

【CD】2024年度 入学生カリキュラムマップ

は科目連携。

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。

デザイン 基礎力

- 問題** 問題発見力 本真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。

前期

後期

1年生

画力基礎 I

- デッサン/クロッキー
- 基礎画力
- 人体構造の理解

強化する力

視覚 造形

キャラクターコンテンツ基礎 I

- Live2D
- 基本操作
- アニメーションの作成

強化する力

視覚 造形

広告表現基礎

- Ai/Ps
- 基本操作
- 印刷物の作成

強化する力

発想 視覚

KIDデザイン I A

- グループワーク
- 自己表現
- キャリア構築

強化する力

問題 ブレ

デジタル表現基礎

- CLIPSTUDIO
- 基本操作
- デジタルでの作画

強化する力

視覚 造形

3DCG基礎 I

- Blender
- 基本操作
- 3DCGの作成

強化する力

視覚 造形

キャリアデザイン I

キャリアデザイン II

インターンシップ

K展

インターンシップ

2年生

Live2D演習 I

- Live2D
- 企業連携
- モーション技術の向上

強化する力

視覚 造形

Webマーケティング戦略 I

- プロモーション
- SNS運用
- 広報理解

強化する力

視覚 ブレ

デザイン応用

- 伝わるデザイン
- 美しいデザイン
- 印刷/入稿の技術

強化する力

視覚 造形

キャラクターワークス I

- 企業連携
- 課題解決
- 企画提案

強化する力

問題 発想

※Unity演習

- Unity
- 仕様の理解
- コンテンツ制作

強化する力

視覚 造形

※MOVIE演習

- After Effects
- Premiere Pro
- 映像コンテンツ制作

強化する力

視覚 造形

※3DCG演習

- Blender
- 3DCGアニメーション
- リアリティーの追求

強化する力

視覚 造形

※選択科目のうち1科目を選択

ふれこん

Live2D演習 II

- Live2D
- 企業連携
- 自己表現の向上

強化する力

発想 造形

Webマーケティング戦略 II

- プロモーション
- SNS運用
- セルフプロデュース

強化する力

視覚 ブレ

Web制作

- サイト構築
- ブランディング
- セルフプロデュース

強化する力

問題 視覚

KIDデザイン II A

- 進路開拓
- ビジネス文章
- セルフプロデュース

強化する力

発想 ブレ

※Unity演習

- Unity
- 仕様の理解
- コンテンツ制作

強化する力

視覚 造形

※MOVIE演習

- After Effects
- Premiere Pro
- 映像コンテンツ制作

強化する力

視覚 造形

※3DCG演習

- Blender
- 3DCGアニメーション
- リアリティーの追求

強化する力

視覚 造形

※選択科目のうち1科目を選択

K展

2024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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	KIDデザインIA/プログラム						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	1
履修年次	1年生	開講期	前期/集中	曜日	金/集中	講時	3/集中
担当教員①	牛田 大地	実務経験	国家資格キャリアコンサルタントとして就職支援実績あり				
担当教員②	榊原 太郎	実務経験	国内外でイラストレーションの展覧会開催やクライアントワークの実務経験あり				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	自身の技術や能力のマネタイズ化や自分で考えること、グループワークや商品販売などの経験を通じて、自己肯定感を高め、自立（自律）に必要なことを学ぶ						
到達目標	学んでいる技術や知識が社会の中でどのように活かせるのか、活かし方があるのかを自ら調べ、卒業後の進路に関して自ら積極的に考え行動に移すことができる						
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
自分の考えや特徴を【学びのポートフォリオ】としてまとめることができる				○			
根拠を明確にし、説得力のある自己紹介書が作成できる						○	
授業への意欲的な参加姿勢として、自発的な発言と行動ができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	学びとキャリア形成 【学びのポートフォリオ】説明		⑨	業界と進路について考える			
②	社会の仕組みを考える		⑩	インターンシップと企業連携			
③	自己分析と他己紹介		⑪	進路開拓①業界・企業検索			
④	協働のためのコミュニケーション		⑫	進路開拓②業界・企業開拓			
⑤	商業デザインへの挑戦		⑬	ビジネスコミュニケーション			
⑥	商品企画とマネタイズ		⑭	セールスプレゼンテーション			
⑦	プレゼンテーションと伝え方		⑮	学びの棚卸 自己PRの作成			
⑧	【学びのポートフォリオ】進捗確認			自己紹介書（レポート）の完成提出			
持ち物	ノートパソコン、PC電源、マウス、学生手帳						
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。（4限目） 						

2024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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	画力基礎						
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	月	講時	1・2
担当教員①	藤本 崇幸	実務経験	ゲーム等のキャラクタデザイン及びそのディレクション業務等。背景・オブジェクト制作及び補助等。プロ・セミプロ向けデッサン教室の主宰・講師。				
担当教員②	竹本 玲	実務経験	Live2D用キャラクター・カードイラストキャラクター・キャラクタードット絵、Vライバーの衣装、アイテムデザインなど				
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	人体の構造と機能を理解し、様々な等身のキャラクターを描くことができるよう基礎画力を向上します。またパースを理解し、遠近法・透視図法・アイレベル・消失点を理解し立体把握力を学ぶ						
到達目標	基礎画力に関してデッサン・クロッキーを通じて向上を図り、学生各自が人物描写及び立体把握力の成長を実感することができる。						
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
立体・人体の構造を理解し、描写方法を含め画力の向上に努めることができる					○		
学んだことを活かして作品を仕上げ、クオリティの高い作品を提出することができる				○			
自ら学ぶ姿勢をもち、主体的に授業や課題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	ガイダンス イラスト制作におけるデッサンの有用性と考え 導入のためのクロッキー		⑨	手の表現			
②	立体の表現①(デッサン) 球体		⑩	人物クロッキー (FW)			
③	立体の表現②(デッサン) 立方体		⑪	布の表現 デッサンとイラスト描写の実習			
④	模写・トレス(基礎)		⑫	人体筋肉・骨解説			
⑤	全体像の捉え方(シルエット)		⑬	デジタルデッサン準備			
⑥	ジェスチャードローイング(FW)		⑭	デッサン 静物① (1/2週目)組モチーフ(デジタル)			
⑦	立体の表現③(デッサン) 円柱		⑮	デッサン 静物② (2/2週目)組モチーフ(デジタル)			
⑧	立体の表現④(デッサン) 横たわった円柱						
持ち物	クロッキーブックM 100sheets・鉛筆7本セット(4H/2H/H/HB/B/2B/4B)・練りゴム・消しゴム ※上記教材購入としているものです						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■5週目 習熟度チェックを行います。 ■6週目より習熟度別でクラス分けを行います。 						

2024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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	広告表現基礎 (1D1)						
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	大辻 真央	実務経験	DTPデザイナーとして個人や学校、企業向け印刷物制作や商業出版事業、Vtuber運営に携わる。現在はWEB制作会社にエンジニアとして在籍中。				
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	Illustrator・Photoshopの基本的な使い方を学び、加えて第三者に伝わり、美しいデザインとはを考えることで印刷物の制作を学ぶ						
到達目標	Illustrator・Photoshopに関して印刷物を制作するうえで基本的な使い方が理解でき、かつ印刷物の入稿データを作成することができる						
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
制作物のコンセプトやテーマを理論立てて説明することができる			○				
制作物に対して、自信を持って人に見せることができる				○			
課題に対して、積極的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	パソコンのセットアップ		⑨	photoshopを使って画像を貼る 解像度			
②	レイヤーを理解する オブジェクトを作る		⑩	缶バッジを完成させる			
③	ベクター画像とビットマップ画像		⑪	台紙制作			
④	RGBとCMYK		⑫	トンボとは 台紙を出力し、カッターで切る			
⑤	色を考える		⑬	プレゼンデータを作る			
⑥	フォントを使う		⑭	プレゼンデータを作る			
⑦	ペンツール		⑮	プレゼンデータを提出			
⑧	ペンツール						
持ち物	パソコン、PC電源、マウス(ペンタブレット不可)、筆記用具、紙、カッター、カッターマット						
履修上の注意	■IllustratorとPhotoshopのインストールが済まされている必要があります。						

2024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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	広告表現基礎 (1D2)						
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	磯村 明見	実務経験	国内外問わず、紙面デザイン制作・業務フロー設計・イベントやワークショップのディレクションの実務経験あり				
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	Illustrator・Photoshopの基本的な使い方を学び、加えて第三者に伝わり、美しいデザインとはを考えることで印刷物の制作を学ぶ						
到達目標	Illustrator・Photoshopに関して印刷物を制作するうえで基本的な使い方が理解でき、かつ印刷物の入稿データを作成することができる						
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
制作物のコンセプトやテーマを理論立てて説明することができる			○				
制作物に対して、自信を持って人に見せることができる				○			
課題に対して、積極的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	パソコンのセットアップ		⑨	photoshopを使って画像を貼る 解像度			
②	レイヤーを理解する オブジェクトを作る		⑩	缶バッジを完成させる			
③	ベクター画像とビットマップ画像		⑪	台紙制作			
④	RGBとCMYK		⑫	トンボとは 台紙を出力し、カッターで切る			
⑤	色を考える		⑬	プレゼンデータを作る			
⑥	フォントを使う		⑭	プレゼンデータを作る			
⑦	ペンツール		⑮	プレゼンデータを提出			
⑧	ペンツール						
持ち物	パソコン、PC電源、マウス(ペンタブレット不可)、筆記用具、紙、カッター、カッターマット						
履修上の注意	■IllustratorとPhotoshopのインストールが済まされている必要があります。						

2024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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	デジタル表現基礎 (1D1)						
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	竹本 玲	実務経験	Live2D用キャラクター・カードイラストキャラクター・キャラクタードット絵、Vライバーの衣装、アイテムデザインなど				
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	画力基礎での人体の学習を基に、Live2Dで使用できるオリジナルキャラクターをClipstudioで作成。描いたキャラクターに愛着を持ち、魅力的な人物描写・表現力向上を学ぶ						
到達目標	Live2Dで使用できるオリジナルキャラクターをデジタルソフトで作成、着色し、魅力的に描くことができる。またフォトパッシュの技法も学び、背景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
デジタル作品の制作に必要なソフトの基本操作を修得し、使いこなすことができる					○		
自分の強みや好きな表現を探りながらキャラクターデザインに反映できる				○			
社会人基礎力を身につける							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	CLIPSTUDIO基礎① キャンバス作成から基本操作、保存方法		⑨	フォトパッシュで背景を制作する① 写真の選定と下処理/彩色と描き込み			
②	CLIPSTUDIO基礎② ツールのカスタム・彩色の基礎		⑩	フォトパッシュで背景を制作する② キャラとの合成/なじませる為の仕上げ			
③	CLIPSTUDIO基礎③ ペンツールの練習・レイヤーモード		⑪	後期にむけたキャラクター制作① キャラ設定・頭身・ポーズ決定・ラフ作成			
④	デジタル制作TIPS① キャラクターの設定・頭身等決定・ラフ作成		⑫	後期にむけたキャラクター制作② キャラクター線画・ベースの作成			
⑤	CLIPSTUDIO基礎④ キャラクター立ち絵の線画(④の清書)		⑬	後期にむけたキャラクター制作③ キャラクター彩色・加工			
⑥	CLIPSTUDIO基礎⑤ レイヤー・ブラシ・ぼかしを使った塗り込み		⑭	後期にむけたキャラクター制作④ 細部の描き込み・仕上げ・提出ファイルのまとめ			
⑦	CLIPSTUDIO基礎⑥ 描き込みと加工などの仕上げ		⑮	後期にむけたキャラクター制作⑤ 背景・プロップ追加等クオリティアップを図る			
⑧	デジタル制作TIPS② 構図・背景の考え方						
持ち物	ノートパソコン、PC電源、マウス、ペンタブ (必要に応じて)						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■5週目 習熟度チェックを行います。 ■6週目より習熟度別でクラス分けを行います。 						

2024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 キャラクターデザインコース1年生								
科目名	デジタル表現基礎 (1D2)							
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	藤本 崇幸	実務経験	ゲーム等のキャラクタデザイン及びそのディレクション業務等。背景・オブジェクト制作及び補助等。プロ・セミプロ向けデッサン教室の主幸・講師。					
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	画力基礎での人体の学習を基に、Live2Dで使用できるオリジナルキャラクターをClipstudioで作成。描いたキャラクターに愛着を持ち、魅力的な人物描写・表現力向上を学ぶ							
到達目標	Live2Dで使用できるオリジナルキャラクターをデジタルソフトで作成、着色し、魅力的に描くことができる。またフォトパッシュの技法も学び、背景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
デジタル作品の制作に必要なソフトの基本操作を修得し、使いこなすことができる					○			
自分の強みや好きな表現を探りながらキャラクターデザインに反映できる				○				
社会人基礎力を身につける								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	CLIPSTUDIO基礎① キャンバス作成から基本操作、保存方法		⑨	フォトパッシュで背景を制作する① 写真の選定と下処理/彩色と描き込み				
②	CLIPSTUDIO基礎② ツールのカスタム・彩色の基礎		⑩	フォトパッシュで背景を制作する② キャラとの合成/なじませる為の仕上げ				
③	CLIPSTUDIO基礎③ ペンツールの練習・レイヤーモード		⑪	後期にむけたキャラクター制作① キャラ設定・頭身・ポーズ決定・ラフ作成				
④	デジタル制作TIPS① キャラクターの設定・頭身等決定・ラフ作成		⑫	後期にむけたキャラクター制作② キャラクター線画・ベースの作成				
⑤	CLIPSTUDIO基礎④ キャラクター立ち絵の線画(④の清書)		⑬	後期にむけたキャラクター制作③ キャラクター彩色・加工				
⑥	CLIPSTUDIO基礎⑤ レイヤー・ブラシ・ぼかしを使った塗り込み		⑭	後期にむけたキャラクター制作④ 細部の描き込み・仕上げ・提出ファイルのまとめ				
⑦	CLIPSTUDIO基礎⑥ 描き込みと加工などの仕上げ		⑮	後期にむけたキャラクター制作⑤ 背景・プロップ追加等クオリティアップを図る				
⑧	デジタル制作TIPS② 構図・背景の考え方							
持ち物	ノートパソコン、PC電源、マウス、ペンタブ (必要に応じて)							
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■5週目 習熟度チェックを行います。 ■6週目より習熟度別でクラス分けを行います。 							

2024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 キャラクターデザインコース1年生								
科目名	3DCG基礎 I (1D1)							
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	1年生	開講期	前期	曜日	木	講時	1・2・3・4	
担当教員①	植田 翔太	実務経験	TV、CM、展示イベントなどの様々な映像の制作に従事。映像のみでなく、3DCGを使ったARなどのインタラクティブなコンテンツの制作にも携わる					
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	3次元でモノを見る3D空間を画面上で把握し、Blenderを使用して簡単なキャラクターを制作することに加え、他者に制作方法や意図を伝え合い、教え合うことの重要性を学ぶ							
到達目標	Blenderの基本操作を理解し、3次元でモノを見ることを画面上で把握することができる。また簡単な形作りから3DCG制作の流れを理解し、自分で調べた技術を他人と共有し教え合うことができる。							
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
モデリングの操作を覚え、色・カメラ・照明を設定して完成画像を作る事ができる				○				
作品内容をわかりやすく他者に伝えることができる			○					
社会人基礎力を身につける								○
授業回	授業内容		授業回	授業内容				
①	3D空間を把握 基本の画面操作		⑨	練習課題② 制作				
②	オブジェクトの特性と基本操作		⑩	練習課題② 発表				
③	ポリゴンメッシュの基本編集		⑪	最終課題 内容説明 ラフ				
④	カメラとライティング		⑫	最終課題 制作 モデリング				
⑤	練習課題① 制作		⑬	最終課題 制作 モデリング				
⑥	練習課題① 発表		⑭	最終課題 制作 モデルにボーンを設定・変形				
⑦	UVマッピングでモデルに画像を設定		⑮	最終課題 まとめ プレゼンテーション				
⑧	練習課題② 制作							
持ち物	ノートPC / マウス / 筆記用具 / メモ帳(何かメモができるもの) / ペンタブレット(必要な場合は事前に連絡)							
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■5週目 習熟度チェックを行います。 ■6週目より習熟度別でクラス分けを行います。 							

2024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 キャラクターデザインコース1年生

科目名	3DCG基礎 I (1D2)						
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	1年生	開講期	前期	曜日	木	講時	1・2・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				
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	3次元でモノを見る3D空間を画面上で把握し、Blenderを使用して簡単なキャラクターを制作することに加え、他者に制作方法や意図を伝え合い、教え合うことの重要性を学ぶ						
到達目標	Blenderの基本操作を理解し、3次元でモノを見ることを画面上で把握することができる。また簡単な形作りから3DCG制作の流れを理解し、自分で調べた技術を他人と共有し教え合うことができる。						
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	
モデリングの操作を覚え、色・カメラ・照明を設定して完成画像を作る事ができる		○					
作品内容をわかりやすく他者に伝えることができる	○						
社会人基礎力を身につける						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	3D空間を把握 基本の画面操作		⑨	練習課題② 制作			
②	オブジェクトの特性と基本操作		⑩	練習課題② 発表			
③	ポリゴンメッシュの基本編集		⑪	最終課題 内容説明 ラフ			
④	カメラとライティング		⑫	最終課題 制作 モデリング			
⑤	練習課題① 制作		⑬	最終課題 制作 モデリング			
⑥	練習課題① 発表		⑭	最終課題 制作 モデルにボーンを設定・変形			
⑦	UVマッピングでモデルに画像を設定		⑮	最終課題 まとめ プレゼンテーション			
⑧	練習課題② 制作						
持ち物	ノートPC / マウス / 筆記用具 / メモ帳(何かメモができるもの) / ペンタブレット(必要な場合は事前に連絡)						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■5週目 習熟度チェックを行います。 ■6週目より習熟度別でクラス分けを行います。 						

2024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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	キャラクターコンテンツ基礎 I (1D1)						
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	1年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2・3・4
担当教員①	925(Kuniko)	実務経験	国内外のVtuber向けLive2Dモデルを中心に、ソーシャルゲーム用組み込みモデル、Live2Dモデル用イラスト、グラフィックデザイン等。				
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の基本操作を理解し、分割したパーツを適切に稼働させキャラクターを動かすアニメーションの術を学ぶ						
到達目標	Live2Dの基本操作及び操作に必要なショートカットキーを理解し、分割したパーツを適切に稼働させLive2Dにてキャラクターを目的や仕様ならびに規定を意識して動かすことができる						
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
求められる仕様に沿って、Live2Dモデル・アニメーションを作る事ができる。				○			
基本操作を習得し、Live2Dの仕組みを深く理解することができる。					○		
授業・技術習得に対し、真摯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	基本操作を学ぶ (簡単なモデル制作、モーション制作)		⑨	SDモデル書き出し、nizimaLiveで動かす			
②	SDモデル制作① (仕様書制作、PSDの確認、インポート)		⑩	SDモデル制作⑧ (PSDの再インポート、仕様書の追加)			
③	SDモデル制作② (ポリゴン設定、テクスチャアトラス)		⑪	SDモデル制作⑨ (腕、エフェクト)			
④	SDモデル制作③ (目の表情、口の表情)		⑫	モーション制作① (アニメーション説明、モーション作成)			
⑤	SDモデル制作④ (ゆれ、物理演算設定)		⑬	モーション制作② (エフェクトのモーション作成)			
⑥	SDモデル制作⑤ (角度X、角度Y)		⑭	モーション制作③ (モーション書き出し、nizimaLiveで動かす)			
⑦	SDモデル制作⑥ (角度XYの四隅、体の角度XY)		⑮	課題の提出、モデリング修正実技試験			
⑧	SDモデル制作⑦ (呼吸、角度Z、体の角度Z)						
持ち物	パソコン、PC電源、マウス、ペンタブレット						
履修上の注意	■Live2DCubismEditorの他、Photoshop、nizimaLiveを使用します。						

2024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 キャラクターデザインコース1年生								
科目名	キャラクターコンテンツ基礎 I (1D2)							
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	1年生	開講期	前期	曜日	水	講時	1・2・3・4	
担当教員①	925 (Kuniko)	実務経験	国内外のVtuber向けLive2Dモデルを中心に、ソーシャルゲーム用組み込みモデル、Live2Dモデル用イラスト、グラフィックデザイン等。					
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の基本操作を理解し、分割したパーツを適切に稼働させキャラクターを動かすアニメーションの術を学ぶ							
到達目標	Live2Dの基本操作及び操作に必要なショートカットキーを理解し、分割したパーツを適切に稼働させLive2Dにてキャラクターを目的や仕様ならびに規定を意識して動かすことができる							
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
求められる仕様に沿って、Live2Dモデル・アニメーションを作る事ができる。				○				
基本操作を習得し、Live2Dの仕組みを深く理解することができる。					○			
授業・技術習得に対し、真摯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	基本操作を学ぶ (簡単なモデル制作、モーシオン制作)		⑨	SDモデル書き出し、nizimaLiveで動かす				
②	SDモデル制作① (仕様書制作、PSDの確認、インポート)		⑩	SDモデル制作⑧ (PSDの再インポート、仕様書の追加)				
③	SDモデル制作② (ポリゴン設定、テクスチャアトラス)		⑪	SDモデル制作⑨ (腕、エフェクト)				
④	SDモデル制作③ (目の表情、口の表情)		⑫	モーシオン制作① (アニメーション説明、モーシオン作成)				
⑤	SDモデル制作④ (ゆれ、物理演算設定)		⑬	モーシオン制作② (エフェクトのモーシオン作成)				
⑥	SDモデル制作⑤ (角度X、角度Y)		⑭	モーシオン制作③ (モーシオン書き出し、nizimaLiveで動かす)				
⑦	SDモデル制作⑥ (角度XYの四隅、体の角度XY)		⑮	課題の提出、モデリング修正実技試験				
⑧	SDモデル制作⑦ (呼吸、角度Z、体の角度Z)							
持ち物	パソコン、PC電源、マウス、ペンタブレット							
履修上の注意	■Live2DCubismEditorの他、Photoshop、nizimaLiveを使用します。							

2024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 キャラクターデザインコース1年生

科目名	キャリアデザイン I						
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年生	開講期	通年	曜日	集中	講時	集中
担当教員①	牛田 大地	実務経験	国家資格キャリアコンサルタントとして就職支援実績あり				
担当教員②	榊原 太郎	実務経験	国内外でイラストレーションの展覧会開催やクライアントワークの実務経験あり				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	デザイン発想と協働に必要な知識を理解する						
到達目標	KIDデザインでの学びを整理し、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	
観察した事実に基づいて考えることができる					○		
根拠を持って他者に説明することができる	○						
必要な情報を収集して積極的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	8/23 夏期インターンシップ事前研修		⑨	9/20 KIDプログラムアドバンス			
②	8/23 夏期インターンシップ事前研修		⑩	9/20 KIDプログラムアドバンス			
③	9/9 夏期インターンシップ事後研修		⑪	9/20 KIDプログラムアドバンス			
④	9/9 夏期インターンシップ事後研修		⑫	2/14 春期インターンシップ事前研修			
⑤	9/19 KIDプログラムアドバンス		⑬	2/14 春期インターンシップ事前研修			
⑥	9/19 KIDプログラムアドバンス		⑭	3/3 春期インターンシップ事後研修			
⑦	9/19 KIDプログラムアドバンス		⑮	3/3 春期インターンシップ事後研修			
⑧	9/19 KIDプログラムアドバンス						
持ち物	各プログラムに応じて必要な物						
履修上の注意							

2024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 キャラクターデザインコース1年生

科目名	インターンシップ						
科目種別	必修	授業種別	実習	単位数	6	週コマ数	集中
履修年次	1年生	開講期	通年	曜日	集中	講時	集中
担当教員①	牛田 大地	実務経験	国家資格キャリアコンサルタントとして就職支援実績あり				
担当教員②	榊原 太郎	実務経験	国内外でイラストレーションの展覧会開催やクライアントワークの実務経験あり				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	産学協同インターンシップ実習						
到達目標	これまでの学修で得た知識や技術を実務を通じて実践し、働くことの意味と厳しさ、楽しさを経験し、自分の適性を知って就職活動の幅を広げる。						
評価基準			評価対象				修学姿勢
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	
研修先企業および業界に関する知識を実践的に学び、キャリア（職業人生）、コミュニケーション能力、チームワーク力を身につけることができる							○
働くことの意味や社会人としての心構え、知識や技術について言葉で整理し、他者にわかりやすく伝えることができる						○	
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	産学協同インターンシップ実習			⑨	産学協同インターンシップ実習		
②	産学協同インターンシップ実習			⑩	産学協同インターンシップ実習		
③	産学協同インターンシップ実習			⑪	産学協同インターンシップ実習		
④	産学協同インターンシップ実習			⑫	産学協同インターンシップ実習		
⑤	産学協同インターンシップ実習			⑬	産学協同インターンシップ実習		
⑥	産学協同インターンシップ実習			⑭	産学協同インターンシップ実習		
⑦	産学協同インターンシップ実習			⑮	産学協同インターンシップ実習		
⑧	産学協同インターンシップ実習						
持ち物	インターンシップ実習に必要な物						
履修上の注意							