

【CI】2025年度 入学生カリキュラムマップ

は科目連携。

デザイン
基礎力

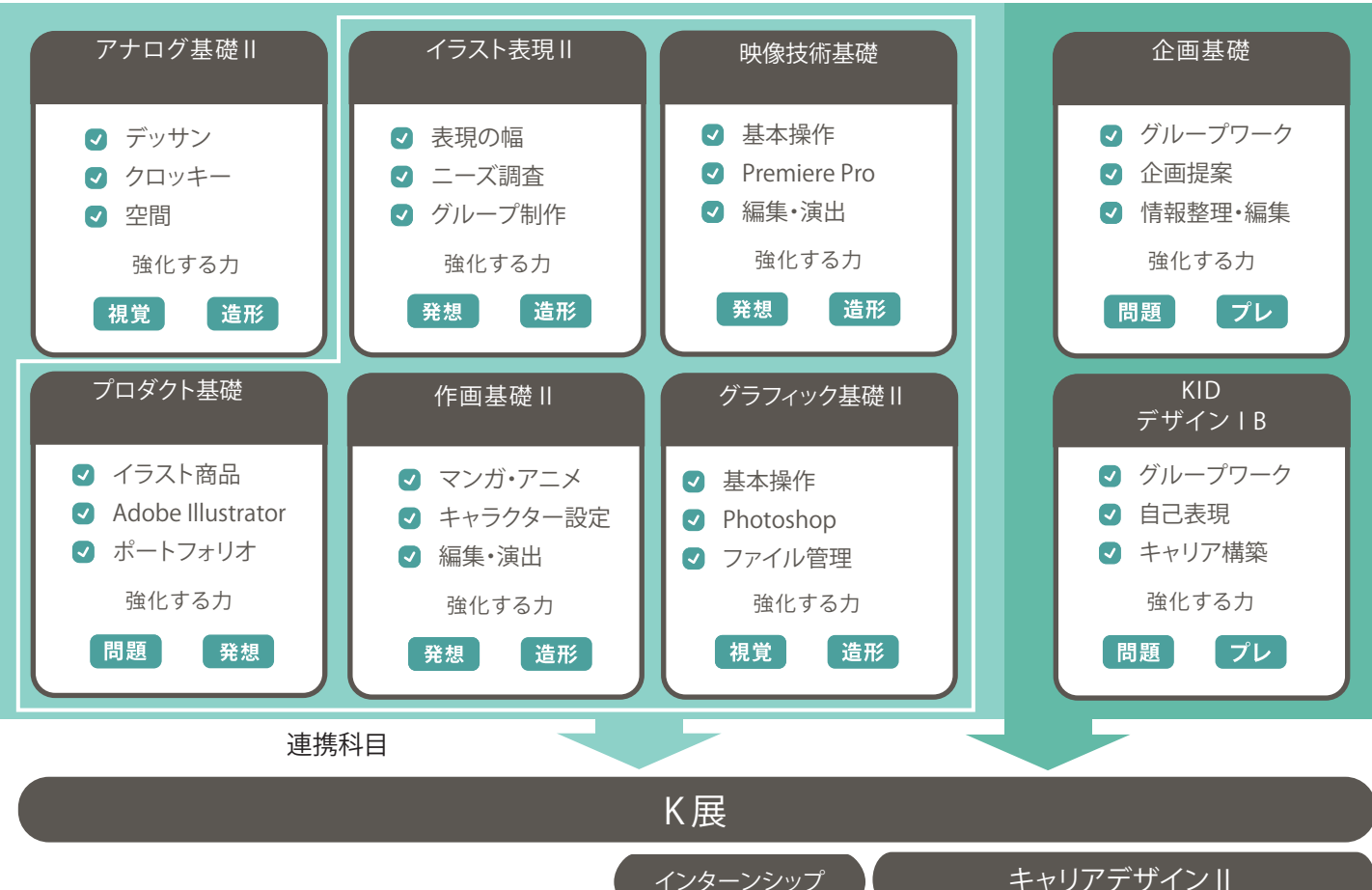
- 問題 問題発見力 本当に解決すべきことをつかむ。
- 発想 発想力 問題を解決に導くアイデアを出すことができる。
- 視覚 視覚化力 考えや思いをカタチ(画像や文字)にし、アイデアをわかりやすく共有することができる。
- 造形 造形力 アイデアをきちんと表現(造形の完成度、造形美等)ができる。
- ブレ プレゼンテーション力 考えや思いを表現できる。

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



2
年
生



ぷれこん

K展

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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	火	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されている 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
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	人物を描く②		
②	幾何形態を理解する①			⑩	人物を描く③		
③	幾何形態を理解する②			⑪	モチーフ構成①		
④	構図と構成を理解する 観察する力をつける			⑫	モチーフ構成②		
⑤	デッサン			⑬	複数モチーフのデッサン①		
⑥	色について理解する			⑭	複数モチーフのデッサン②		
⑦	小テスト: デッサン			⑮	複数モチーフのデッサン③		
⑧	人物を描く①						
持ち物							
履修上の注意							

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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	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		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
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	人物を描く②		
②	幾何形態を理解する①			⑩	人物を描く③		
③	幾何形態を理解する②			⑪	モチーフ構成①		
④	構図と構成を理解する観察する力をつける			⑫	モチーフ構成②		
⑤	デッサン			⑬	複数モチーフのデッサン①		
⑥	色について理解する			⑭	複数モチーフのデッサン②		
⑦	小テスト：デッサン			⑮	複数モチーフのデッサン③		
⑧	人物を描く①						
持ち物							
履修上の注意							

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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	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	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
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	人物を描く②		
②	幾何形態を理解する①			⑩	人物を描く③		
③	幾何形態を理解する②			⑪	モチーフ構成①		
④	構図と構成を理解する 観察する力をつける			⑫	モチーフ構成②		
⑤	デッサン			⑬	複数モチーフのデッサン①		
⑥	色について理解する			⑭	複数モチーフのデッサン②		
⑦	小テスト：デッサン			⑮	複数モチーフのデッサン③		
⑧	人物を描く①						
持ち物							
履修上の注意							

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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	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		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
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							

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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
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							

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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
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							

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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
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							

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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	イラスト表現の幅を広げるための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の基本的な操作、イラスト制作に活かセル技法を身に付けることができる							
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
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 ロゴと組み合わせる			
⑦	エフェクトを学ぶ			⑮	完成・プレゼンテーション			
⑧	パース定規を学ぶ							
持ち物								
履修上の注意								

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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	イラスト表現の幅を広げるための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の基本的な操作、イラスト制作に活かせる技法を身に付けることができる							
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
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 ロゴと組み合わせる			
⑦	エフェクトを学ぶ			⑮	完成・プレゼンテーション			
⑧	パース定規を学ぶ							
持ち物								
履修上の 注意								

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	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							
到達目標	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							
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								

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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	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		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
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							

2025年度前期 京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 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	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されている 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	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								

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	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されている 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	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								

