

## 1年次

前期 芸術導入実習

## 後期 工芸・デザイン基礎実習I

初年次教育の一貫として  
デザインの基礎を学ぶ。

入学後の半年間は、企画やプログラム作成の思考力、平面および立体表現のアイデアや制作技術力などのデザインに必要な基本的な内容を習得します。

## カラーコンポジション



木片と絵の具を主な工具とし、「歡喜」と「激怒」という強い感情を込めた作品をグループで制作します。

## 白・黒・灰の表現



誰もが知っている物語の一場面を白・黒・灰の3調で表現する事、形体の単純化、明度計画、構図の基本を効果的に学びます。

## 1年生授業風景



デザインに必要な観察力・  
発想力・構想力を学ぶ。

立体系課題や平面系課題に取り組むことで、イメージするアイデアを具現化する手法や素材ごとの適切な加工方法を身につけます。

## 座るかたち



段ボール素材を用いて人が座れる実寸サイズの「座るかたち」を制作します。3辺1800mmの大きさ制限を与えることで、人が座る構造と造形デザインを学びます。

## 2年次

## 前期 工芸・デザイン基礎実習II

平面・立体・空間デザインの基礎を横断的に学び幅広いデザイン力を習得する。

効果的なビジュアルイメージを構築する手法を習得する平面系課題、図面のトレースや模型制作の基礎を習得する空間系課題、樹脂による造形技術を習得する立体系課題から2つを選択して学びます。

## ポスター・デザイン



それぞれの視点からメッセージを視覚的に伝達することを目指し、B1サイズという大型ポスターの制作に挑戦します。

## 地域プロモーション



「地域」が持つ魅力を表現するためのPRツールをデザインします。

## 空間のモデリング



名建築等を題材に、空間・インテリアのスケール感覚を養い、模型制作スキルを身につけていきますが、同時にそれらの空間を読み解き、作品に込められたデザインコンセプトや作者の意図などを実感的に学びます。

## 偶然性を誘発するかたち



「ロウ」という固まりにもなり、流動性もある素材をどのように扱うか?偶然に出来上がる形は人の手が作る空間の形でもあり、その豊かな造形性を知りyalonに対する意識を高めると共にシリコン型と合成樹脂によるモールド成形の技術を学びます。

## 握るかたち



人間の手の動きという秩序に対応して生まれる形は人の手が作る空間の形でもあり、その豊かな造形性を知りyalonに対する意識を高めると共にシリコン型と合成樹脂によるモールド成形の技術を学びます。

## 後期 専門実習I

## 3年次

## 前期 専門実習II

## 後期 専門実習III

## 表現のベクトル展

## 4年次

## 前期 卒業制作研究

## 後期 卒業制作・論文

## ビジュアルデザインコース

デザインの力×感性の力

## ジャンルの枠にとらわれない学び。

- 写真・映像表現
- サインデザイン

複雑な現代社会におけるビジュアルデザインには、これまでのような平面媒体ではなく、ものと領域を超える力が求められます。グラフィック・絵画・イラスト・アニメ・文字・写真・映像など、ジャンルを超えたあらゆる視覚表現を通して、社会が必要なデザインを提供することを学びます。

## インテリア・空間デザインコース

デザインの力×空間の力

## 空間の概念とその表現手法を基本からしっかりと学ぶ。

- 角材椅子のデザイン
- 町家のリノベーション

空間に対する企画・設計のスキルをベースに、図面や模型・バースなどを制作することで表現力やプレゼンテーション力を鍛えます。また、家具などのインテリアエレメントの機能や構造を詳細に学び、自分で新たなデザインを創出します。

## CULTUREデザインコース

デザインの力×アートの力

## デザインやアートの表現方法を基本から学ぶ。

- 引用表現
- 素材表現

テーマ・モチーフ・モディファイ・インスピラ・オマージュ・パロディー・アプロエイションなどの引用手法を学ぶ問題など、デザインやアートのさまざまな表現手法やグラフィックソフトの扱い方を学びます。

## 文化財情報デザインコース

デザインの力×発信する力

## 文化財の多様な側面を学ぶ。

美術、工芸、デザイン、建築にいたるまで、人類が生み出してきた有形、無形の文化的所産をデザインの視点から捉え、キュレーションや情報デザイン、制作など、さまざまな手法を通じて、その価値を後世に伝えることを実践します。

## 受験資格取得講座 (1・2年次)

## 受験資格取得

## 受験対策講座 (3年次前半)

## 建築士受験

## 後期 専門実習I

## 3年次

## 前期 専門実習II

## 後期 専門実習III

## 表現のベクトル展

## 4年次

## 前期 卒業制作研究

## 後期 卒業制作・論文

## ビジュアルデザインコース

デザインの力×感性の力

## 創造的思考力と実現する力を身につける。

- ショップツールデザイン
- ブランディング

喜怒哀楽すべての感情に耳を傾けて表現を模索し、作品制作を通して自身を見つめ、思考することで個性を磨きます。また、広く社会を見つめて、そこから課題を発見する力をはじめ、新たなビジネスを想起する力や広い視野と柔軟な思考を養います。

## インテリア・空間デザインコース

デザインの力×空間の力

## 空間と「ヒト・モノ・コト」の関係をしっかりと把握し、それらが高次元で機能するようデザインすること目標に、コンセプトワークからプランニング、プレゼンテーションまでのデザインプロセスにおけるさまざまな手法を学びます。

## インテリアデザイン系/空間デザイン系/家具デザイン系

## 次代のデジタルでリアルな空間表現力を手に入れる。

- ショップデザイン
- デザインコンペ応募

手描きバースなどのアナログなスキルに加え、CADや3D-CGなどのコンピュータソフトを使いこなせるスキルの習得をめざし、次代の設計に不可欠なデジタルでリアルな空間表現力を手に入れます。また、デザインコンペなどにも積極的にチャレンジ腕を磨きます。

## CULTUREデザインコース

デザインの力×アートの力

## 与えられたキーワード得意な手法によってアウトプットする。

- 「行事」をキーワードとしたデザイン・アート
- 「娛樂」をキーワードとしたデザイン・アート

2年次の表現手法の学びをさらに発展させ、キーワードにして多角的にアプローチなどのスキルやキャスト成型などの技術も習得できるため、プロダクトデザイン、キャラクターデザイン、フィギュア制作、関連商品開発、イラストレーション、アート表現など幅広いフィールドを視野に入れることができます。

## 文化財情報デザインコース

デザインの力×発信する力

## 描く・造る・創造する。

自分の好きなことを極める。

- 商品開発

グラフィック系ソフトをはじめ、CADや3D-CGソフト、モーショングラフィックなどのスキルやキャスト成型などの技術も習得できるため、プロダクトデザイン、キャラクターデザイン、フィギュア制作、関連商品開発、イラストレーション、アート表現など幅広いフィールドを視野に入れることができます。

## 3年次

## 前期 専門実習II

## 後期 専門実習III

## 表現のベクトル展

## 4年次

## 前期 卒業制作研究

## 後期 卒業制作・論文

## 京都で学ぶ。

## 東山区観光パリアフリーマップデザイン

世界的にも有数の歴史都市である京都で学ぶことは、ものにも代えがたい経験になります。過去から現在、そして未来が重なり合う京都を体感することで、歴史に培われたさまざまな知識や表現を学び、世界に向けてデザインを発信します。

## Design for SDGs

## SDGs空間デザイン

## 社会のために役立つデザインを考える。

- 美術館のデザイン
- 未来のこどもの国

さまざまな暮らしのシーンに沿った空間づくりを通して発想力や実行力を磨き、現実にあるさまざまな課題をデザインで解決する力を身につけます。また、サステナブルな社会づくりにも貢献できるデザインを考える力も養います。

## SDGs

## 3年次にはその年ごとにテーマを設けて「表現のベクトル展」という独自の展示機会を設けています。このステップを踏むことで、4年間の集大成となる卒業制作で「どんなテーマに向かい、何を表現すべきか」を具体的にイメージし、さらに踏み込んだ挑戦を行って行くことができます。

## 4年間の学びの集大成として、自らのテーマと向き合い、それぞの専門性を生かした作品を制作。学生たちの作品は、鴨川七条ギャラリーなどに展示されます。

## 主な資格取得サポート

## 二級建築士

## 木造建築士

## インテリアプランナー受験資格取得

## 学芸員資格科目

## 受験資格取得講座 (1・2年次)

## 受験資格取得

## 受験対策講座 (3年次前半)

## 建築士受験

## Illustrator®クリエイター能力認定試験・photoshop®クリエイター能力認定試験講座

## 卒業制作審査会風景

## 卒業制作