

# 【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



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2年生

科目名	KIDデザインⅡA (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	前期	曜日	水	講時	1・2
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	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④		実務経験					
授業概要	プレゼンテーションや業界研究を通して、進路決定に必要な社会人基礎力を身につける						
到達目標	進路決定に向け、自身の成長と成果を整理し、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	
問題を理解し、解決のための発想を文章としてまとめることができる					○		
根拠を明確にし、自分の考えを相手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	2回生の学び方_学びのスタンス 的確な情報収集・発信ができる		⑨	自己PR動画④ 動画見ながら自己添削			
②	スケジュールリング_自分に必要なタスクを整理し、スケジュールを立てる力を養う		⑩	プレゼンテーション① 基本概念と目的を理解し、効果的な提案書の作り方を学ぶ			
③	情報整理とリテラシー_情報の取捨選択を学び、就活に役立つ情報の活用方法を知る		⑪	プレゼンテーション② 説得力のあるプレゼンを行う			
④	進路サポート① データ管理について		⑫	ふれこん① ふれこんに向けて:課題分析編			
⑤	進路サポート① データの活用について		⑬	ふれこん② ふれこんに向けて:課題分析編			
⑥	自己PR動画① 自己分析と構成作り		⑭	ふれこん③ ふれこんに向けて:最終ブラッシュアップ			
⑦	自己PR動画② 撮影と基本編集		⑮	ふれこん④ ふれこんに向けて:最終ブラッシュアップ			
⑧	自己PR動画③ 撮影と基本編集						
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2年生

科目名	KIDデザインⅡA (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	前期	曜日	水	講時	1・2
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	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④		実務経験					
授業概要	プレゼンテーションや業界研究を通して、進路決定に必要な社会人基礎力を身につける						
到達目標	進路決定に向け、自身の成長と成果を整理し、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	
問題を理解し、解決のための発想を文章としてまとめることができる					○		
根拠を明確にし、自分の考えを相手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	2回生の学び方_学びのスタンス 的確な情報収集・発信ができる		⑨	自己PR動画④ 動画見ながら自己添削			
②	スケジューリング_自分に必要なタスクを整理し、スケジュールを立てる力を養う		⑩	プレゼンテーション① 基本概念と目的を理解し、効果的な提案書の作り方を学ぶ			
③	情報整理とリテラシー_情報の取捨選択を学び、就活に役立つ情報の活用方法を知る		⑪	プレゼンテーション② 説得力のあるプレゼンを行う			
④	進路サポート① データ管理について		⑫	ふれこん① ふれこんに向けて:課題分析編			
⑤	進路サポート① データの活用について		⑬	ふれこん② ふれこんに向けて:課題分析編			
⑥	自己PR動画① 自己分析と構成作り		⑭	ふれこん③ ふれこんに向けて:最終ブラッシュアップ			
⑦	自己PR動画② 撮影と基本編集		⑮	ふれこん④ ふれこんに向けて:最終ブラッシュアップ			
⑧	自己PR動画③ 撮影と基本編集						
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2年生

科目名	KIDデザインⅡA (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	前期	曜日	水	講時	1・2	
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	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④		実務経験						
授業概要	プレゼンテーションや業界研究を通して、進路決定に必要な社会人基礎力を身につける							
到達目標	進路決定に向け、自身の成長と成果を整理し、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
問題を理解し、解決のための発想を文章としてまとめることができる							○	
根拠を明確にし、自分の考えを相手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	2回生の学び方_学びのスタンス 的確な情報収集・発信ができる			⑨	自己PR動画④ 動画見ながら自己添削			
②	スケジュールリング_自分に必要なタスクを整理し、スケジュールを立てる力を養う			⑩	プレゼンテーション① 基本概念と目的を理解し、効果的な提案書の作り方を学ぶ			
③	情報整理とリテラシー_情報の取捨選択を学び、就活に役立つ情報の活用方法を知る			⑪	プレゼンテーション② 説得力のあるプレゼンを行う			
④	進路サポート① データ管理について			⑫	ふれこん① ふれこんに向けて:課題分析編			
⑤	進路サポート① データの活用について			⑬	ふれこん② ふれこんに向けて:課題分析編			
⑥	自己PR動画① 自己分析と構成作り			⑭	ふれこん③ ふれこんに向けて:最終ブラッシュアップ			
⑦	自己PR動画② 撮影と基本編集			⑮	ふれこん④ ふれこんに向けて:最終ブラッシュアップ			
⑧	自己PR動画③ 撮影と基本編集							
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2年生								
科目名	アナログ応用 I (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	前期	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	アナログ表現の技法とその理論を学び、発想と表現力の幅を広げる							
到達目標	アナログ技術の体験を通し、アイデアや実作品制作の意識向上ができる							
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
習得した技術を用いたデッサン作品を5作以上仕上げる				○				
作品の制作意図についてプレゼンできる			○					
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	人物クロッキー			⑨	テンペラ			
②	人物クロッキー			⑩	テンペラ			
③	動物園スケッチ			⑪	雑誌コラージュ			
④	動物園スケッチ			⑫	人形アニメーション			
⑤	動物指人形を作る			⑬	人形アニメーション			
⑥	動物指人形を作る			⑭	言葉とデッサン			
⑦	大きい絵			⑮	言葉とデッサン			
⑧	とも色							
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2年生

科目名	アナログ応用 I (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	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	デッサンやスケッチなどを用いて専門家としてのモノの見方を習得していく						
到達目標	デッサンを通してモノの見方を習得し、基礎として制作の土台・根拠をもつことができる						
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
習得した技術を用いたデッサン作品を5作以上仕上げる				○			
作品の制作意図についてプレゼンできる			○				
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	形を理解する			⑨	動物園のスケッチを元に作品を作る		
②	形を捉える			⑩	デッサン		
③	形を捉える2			⑪	デッサン(1)		
④	色調、明度を理解する			⑫	デッサン(2)		
⑤	鉛筆による着色			⑬	デッサン(3)		
⑥	デッサンの完成			⑭	デッサン(4)		
⑦	動物を取材する			⑮	デッサン(5)		
⑧	動物園のスケッチを元に作品を作る						
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2年生

科目名	アナログ応用 I (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	前期	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	アナログ表現の技法とその理論を学び、発想と表現力の幅を広げる						
到達目標	アナログ技術の体験を通し、アイデアや実作品制作の意識向上ができる						
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
習得した技術を用いたデッサン作品を5作以上仕上げる				○			
作品の制作意図についてプレゼンできる			○				
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	人物クロッキー			⑨	テンペラ		
②	人物クロッキー			⑩	テンペラ		
③	動物園スケッチ			⑪	雑誌コラージュ		
④	動物園スケッチ			⑫	人形アニメーション		
⑤	動物指人形を作る			⑬	人形アニメーション		
⑥	動物指人形を作る			⑭	言葉とデッサン		
⑦	大きい絵			⑮	言葉とデッサン		
⑧	とも色						
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2年生								
科目名	アナログ応用 I (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	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	デッサンやスケッチなどを用いて専門家としてのモノの見方を習得していく							
到達目標	デッサンを通してモノの見方を習得し、基礎として制作の土台・根拠をもつことができる							
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
習得した技術を用いたデッサン作品を5作以上仕上げる				○				
作品の制作意図についてプレゼンできる			○					
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	形を理解する			⑨	動物園のスケッチを元に作品を作る			
②	形を捉える			⑩	デッサン			
③	形を捉える2			⑪	デッサン(1)			
④	色調、明度を理解する			⑫	デッサン(2)			
⑤	鉛筆による着色			⑬	デッサン(3)			
⑥	デッサンの完成			⑭	デッサン(4)			
⑦	動物を取材する			⑮	デッサン(5)			
⑧	動物園のスケッチを元に作品を作る							
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2年生

科目名	作画応用 I (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	前期	曜日	月	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		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	1年次に習得した作画に説得力を与える演出方法を知り、各課題において根拠を持って活用する方法を学ぶ						
到達目標	決められた条件や仕様に応じて人物、物品のイラストを制作できる						
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	
動きに応じた合理的な装飾を表現できる		○					
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	基本の素体の制作		⑨	作品制作2 ラフ			
②	表情差分と動きのあるポーズの制作		⑩	作品制作3 下絵			
③	着衣のキャラクター制作 皺と陰影		⑪	作品制作4 制作			
④	着彩のテクニック1 人物		⑫	作品制作5			
⑤	着彩のテクニック2 背景		⑬	作品制作6			
⑥	構図の学習		⑭	作品制作7			
⑦	キャラクター制作		⑮	作品制作8 制作/合評			
⑧	作品制作1 アイディア出し						
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2年生

科目名	作画応用 I (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	前期	曜日	月	講時	3・4	
担当教員①	岡田 真弥	実務経験	漫画家・フリーランスイラストレーター・デザイナーとして活動されている					
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	1年次に習得した作画に説得力を与える演出方法を知り、各課題において根拠を持って活用する方法を学ぶ							
到達目標	決められた条件や仕様に応じて人物、物品のイラストを制作できる							
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
動きに応じた合理的な装飾を表現できる				○				
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	基本の素体の制作		⑨	作品制作2 ラフ				
②	表情差分と動きのあるポーズの制作		⑩	作品制作3 下絵				
③	着衣のキャラクター制作 皺と陰影		⑪	作品制作4 制作				
④	着彩のテクニック1 人物		⑫	作品制作5				
⑤	着彩のテクニック2 背景		⑬	作品制作6				
⑥	構図の学習		⑭	作品制作7				
⑦	キャラクター制作		⑮	作品制作8 制作/合評				
⑧	作品制作1 アイデア出し							
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2年生							
科目名	作画応用 I (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	前期	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		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	1年次に習得した作画に説得力を与える演出方法を知り、各課題において根拠を持って活用する方法を学ぶ						
到達目標	決められた条件や仕様に応じて人物、物品のイラストを制作できる						
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	
動きに応じた合理的な装飾を表現できる		○					
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	基本の素体の制作		⑨	作品制作2 ラフ			
②	表情差分と動きのあるポーズの制作		⑩	作品制作3 下絵			
③	着衣のキャラクター制作 皺と陰影		⑪	作品制作4 制作			
④	着彩のテクニック1 人物		⑫	作品制作5			
⑤	着彩のテクニック2 背景		⑬	作品制作6			
⑥	構図の学習		⑭	作品制作7			
⑦	キャラクター制作		⑮	作品制作8 制作/合評			
⑧	作品制作1 アイディア出し						
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2年生							
科目名	2D合同事業演習 I a						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2・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	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で「ふれこん」へ向けた作品(企画書・プレゼン)の制作を実施						
到達目標	学んできたことや経験を、根拠に基づいて企画に落とし込み、相手を納得されるプレゼンテーションができる						
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
自身のアイデアが詰まった成果物を制作できる				○			
成果物に対して根拠を明確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	オリエンテーション			⑨	企画提案 制作		
②	リサーチ 企業分析シート 作成			⑩	企画提案 制作		
③	リサーチ 企業分析シート 完成			⑪	企画提案 制作		
④	企業分析シートをもとにラフ案			⑫	企画提案 制作		
⑤	企業分析シートをもとにラフ案			⑬	ふれこん プレゼンテーション資料 準備		
⑥	企画案プレゼン 準備			⑭	プレゼンテーション リハーサル		
⑦	企画案プレゼン 準備			⑮	プレゼンテーション資料 ブラッシュアップ		
⑧	企画案 ブラッシュアップ						
持ち物	ノートPC、筆記用具						
履修上の注意	「ふれこん」では一般の企業様を招待して、全員がプレゼンを行い、その内容を審査していただきます。普通のプレゼンの延長線上にありますが、緊張感が違います。自らのアイデアをどのようにしたら社会の厳しい目にも耐えられる作品になるのかをよく考えて履修をしましょう。□						

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2年生								
科目名	2D合同事業演習 I c							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4	
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2・3・4	
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	マーケティングのフレームワーク、制作フローを理解した上で「ぶれこん」へ向けた作品(企画書・プレゼン)の制作を実施							
到達目標	学んできたことや経験を、根拠に基づいて企画に落とし込み、相手を納得させられるプレゼンテーションができる							
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
自身のアイデアが詰まった成果物を制作できる				○				
成果物に対して根拠を明確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	オリエンテーション		⑨	企画提案 制作				
②	リサーチ 企業分析シート 作成		⑩	企画提案 制作				
③	リサーチ 企業分析シート 完成		⑪	企画提案 制作				
④	企業分析シートをもとにラフ案		⑫	企画提案 制作				
⑤	企業分析シートをもとにラフ案		⑬	ぶれこん プレゼンテーション資料 準備				
⑥	企画案プレゼン 準備		⑭	プレゼンテーション リハーサル				
⑦	企画案プレゼン 準備		⑮	プレゼンテーション資料 ブラッシュアップ				
⑧	企画案 ブラッシュアップ							
持ち物	ノートPC、筆記用具							
履修上の注意	「ぶれこん」では一般の企業様を招待して、全員がプレゼンを行い、その内容を審査していただきます。普段のプレゼンの延長線上にありますが、緊張感が違います。自らのアイデアをどのようにしたら社会の厳しい目にも耐えられる作品になるのかをよく考えて履修をしましょう。□							

## 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2年生

科目名	背景技術演習 I (選択 I)						
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	前期	曜日	水	講時	3・4・5
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	
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	「自身の作品にとっての背景」の役割と目的を整理・認識する ※3限目・企業課題		⑨	自然表現④ 作品制作(完成)			
②	「理想の背景画」の構造を考察・分析・細分化し一部を描き起こす ※3限目・企業課題		⑩	グループワーク① 共通する世界観に沿った背景表現 リサーチ・すり合わせ			
③	室内表現① 単純化した空間を創造し、設定画を描く		⑪	グループワーク② 共通する世界観に沿った背景表現 ラフ・下描き			
④	室内表現② 設定画を基に近景作品を描く		⑫	グループワーク③ 共通する世界観に沿った背景表現 下描き・ペン入れ等			
⑤	室内表現③ 設定画を基に中景(または遠景)作品を描く		⑬	グループワーク④ 共通する世界観に沿った背景表現 ペン入れ等・仕上げ			
⑥	自然表現① 木・山・森の表現について		⑭	グループワーク⑤ 共通する世界観に沿った背景表現 仕上げ・プレゼン準備			
⑦	自然表現② フィールドワーク・作品下描き		⑮	グループワーク⑥ 共通する世界観に沿った背景表現 プレゼン・振り返り			
⑧	自然表現③ 作品制作						
持ち物	ノートPC, 筆記用具						
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2年生							
科目名	映像技術演習 I (選択 I)						
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	前期	曜日	金	講時	3・4・5
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	規定のテーマに従ったショートムービーまたはCMムービーを制作する						
到達目標	After Effectsを使いこなし、より高度は映像制作を可能とする						
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	映像の仕組みとAfter Effects(AE)の役割を理解する		⑨	【プロモーションアニメ制作】 プロモーションアニメを企画する			
②	After Effectsの基本操作を理解する		⑩	【プロモーションアニメ制作】 プロモーションアニメを制作する			
③	【キーフレーム】 キーフレームの理解とアニメーションの基本を理解する		⑪	【プロモーションアニメ制作】 プロモーションアニメを制作する			
④	【ペアレントコントロール】 素材の読み込みと親子関係の設定		⑫	【プロモーションアニメ制作】 プロモーションアニメを制作する			
⑤	【レイヤーとエフェクト】 画面の一部に加工を加える		⑬	【プロモーションアニメ制作】 プロモーションアニメを制作する			
⑥	【ロゴアニメ制作】 ロゴアニメを企画する		⑭	【プロモーションアニメ制作】 プロモーションアニメの完成と資料作成			
⑦	【ロゴアニメ制作】 ロゴアニメを制作する		⑮	【作品プレゼンテーションと講評】 作品のプレゼンと講評			
⑧	【ロゴアニメ制作】 ロゴアニメを制作する						
持ち物	ノートPC						
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2年生

科目名	UI演習 I (選択 I)						
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	前期	曜日	水	講時	3・4・5
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		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	UI表現について理解し、企画したコンテンツのインターフェイスの制作方法を学ぶ						
到達目標	コンテンツ合わせたUIデザインについて自ら積極的に企画し、表現することができる						
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
コンテンツ合わせたUIデザインを企画し、表現することができる				○			
相手に意図が伝わるUIデザインを表現することができる			○				
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	UIデザインについて① 身の回りのUIデザインについて考察する		⑨	ショートプレゼンテーション			
②	UIデザインについて② 素材をもとにレイアウトを行う		⑩	グループワーク企画① コンテンツ制作			
③	アイコンの作り方		⑪	グループワーク企画② コンテンツ制作			
④	アイコンの作り方		⑫	UIデザイン① コンテンツ制作			
⑤	グループワーク企画 イベントバナー・アイコン		⑬	UIデザイン② コンテンツ制作			
⑥	UIデザイン① イベントバナー・アイコン		⑭	UIデザイン③ コンテンツ制作			
⑦	UIデザイン② イベントバナー・アイコン		⑮	UIデザイン④ コンテンツ制作			
⑧	UIデザイン③ イベントバナー・アイコン						
持ち物	ノートPC						
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2年生								
科目名	コンセプト演習 I (選択 I)							
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	前期	曜日	水	講時	3・4・5	
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	設定に基づく、作品の方向性や世界観を共有する事を目的とする、コンセプトアートを想定した制作を行う							
到達目標	コンセプトの伝わる作品を制作することができる							
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
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ことができる				○				
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	自己紹介、コンセプト演習について コンセプトアートとストーリーの関係性について			⑨	キャラクターデザイン実践① キャラクターデュオ デザイン練習			
②	定められたコンセプトから自分の「ワクワク」を見出す			⑩	キャラクターデザイン実践② キャラクターデュオ デザイン練習			
③	シルエット・形に含まれる情報でコンセプトを伝える			⑪	キャラクターデザイン実践③ キャラクターデュオ デザイン練習			
④	カラーパレット・色に含まれる情報でコンセプトを伝える			⑫	キャラクターデザイン実践④ キャラクターデュオ デザイン練習			
⑤	スタイル、ポージングとアピールについて			⑬	プレゼンテーション			
⑥	キャラクターデザイン実践① キャラクター三原則に基づいたデザイン練習			⑭	プレゼンテーション			
⑦	キャラクターデザイン実践② キャラクター三原則に基づいたデザイン練習			⑮	コンセプトに基づく資料収集			
⑧	キャラクターデザイン実践③ キャラクター三原則に基づいたデザイン練習							
持ち物	ノートPC							
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2年生

科目名	コミック演習 I (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	前期	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	デジタル、アナログ双方で、マンガの描き方を基礎から学習する						
到達目標	マンガの様々な表現に対する造詣を深め、制作の基礎となるテクニックを身につける						
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	修学姿勢	
習得した技術を選択的に用いて8P以上のオリジナルマンガを完成することができる		○					
現代のメディア(市場の動向や特徴的な表現)と自身の作品と比較考察し説明できる	○						
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	導入授業 各自お気に入りのコミック本についてプレゼン、基本学習		⑨	オリジナルコミックの作成と3Dモデル			
②	任意のプロ作家のマンガの中から1ページを完全に模写する①		⑩	オリジナルコミックの作成と特殊定規			
③	任意のプロ作家のマンガの中から1ページを完全に模写する②		⑪	オリジナルコミックの作成			
④	1ページマンガの作成①		⑫	オリジナルコミックの作成とアシスタント技法			
⑤	1ページマンガの作成②		⑬	オリジナルコミックの作成と小物の描き方			
⑥	パース定規とストーリー構成		⑭	持ち込み大会とオリジナルコミック制作			
⑦	マンガ背景の作成とストーリー構成について		⑮	作品完成と提出			
⑧	オリジナル漫画の作成とクリスタ3Dの使用法						
持ち物	ノートPC, 筆記用具						
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2年生							
科目名	モーション演習 I (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	前期	曜日	水	講時	3・4・5
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	Live2D Cubism Editorを使用してキャラクターに動きを設定するためのスキルを身につける						
到達目標	Live2D Cubism Editorを使用してバストアップモデルを制作することができる						
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	
バストアップキャラクターに呼吸・身体の動作を付けることができる		○					
Live2Dモデルの活用方法を説明できる	○						
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	Live2D入門:基本操作を学ぶ (モーション制作)		⑨	モデリング制作③ (パラメータ/目玉XY・目開閉・目変形)			
②	Live2D入門:基本操作を学ぶ (モデリング)		⑩	モデリング制作④ (パラメータ/口の開閉・口の変形)			
③	Live2D入門:基本操作を学ぶ (モデリング)		⑪	モデリング制作⑤ (パラメータ/顔の角度X)			
④	Live2D入門:基本操作を学ぶ (モデリング)		⑫	モデリング制作⑥ (パラメータ/顔の角度Y・腕の角度)			
⑤	Live2D入門:基本操作を学ぶ (モーション)		⑬	モデリング制作⑥ (パラメータ/体Y、Z、呼吸)			
⑥	モデリング制作① (仕様書・PSD準備)		⑭	モーション制作 (パラメータ/顔の角度Y・腕の角度)			
⑦	モデリング制作② (インポート・レイヤー順・パーツ分け)		⑮	試験週 ↳後期の説明			
⑧	モデリング制作② (ポリゴン・デフォーマ・パラメータ・顔の角度Z)						
持ち物	ノートPC						
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2年生							
科目名	プロダクト演習 I (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	前期	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う						
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			評価対象				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
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	商品展開の実例を知る ZINEについて知る		⑨	販売のテーマとコンセプトを考える 商品企画シート作成する			
②	販売のテーマとコンセプトを考える 商品企画シート作成する		⑩	商品デザインのアイデアを出す			
③	商品デザインのアイデアを出す		⑪	商品制作、販売準備を行う			
④	商品制作、販売準備を行う		⑫	商品制作、販売準備を行う			
⑤	商品制作、販売準備を行う		⑬	実践販売2			
⑥	実践販売1		⑭	実践2の振り返り、小プレゼン			
⑦	実践1の振り返り、小プレゼン		⑮	ZINEの作成を行う 作制したZINEについて発表を行う			
⑧	印刷物の作成について知る ZINEの作成を行う						
持ち物	ノートPC, 筆記用具						
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2年生

科目名	デッサン演習 I (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	前期	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	明確な観察眼を持ち、光源、物体の構造、構成構図を見極め、作品を言説を伴って表現できる						
到達目標	対象を正確に捉えて描画力を向上させ、様々なアナログの表現ができる						
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	
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	クロッキーとデッサン 2点モチーフを組み合わせ描写できる		⑨	デッサン			
②	デッサン ポートフォリオに載せれる作品制作①		⑩	デッサン			
③	デッサン ポートフォリオに載せれる作品制作②		⑪	動物を描く(写生)			
④	デッサン ポートフォリオに載せれる作品制作③		⑫	動物を描く(制作)			
⑤	静物デッサン 3点モチーフを組み合わせたデッサン		⑬	組み合わせのデッサン 今までのモチーフを使用する			
⑥	構成デッサン1		⑭	組み合わせのデッサン 構成と構図を意識する			
⑦	構成デッサン2 引き続き制作完成させる		⑮	組み合わせのデッサン 構成と構図を意識する 時間内にデッサンを完成させる			
⑧	名画の模写 画家の描いたデッサンを模写する						
持ち物	筆記用具						
履修上の注意							