表現に関する様々な知識を習得し、アナログの表現に活かし、技術の向上ができる							
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	修学姿勢
習得した技術を意識的に活用し、意欲的な表現ができる				○				
作品テーマを言葉で表すステートメントを作成できる			○					
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	人物クロッキー		⑨	紙芝居 1				
②	葦ペンを作る 葦ペンで描く		⑩	紙芝居 2				
③	影絵 1		⑪	紙芝居 発表				
④	影絵 2		⑫	ステンシル				
⑤	そっくり工作 1		⑬	消しゴムはんこ				
⑥	そっくり工作 2		⑭	パラパラ漫画				
⑦	森 1		⑮	ガラス絵				
⑧	森 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2年生								
科目名	アナログ応用Ⅱ (2C4)							
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	後期	曜日	水	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	習得した観察眼と想像力の技術を意識して活用し、自分の作品とステートメントを作成できる							
到達目標	主にデッサンを基に基礎能力を習得し、様々な表現方法に活かし、自身の技術向上ができる							
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	修学姿勢
モノの見方を理解・習得し、創造に於いて正確な表現ができる				○				
作品テーマを正確に言葉で表すステートメントを作成できる			○					
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①		⑨	デッサン				
②	デッサン②		⑩	イラスト制作①				
③	デッサン③		⑪	イラスト制作②				
④	アナログ作業①		⑫	イラスト制作③				
⑤	アナログ作業②		⑬	イラスト制作④				
⑥	アナログ作業③		⑭	イラスト制作⑤				
⑦	瓜生山スケッチ		⑮	イラスト完成・発表				
⑧	デッサン／制作							
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2年生								
科目名	作画応用Ⅱ (2C1)							
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	後期	曜日	水	講時	3・4	
担当教員①	森迫 清春	実務経験	フリーランスとして、オリジナル音源配布サイトの運営やイラスト制作を行っている。					
担当教員②	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③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	キャラクターの違いは動きであると理解し、動きと連動する作画をして作品意図を提示できる							
到達目標	決められた条件や仕様に応じて、より完成度の高い人物の動きのあるイラストを制作できる							
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	修学姿勢
動きに応じた合理的な演出ができる				○				
自身で設定したターゲットが、共感できる理由を説明できる			○					
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	キャラクター制作 テーマ身近にあるSFに合わせた資料集め・制作		⑨	K展の制作 キャラを配置した画面構成について考える				
②	キャラクター制作 構図・魅せ方		⑩	K展の制作 キャラを配置した画面構成案				
③	キャラクター制作 色の印象・色ラフ		⑪	K展の制作 設定に応じた演出				
④	キャラクター制作 仕上げ①		⑫	K展の制作 ライティングを考える				
⑤	キャラクター制作 仕上げ②		⑬	K展の制作 ライティングでキャラをライトアップ				
⑥	K展の制作 K展に向けたキャラクターチェック		⑭	K展の制作 後期試験課題				
⑦	K展の制作 設定に合わせた武器・道具などを描ける		⑮	K展の制作 後期試験課題の続き				
⑧	K展の制作 武器を使ったアクションが描ける							
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2年生								
科目名	作画応用Ⅱ (2C2)							
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	後期	曜日	木	講時	3・4	
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	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③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	キャラクターの違いは動きであると理解し、動きと連動する作画をして作品意図を提示できる							
到達目標	決められた条件や仕様に応じて、より完成度の高い人物の動きのあるイラストを制作できる							
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	修学姿勢
動きに応じた合理的な演出ができる				○				
自身で設定したターゲットが、共感できる理由を説明できる			○					
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	キャラクター制作 テーマ身近にあるSFに合わせた資料集め・制作		⑨	K展の制作 キャラを配置した画面構成について考える				
②	キャラクター制作 構図・魅せ方		⑩	K展の制作 キャラを配置した画面構成案				
③	キャラクター制作 色の印象・色ラフ		⑪	K展の制作 設定に応じた演出				
④	キャラクター制作 仕上げ①		⑫	K展の制作 ライティングを考える				
⑤	キャラクター制作 仕上げ②		⑬	K展の制作 ライティングでキャラをライトアップ				
⑥	K展の制作 K展に向けたキャラクターチェック		⑭	K展の制作 後期試験課題				
⑦	K展の制作 設定に合わせた武器・道具などを描ける		⑮	K展の制作 後期試験課題の続き				
⑧	K展の制作 武器を使ったアクションが描ける							
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2年生							
科目名	作画応用Ⅱ (2C3)						
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	後期	曜日	水	講時	3・4
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	森迫 清春	実務経験	フリーランスとして、オリジナル音源配布サイトの運営やイラスト制作を行っている。				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	キャラクターの違いは動きであると理解し、動きと連動する作画をして作品意図を提示できる						
到達目標	決められた条件や仕様に応じて、より完成度の高い人物の動きのあるイラストを制作できる						
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	修学姿勢	
動きに応じた合理的な演出ができる		○					
自身で設定したターゲットが、共感できる理由を説明できる	○						
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	キャラクター制作 テーマ身近にあるSFに合わせた資料集め・制作		⑨	K展の制作 キャラを配置した画面構成について考える			
②	キャラクター制作 構図・魅せ方		⑩	K展の制作 キャラを配置した画面構成案			
③	キャラクター制作 色の印象・色ラフ		⑪	K展の制作 設定に応じた演出			
④	キャラクター制作 仕上げ①		⑫	K展の制作 ライティングを考える			
⑤	キャラクター制作 仕上げ②		⑬	K展の制作 ライティングでキャラをライトアップ			
⑥	K展の制作 K展に向けたキャラクターチェック		⑭	K展の制作 後期試験課題			
⑦	K展の制作 設定に合わせた武器・道具などを描ける		⑮	K展の制作 後期試験課題の続き			
⑧	K展の制作 武器を使ったアクションが描ける						
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2年生							
科目名	作画応用Ⅱ (2C4)						
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	後期	曜日	木	講時	3・4
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	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③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	キャラクターの違いは動きであると理解し、動きと連動する作画をして作品意図を提示できる						
到達目標	決められた条件や仕様に応じて、より完成度の高い人物の動きのあるイラストを制作できる						
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	修学姿勢	
動きに応じた合理的な演出ができる		○					
自身で設定したターゲットが、共感できる理由を説明できる	○						
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	キャラクター制作 テーマ身近にあるSFに合わせた資料集め・制作		⑨	K展の制作 キャラを配置した画面構成について考える			
②	キャラクター制作 構図・魅せ方		⑩	K展の制作 キャラを配置した画面構成案			
③	キャラクター制作 色の印象・色ラフ		⑪	K展の制作 設定に応じた演出			
④	キャラクター制作 仕上げ①		⑫	K展の制作 ライティングを考える			
⑤	キャラクター制作 仕上げ②		⑬	K展の制作 ライティングでキャラをライトアップ			
⑥	K展の制作 K展に向けたキャラクターチェック		⑭	K展の制作 後期試験課題			
⑦	K展の制作 設定に合わせた武器・道具などを描ける		⑮	K展の制作 後期試験課題の続き			
⑧	K展の制作 武器を使ったアクションが描ける						
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2年生								
科目名	デジタル応用Ⅱ (2C1)							
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	後期	曜日	月	講時	3・4	
担当教員①	岡田 大貴	実務経験	グラフィックデザイナーとして活動し、大学で講師もしている。					
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	クライアントの要望から問題発見・解決へ導くための提案を作成し、修正希望に柔軟に対応するより完成度の高いデザインプロセスを実践する							
到達目標	コンテンツの企画内容に応じたイラストデザインの提案ができる							
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	修学姿勢
表現技術力を総合的に活用し、問題解決につながるイラストデザインができる				○				
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に沿って説明できる			○					
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	企業研究		⑨	制作				
②	企業リサーチ		⑩	展示計画をたてる				
③	制作内容の方向性を決める		⑪	制作				
④	制作内容の検討		⑫	最終プレゼンの準備				
⑤	制作		⑬	最終プレゼン				
⑥	経過プレゼンの準備		⑭	展示内容の準備				
⑦	制作		⑮	展示の説明準備				
⑧	中間プレゼンの準備							
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2年生								
科目名	デジタル応用Ⅱ (2C2)							
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	後期	曜日	月	講時	1・2	
担当教員①	岡田 大貴	実務経験	グラフィックデザイナーとして活動し、大学で講師もしている。					
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	クライアントの要望から問題発見・解決へ導くための提案を作成し、修正希望に柔軟に対応するより完成度の高いデザインプロセスを実践する							
到達目標	コンテンツの企画内容に応じたイラストデザインの提案ができる							
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	修学姿勢
表現技術力を総合的に活用し、問題解決につながるイラストデザインができる				○				
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に沿って説明できる			○					
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	企業研究		⑨	制作				
②	企業リサーチ		⑩	展示計画をたてる				
③	制作内容の方向性を決める		⑪	制作				
④	制作内容の検討		⑫	最終プレゼンの準備				
⑤	制作		⑬	最終プレゼン				
⑥	経過プレゼンの準備		⑭	展示内容の準備				
⑦	制作		⑮	展示の説明準備				
⑧	中間プレゼンの準備							
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2年生								
科目名	デジタル応用Ⅱ (2C3)							
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	後期	曜日	月	講時	3・4	
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	クライアントの要望から問題発見・解決へ導くための提案を作成し、修正希望に柔軟に対応するより完成度の高いデザインプロセスを実践する							
到達目標	コンテンツの企画内容に応じたイラストデザインの提案ができる							
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	修学姿勢
表現技術力を総合的に活用し、問題解決につながるイラストデザインができる				○				
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に沿って説明できる			○					
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	企業研究		⑨	制作				
②	企業リサーチ		⑩	展示計画をたてる				
③	制作内容の方向性を決める		⑪	制作				
④	制作内容の検討		⑫	最終プレゼンの準備				
⑤	制作		⑬	最終プレゼン				
⑥	経過プレゼンの準備		⑭	展示内容の準備				
⑦	制作		⑮	展示の説明準備				
⑧	中間プレゼンの準備							
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2年生								
科目名	デジタル応用Ⅱ (2C4)							
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	後期	曜日	月	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	クライアントの要望から問題発見・解決へ導くための提案を作成し、修正希望に柔軟に対応するより完成度の高いデザインプロセスを実践する							
到達目標	コンテンツの企画内容に応じたイラストデザインの提案ができる							
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	修学姿勢
表現技術力を総合的に活用し、問題解決につながるイラストデザインができる				○				
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に沿って説明できる			○					
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	企業研究		⑨	制作				
②	企業リサーチ		⑩	展示計画をたてる				
③	制作内容の方向性を決める		⑪	制作				
④	制作内容の検討		⑫	最終プレゼンの準備				
⑤	制作		⑬	最終プレゼン				
⑥	経過プレゼンの準備		⑭	展示内容の準備				
⑦	制作		⑮	展示の説明準備				
⑧	中間プレゼンの準備							
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2年生								
科目名	デジタル演習Ⅱ (2C1)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3	
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	火	講時	3・4・5	
担当教員①	横山 文昭	実務経験	展示空間、什器、家具、ディスプレイなどのデザイン業務を行い、大学で木工制作の支援を行う。					
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
1年生の学習を生かし、提案するイラストを適切なデータに仕上げることができる				○				
デザインの意図と考慮したポイントを3点挙げ、論理的に説明できる			○					
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	企業研究			⑨	中間プレゼン			
②	企業リサーチ			⑩	制作			
③	コンセプトシートの作成			⑪	展示パネルレイアウト			
④	制作内容の決定 / イメージラフの制作			⑫	経過チェック			
⑤	制作			⑬	プレゼン準備			
⑥	経過プレゼン			⑭	展示準備			
⑦	コンセプトの確認 / 見直し			⑮	展示準備			
⑧	制作							
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2年生								
科目名	デジタル演習Ⅱ (2C2)							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3	
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	火	講時	3・4・5	
担当教員①	中島 敦貴	実務経験	デザイナーとして建築、インテリア、ワークショップを専門領域として多様な領域での実務と大学での指導を行っている。					
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
1年生の学習を生かし、提案するイラストを適切なデータに仕上げることができる				○				
デザインの意図と考慮したポイントを3点挙げ、論理的に説明できる			○					
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	企業研究			⑨	中間プレゼン			
②	企業リサーチ			⑩	制作			
③	コンセプトシートの作成			⑪	展示パネルレイアウト			
④	制作内容の決定 / イメージラフの制作			⑫	経過チェック			
⑤	制作			⑬	プレゼン準備			
⑥	経過プレゼン			⑭	展示準備			
⑦	コンセプトの確認 / 見直し			⑮	展示準備			
⑧	制作							
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2年生							
科目名	デジタル演習Ⅱ (2C3)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	火	講時	3・4・5
担当教員①	岡田 大貴	実務経験	グラフィックデザイナーとして活動し、大学で講師もしている。				
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	
1年生の学習を生かし、提案するイラストを適切なデータに仕上げることができる		○					
デザインの意図と考慮したポイントを3点挙げ、論理的に説明できる	○						
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	企業研究			⑨	中間プレゼン		
②	企業リサーチ			⑩	制作		
③	コンセプトシートの作成			⑪	展示パネルレイアウト		
④	制作内容の決定 / イメージラフの制作			⑫	経過チェック		
⑤	制作			⑬	プレゼン準備		
⑥	経過プレゼン			⑭	展示準備		
⑦	コンセプトの確認 / 見直し			⑮	展示準備		
⑧	制作						
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2年生							
科目名	デジタル演習Ⅱ (2C4)						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	火	講時	3・4・5
担当教員①	湊 大介	実務経験	展示空間、什器、ディスプレイ、グラフィックなど、デザイナーとして多様な領域の業務を行う。				
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
1年生の学習を生かし、提案するイラストを適切なデータに仕上げることができる				○			
デザインの意図と考慮したポイントを3点挙げ、論理的に説明できる			○				
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	企業研究			⑨	中間プレゼン		
②	企業リサーチ			⑩	制作		
③	コンセプトシートの作成			⑪	展示パネルレイアウト		
④	制作内容の決定 / イメージラフの制作			⑫	経過チェック		
⑤	制作			⑬	プレゼン準備		
⑥	経過プレゼン			⑭	展示準備		
⑦	コンセプトの確認 / 見直し			⑮	展示準備		
⑧	制作						
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2年生								
科目名	背景技術演習Ⅱ（選択Ⅰ）							
科目種別	選択必修	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	後期	曜日	木	講時	1・2	
担当教員①	松本 はるか	実務経験	漫画家。背景制作を活かした展示会や制作した漫画の即売会など積極的な活動を行っている。					
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	自ら構築した世界観のイメージを具体化し、キャラクターとの融合など精度の高い作品制作を行う							
到達目標	決められた条件や仕様に応じて独自の背景画を描くことができる							
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	修学姿勢
与えられた条件等により独自の世界観を構築し背景をイメージすることができる				○				
イメージ構築における設定のプロセスを論理的に説明できる			○					
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	背景画ディレクション×イラストレーター相互実践①打合せ・ラフ制作		⑨	漫画内における背景表現①下描き				
②	背景画ディレクション×イラストレーター相互実践②制作・提案・フィードバック		⑩	漫画内における背景表現②ペン入れ				
③	背景画ディレクション×イラストレーター相互実践③制作		⑪	漫画内における背景表現③仕上げ				
④	背景画ディレクション×イラストレーター相互実践④最終調整・発表準備		⑫	鳥観図・俯瞰図表現①ラフ・制作				
⑤	背景画ディレクション×イラストレーター相互実践⑤プレゼン（発表）		⑬	鳥観図・俯瞰図表現②制作・中間報告				
⑥	建造物外観表現①資料集め・ラフ・下描き		⑭	鳥観図・俯瞰図表現③制作				
⑦	建造物外観表現②ペン入れ・カラー		⑮	鳥観図・俯瞰図表現④制作・最終報告				
⑧	建造物外観表現③ペン入れ・カラー仕上げ							
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2年生

科目名	映像技術基礎Ⅱ（選択Ⅰ）						
科目種別	選択必修	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	後期	曜日	木	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	自由テーマで映像を企画し、動画ソフトを使用して映像作品を制作する						
到達目標	After Effects、Premiereを使って、イメージ通りの動画映像作品が制作できる						
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	修学姿勢	
自分の強みを活かして、完成度の高い動画を作成できる		○					
制作の意図やアピールポイントを口頭で説明できる	○						
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	映像作品企画検討 制作作品の企画を検討する			⑨	映像素材制作 映像素材データの描画		
②	キャラクターデザイン 制作作品のキャラクターや映像デザインを検討			⑩	映像編集 カット編集を行う		
③	ロゴデザイン ロゴデザインを数種制作			⑪	エフェクト加工 ビデオエフェクト、トランジションの加工		
④	ロゴアニメ ロゴにアニメーションをつける			⑫	サウンドデザイン 音声データの加工とデザイン		
⑤	絵コンテ作成 制作作品の絵コンテを作成			⑬	修正と調整 修正と映像の微調整を行う		
⑥	絵コンテ作成 絵コンテの修正			⑭	修正と調整 修正や最終的な加工を加えて完成させる		
⑦	映像素材制作 映像素材データの描画			⑮	作品プレゼン 完成作品のプレゼンと講評		
⑧	映像素材制作 映像素材データの描画						
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2年生							
科目名	UI演習Ⅱ（選択Ⅰ）						
科目種別	選択必修	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	後期	曜日	木	講時	1・2
担当教員①	川畑 あすみ	実務経験	ゲーム会社にてUI画面設計を主軸に、アイコン・バナー素材、キャラクターデザインやキャラクターモーションの制作を担当。				
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		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	UI表現について理解し、コンテンツに合わせたインターフェイスを複数ページ関係を考えながら制作する						
到達目標	コンテンツ合わせたUIデザインについて自ら根拠を以て設計し、表現することができる						
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	修学姿勢	
制作した作品を聞き手が理解出来るように説明することができる	○						
コンテンツに合ったUIを制作し、各ページ内リンクを設計できる		○					
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	オリエンテーションとPhotoshop操作の振り返り		⑨	K展に向けた制作④-1			
②	UIデザインにおけるコンポーネントを理解する		⑩	K展に向けた制作④-2			
③	画面上の余白について考える		⑪	K展に向けた制作⑤-1			
④	UIパーツ制作①		⑫	K展に向けた制作⑤-2			
⑤	UIパーツ制作②		⑬	K展に向けた制作⑥-1			
⑥	K展に向けた制作① コンセプトシートの作成		⑭	K展に向けた制作⑥-2			
⑦	K展に向けた制作② コンセプトシートの作成		⑮	K展に向けた制作⑦ デザイン意図をまとめ最終提出			
⑧	K展に向けた制作③ コンセプトシートのプレゼン						
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2年生							
科目名	コンセプト演習Ⅱ（選択Ⅰ）						
科目種別	選択必修	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	後期	曜日	木	講時	1・2
担当教員①	周悦蓮	実務経験	イラストレーターとして、イラスト・絵本の制作を行う。3DCGや衣装デザインなども手掛ける。				
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	グループワークを中心に、完成された世界観を届けるコンセプトアート、キービジュアル制作の実践						
到達目標	自分の趣味や経験を活かし、興味深いと思わせる世界観を創造する事が出来る						
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	
課題の意図を理解して、コンセプトが伝わる作品を表現する事が出来る		○					
自身が表現したかった事を伝えるメッセージで表現する事が出来る	○						
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	作品の世界観を支えるコンセプトアートの作り方		⑨	プレゼンテーションとグループ分け			
②	世界観の創造①：風景と場の雰囲気		⑩	グループ制作実践の方向性と方法			
③	世界観の創造②：建物と街の仕組み		⑪	グループワーク実践①			
④	生き物の創造①：人		⑫	グループワーク実践③			
⑤	生き物の創造②：クリーチャー		⑬	グループワーク実践③			
⑥	文化の創造①：コスチューム（地理と歴史）		⑭	グループワーク実践④：完成			
⑦	文化の創造②：道具（職と生活）		⑮	プレゼンテーション			
⑧	コンセプトマッピングのまとめ						
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2年生								
科目名	コミック演習Ⅱ（選択Ⅱ）							
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3	
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	金	講時	3・4・5	
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	オリジナルのマンガを作成し、雑誌への投稿、持ち込みまでを実践する							
到達目標	習得したテクニックを用い、商業的に価値のあるマンガを創造する力を身につける							
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	修学姿勢
習得した技術を用いて、投稿に即したオリジナルマンガを完成することができる				○				
完成した自作について、編集者が納得・共感する根拠をもった的確にアピールできる			○					
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	前期持ち込みについて振り返りをする			⑨	作品制作 進捗についてヒアリング			
②	各自ストーリーマンガの作成			⑩	マンガ研究発表			
③	次回作のスケジューリング、プロットの作成			⑪	作品制作			
④	ネームを作成する			⑫	作品制作			
⑤	オリジナル作品の制作進行			⑬	作品制作			
⑥	オリジナルマンガの制作を進める			⑭	オリジナルマンガを完成させる			
⑦	作品制作			⑮	オリジナルマンガの完成 ヒアリングを行う			
⑧	作品制作							
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2年生							
科目名	モーション演習Ⅱ（選択Ⅱ）						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	金	講時	3・4・5
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
コンテンツに応じた効果的なLive2Dモデル、アニメーションを制作できる				○			
制作したコンテンツの活用方法に根拠を説明できる			○				
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	オリジナルLive2D制作 制作内容を一枚のボードにまとめる			⑨	Live2D制作④ 物理演算用パラメータの説明 適宜進捗確認		
②	制作内容のプレゼン			⑩	Live2D制作⑤ 物理演算の説明 適宜進捗確認		
③	イラスト制作（パーツ分け）①			⑪	Live2D制作⑥		
④	イラスト制作（パーツ分け）②			⑫	Live2D制作② モデリングデータ提出		
⑤	イラスト制作（パーツ分け）③ PSDデータ提出			⑬	動画制作①		
⑥	Live2D制作① 物理演算用パラメータの説明 適宜進捗確認			⑭	動画制作② 音声・BGM等ブラッシュアップ		
⑦	Live2D制作② 適宜進捗確認 ブラシ機能			⑮	動画制作③ 完成データ（動画/モデリング/PSD）提出		
⑧	Live2D制作③ グルー機能について説明 適宜進捗確認						
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2年生								
科目名	プロダクト演習Ⅱ（選択Ⅱ）							
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3	
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	金	講時	3・4・5	
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	ターゲットの設定からマーケットリサーチ・企画会議を踏まえてニーズに対応する商品提案を行い、社会からの評価を得る							
到達目標	説得力・実用性のある商品アイデアを提案できる							
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	修学姿勢
設定された条件から市場を分析し、評価/売上げを獲得できる商品デザインができる				○				
商品デザインが市場で評価されることを資料とともに論理的に説明できる			○					
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	商品アイデアを共有する コンセプト、テーマを考える			⑨	名刺の作成 共通商品を作成する			
②	商品や広報物のデザインを考える			⑩	商品のデザインを考える 展示の計画を立てる 広報物を作成する			
③	商品制作、サンプル制作			⑪	作品制作、サンプル制作			
④	商品制作、サンプル制作、プレ展示			⑫	作品制作、サンプル制作			
⑤	販売実習3に向けての最終準備			⑬	作品制作、サンプル制作			
⑥	販売実習3			⑭	作品制作、サンプル制作 プレ展示			
⑦	販売実習3の振り返り K展のアイデア出し			⑮	K展に向けた最終準備			
⑧	K展でのアイデアをまとめる 企画のプレゼンテーション							
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2年生								
科目名	デッサン演習Ⅱ（選択Ⅱ）							
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	6	週コマ数	3	
履修年次	2年生	開講期	後期	曜日	金	講時	3・4・5	
担当教員①	萩岡 美知子	実務経験	画家、イラストレーター。商業イラストの製作のほか、各種学校での指導を行っている。					
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
正確な観察力を持って、形、明暗、構図を表現できる				○				
課題において、注目した強みを3点を意識して制作ができる			○					
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	作品完成までの道のりを考える			⑨	発想のデッサン 瞬間を捉える、宙に浮くブロック。			
②	アナログ画材の研究			⑩	発想のデッサン 瞬間を捉える、宙に浮く紙片			
③	人物デッサン 人物の顔写真をデッサンする			⑪	発想のデッサン じゃんけんする手			
④	発想デッサン			⑫	発想のデッサン箱に書かれた文字を描く			
⑤	卓上デッサン 構成を意識したデッサン			⑬	発想のデッサン 筒に書かれた文字を描く			
⑥	プレゼンと人物クロッキー			⑭	デッサンは形ではない デッサンは物の見方である			
⑦	立体感を出す			⑮	デッサンは絵における誠実さである			
⑧	色見と立体感の区別を学ぶ							
持ち物								
履修上の注意								