

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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	KIDデザイン I B						
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	1年次	開講期	後期	曜日	金	講時	3
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	通年にて以下の3点をコースの垣根を超えた他者の関係構築の中で経験し、自己表現する術と重要性を学ぶ ①具体的な成果(マネタイズ)を伴う経験の実現②自立する意識の醸成③自己分析による自己肯定感の獲得						
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
1年間の学びから、根拠をもって自身をPRできる				○			
履歴書・自己紹介書などの応募書類を丁寧に読みやすく作成できる						○	
授業に主体的に参加できる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	後期オリエンテーション 夏期インターンシップ振り返り・就活/編入学スケジュール		⑨	キャリア講座・企業説明会② 企業分析と振り返り・共有			
②	自己分析① 価値観を知る		⑩	キャリア講座・企業説明会③ 企業分析と振り返り・共有			
③	自己分析② アセスメント活用		⑪	就活企業研究 インターンシップ自己開拓 状況確認			
④	自己分析をもとに自己PR文作成		⑫	プレゼンテーションスキルのためのトレーニング①			
⑤	進路準備ガイダンス/企業情報公開		⑬	プレゼンテーションスキルのためのトレーニング②			
⑥	就活企業研究インターンシップ自己開拓 対策		⑭	K展に向けて①			
⑦	あさがく・マイナビ登録		⑮	K展に向けて②			
⑧	キャリア講座・企業説明会① 企業分析と振り返り・共有						
持ち物	PC (充電器・マウス) 一式						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>■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</li> <li>■インターンシップへの対策も行います</li> <li>■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</li> </ul>						

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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	画力基礎Ⅱ（1D1・1D2・1D3）						
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年次	開講期	後期	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ー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	人体の構造とバランス・モーション・感情を正確に捉え、様々な等身のキャラクターを描くことができる。遠近法・透視図法・アイレベル・消失点等パースの基本を理解し背景を伴うキャラクターを描く術を学ぶ						
到達目標	前期での学びをもとに、感情表現や躍動感・親近感及び写実的な表現を含めた説得力のイラスト手法と表現を理解。また、ジェスチャードローイングを中心に、短時間に複数のキャラクターを描く術を習得できる						
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	修学姿勢	
イラストのプレゼンテーションにて作品の魅力を伝えることができる	○						
制作するイラストを以て制作レベルの上達を知ることができる		○					
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	広告イラスト用キャラクター制作（キャラクターシート・目的設定）		⑨	クロッキー② 複数人のクロッキー			
②	広告イラスト用キャラクター制作（キャラクターシート・目的設定）		⑩	キャラクター制作演習④ 複数人の同一画面への入れ方の実習			
③	キャラクター制作（三面図・表情差分）		⑪	デジタルデッサン 風景のデッサン（背景練習）			
④	キャラクターイラスト制作（背景写真選定・構図レイアウト）		⑫	風景制作演習① 人物も置いた風景の描き方・引きでの画面構成			
⑤	クロッキー① イラストのキャラクターのポーズを描く		⑬	風景制作演習② 人物も置いた風景の描き方・引きでの画面構成			
⑥	広告用イラスト制作（カラーラフ制作）		⑭	プレゼンテーション準備（広告用イラストも含む）			
⑦	基礎実習 影の付け方・トーン実習		⑮	プレゼンテーション			
⑧	自画像のデッサン（アナログ）						
持ち物	PC（充電器・マウス）一式						
履修上の注意	～5週目 習熟度チェック 6週目～ 習熟度別でクラス分け						

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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	デジタル広告表現（1D1・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年次	開講期	後期	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	藤本 崇幸	実務経験	ゲーム等のキャラクター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③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	ユーザー視点にたって見やすい・使いやすい・心地よいとすることができるデザインとは何かを考え制作し、自身の考えをもとに説明する術を学ぶ						
到達目標	画力基礎Ⅱとも連携し、Live2Dで使用できるオリジナルキャラクターを着色含め作成。さらにフォトバッシュでの背景作成を行い、後期ポートフォリオ掲載作品を充実させることで自己表現ができる						
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	
根拠を明確にし、他者を意識したプレゼンを行うことができる	○						
コンセプトやテーマ、制作物の効果などを考えた制作を行うことができる		○					
意欲的に新しいスキルを学び、集中して授業に臨むことができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	広告デザイン (広告目的物設定・キャッチコピー・レイアウト)		⑨	広告デザイン (キャッチコピー・レイアウト・イラストの流し込み)			
②	広告デザイン (実際の商品のデザインを勉強・パスでのトレス)		⑩	広告デザイン (キャッチコピー・レイアウト・イラストの流し込み)			
③	広告デザイン (広告目的物のラフデザイン・色設定)		⑪	K展展示のA3ポートフォリオパネル制作 (紙ポートフォリオorサイト)			
④	広告デザイン (広告目的物のロゴデザイン)		⑫	K展展示のA3ポートフォリオパネル制作 (紙ポートフォリオorサイト)			
⑤	広告デザイン (広告目的物のデザイン仕上げ)		⑬	K展展示のA3ポートフォリオパネル制作 (紙ポートフォリオorサイト)			
⑥	広告用イラスト制作 (カラーラフ制作ー画力基礎Ⅱから合流)		⑭	プレゼンテーション準備 自身のポートフォリオ制作			
⑦	広告用イラスト制作 (本制作)		⑮	A3ポートフォリオパネルのプレゼンテーション			
⑧	広告用イラスト制作 (差分・背景制作)						
持ち物	PC（充電器・マウス）一式						
履修上の注意	~5週目 習熟度チェック 6週目~ 習熟度別でクラス分け ■K展展示用のポートフォリオも制作						

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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	3DCG基礎Ⅱ（1D1・1D2）						
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	1年次	開講期	後期	曜日	木	講時	1・2・3
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、大学で講師もされている				
担当教員②	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③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	3D空間の認識力を高める・ディテールにこだわり完成度を高める・知りたい情報や技術を学生間で共有し制作する技術と知識を学ぶ						
到達目標	Blenderの基本操作の理解から一歩進み、Blenderを用いたオリジナルキャラクターの制作。加えてアニメーション表現の基本を理解できる。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	
作品の説明(制作意図やアピールポイント)を他者にわかりやすく説明する	○						
能動的に調べたり相談しながらこだわりをもって制作に取り組む		○					
説明者の話は集中して聞き、メリハリを持って制作に取り組む。						○	
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	Blender 基本操作おさらい 3Dキャラクター制作：キャラのイメージ作成			⑨	3Dキャラクター制作：モデリング【髪】		
②	3Dキャラクター制作：モデリング【顔】			⑩	3Dキャラクター制作：モデリング【髪】		
③	3Dキャラクター制作：モデリング【顔】			⑪	3Dキャラクター制作：色をつける		
④	3Dキャラクター制作：モデリング【顔】			⑫	3Dキャラクター制作：リギニング		
⑤	3Dキャラクター制作：モデリング【顔】			⑬	3Dキャラクター制作：アニメーション		
⑥	3Dキャラクター制作：モデリング【体/服】			⑭	3Dキャラクター制作： アニメーション / プレゼンテーション準備		
⑦	3Dキャラクター制作：モデリング【体/服】			⑮	プレゼンテーション / 提出		
⑧	3Dキャラクター制作：モデリング【手足】						
持ち物	PC（充電器・マウス）一式 / 授業内容によってペンタブ						
履修上の注意	~5週目 習熟度チェック 6週目~ 習熟度別でクラス分け ■ 優秀作品はK展にて展示予定						

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 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Ⅱ（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年次	開講期	後期	曜日	水	講時	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	前期で学んだLive2Dの基本的な技術を応用して、オリジナルキャラクターを動かす技術と知識を学ぶ						
到達目標	画力基礎Ⅱ・デジタル広告表現での学びと習得技術を連携し、オリジナルキャラクターをもとにLive2Dを用いた組み込み用途想定の実演表現ができる						
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	
自分の考えたキャラクターに合った動きを考えながら、効率よく製作できる		○					
制作するものについて他者に自身の制作意図、詳細を伝えることができる	○						
主体的に授業に取り組み、真摯な姿勢で学ぶことができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	制作内容説明、絵コンテ制作		⑨	モデリング⑧(ゆれもの)			
②	モデリング①(パーツ分け)		⑩	モデリング⑨(背景やアイテム、エフェクト)			
③	モデリング②(パーツ分け)		⑪	モーション①(ループモーション)			
④	モデリング③(メッシュ、パラメータ等準備)		⑫	モーション②(アピールモーション)			
⑤	モデリング④(表情)		⑬	モーション③(調整、書き出し)			
⑥	モデリング⑤(顔XY)		⑭	動画素材制作、編集、プレゼン準備			
⑦	モデリング⑥(体XY)		⑮	提出、プレゼンテーション			
⑧	モデリング⑦(Z、腕の動きなど)						
持ち物	PC(充電器・マウス)一式、ペンタブレット						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>■Live2D Cubism Editor、Photoshop、CLIP STUDIO、動画編集ソフトを使用。</li> <li>■動画をK展にて展示予定。</li> </ul>						

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 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Ⅱ（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年次	開講期	後期	曜日	水	講時	1・2
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	前期で学んだLive2Dの基本的な技術を応用して、オリジナルキャラクターを動かす技術と知識を学ぶ						
到達目標	画力基礎Ⅱ・デジタル広告表現での学びと習得技術を連携し、オリジナルキャラクターをもとにLive2Dを用いた組み込み用途想定の実演表現ができる						
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	
自分の考えたキャラクターに合った動きを考えながら、効率よく製作できる		○					
制作するものについて他者に自身の制作意図、詳細を伝えることができる	○						
主体的に授業に取り組み、真摯な姿勢で学ぶことができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	制作内容説明、絵コンテ制作		⑨	モデリング⑧(ゆれもの)			
②	モデリング①(パーツ分け)		⑩	モデリング⑨(背景やアイテム、エフェクト)			
③	モデリング②(パーツ分け)		⑪	モーション①(ループモーション)			
④	モデリング③(メッシュ、パラメータ等準備)		⑫	モーション②(アピールモーション)			
⑤	モデリング④(表情)		⑬	モーション③(調整、書き出し)			
⑥	モデリング⑤(顔XY)		⑭	動画素材制作、編集、プレゼン準備			
⑦	モデリング⑥(体XY)		⑮	提出、プレゼンテーション			
⑧	モデリング⑦(Z、腕の動きなど)						
持ち物	PC(充電器・マウス)一式、ペンタブレット						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>■Live2D Cubism Editor、Photoshop、CLIP STUDIO、動画編集ソフトを使用。</li> <li>■動画をK展にて展示予定。</li> </ul>						

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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	Webマーケティング表現 (1D1・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年次	開講期	後期	曜日	火	講時	1・2
担当教員①	原 光弘	実務経験	webデザイン、HTML/CSS/JavaScript				
担当教員②	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③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	就活用として使用可能な、学びの成果・成長・ユーモアを取り入れたポートフォリオサイトの構築【ノーコードでのサイト制作】及び、SNSでのPFサイト配信する術を学ぶ						
到達目標	キャッチコピー・自己PR・説得力と根拠のあるコンセプトメイキングの術を学び、見る人に伝わる・興味を持たせることができるPFサイトを作ることが出来る。就職活動への早期化を図ることができる						
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	
イラストやLive2D、Blenderでの制作物5作品以上が掲載できている		○					
成長記録をnoteで作成しVivivitサイトにリンクできている					○		
課題制作やプレゼンテーション、授業に対し、真摯な姿勢で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	授業趣旨説明 Vivivitによる全体レクチャー		⑨	マーケティングとは			
②	noteについて京都芸術大学説明会		⑩	Vivivitでポートフォリオ制作③			
③	Vivivitでポートフォリオ制作①		⑪	noteで発信③			
④	ポートフォリオとは		⑫	Vivivitでポートフォリオ制作④			
⑤	noteで発信①		⑬	Vivivitでポートフォリオ制作⑤			
⑥	キャッチコピーとは		⑭	Vivivitでポートフォリオ制作⑥			
⑦	Vivivitでポートフォリオ制作②		⑮	Vivivitでポートフォリオの完成noteで発信④			
⑧	noteで発信②						
持ち物	PC(充電器・マウス)一式、色ペン(模造紙に書き込む授業があります。必要な際は事前に周知します)						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ポートフォリオサイトに関してはVivivitでのサイト構築を必須化します</li> <li>■ポートフォリオサイトはK展にて展示</li> </ul>						

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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	プロジェクト演習 (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年次	開講期	後期	曜日	水	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	クライアント(依頼企業様)からの要望を理解して制作し、制作するうえでの想いをわかりやすく、キャラクターを効果的に用いて提案方法を学ぶ						
到達目標	クライアントとなる企業様の悩みや課題・問題に対し、キャラクターデザインコースで培った技術と知識をもとに、キャラクターデザインを用いた手法で解決策を提案できる						
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	
クライアントから出される要望をデザインに反映させて制作できる		○					
クライアントに制作意図を伝えることができる	○						
自ら考えて行動することができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	企業オリエンテーション 取組み案件の理解		⑨	クライアントに制作意図を伝えることができる ※中間進捗発表			
②	解決すべき問題の理解 キャラクターで可能な解決方法の理解		⑩	実制作+展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
③	クライアントから出される要望理解 発想力強化		⑪	実制作+展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
④	スケジュールの立案と管理方法検討 役割分担の確認		⑫	実制作+展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
⑤	企画制作・K展展示主旨の説明		⑬	実制作+展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
⑥	企画制作 ※グループワーク		⑭	実制作+展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
⑦	企画制作 ※グループワーク		⑮	プレゼン準備 指導教員の最終チェック			
⑧	企画制作 ※グループワーク		試験期間	クライアントプレゼン			
持ち物	PC (充電器・マウス) 一式						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>■グループワークを基本とします</li> <li>■K展出展課題</li> </ul>						

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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	プロジェクト演習（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年次	開講期	後期	曜日	水	講時	3・4
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	クライアント(依頼企業様)からの要望を理解して制作し、制作するうえでの想いをわかりやすく、キャラクターを効果的に用いて提案方法を学ぶ						
到達目標	クライアントとなる企業様の悩みや課題・問題に対し、キャラクターデザインコースで培った技術と知識をもとに、キャラクターデザインを用いた手法で解決策を提案できる						
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	
クライアントから出される要望をデザインに反映させて制作できる		○					
クライアントに制作意図を伝えることができる	○						
自ら考えて行動することができる							○
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	企業オリエンテーション 取組み案件の理解		⑨	クライアントに制作意図を伝えることができる ※中間進捗発表			
②	解決すべき問題の理解 キャラクターで可能な解決方法の理解		⑩	実制作＋展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
③	クライアントから出される要望理解 発想力強化		⑪	実制作＋展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
④	スケジュールの立案と管理方法検討 役割分担の確認		⑫	実制作＋展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
⑤	企画制作・K展展示主旨の説明		⑬	実制作＋展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
⑥	企画制作 ※グループワーク		⑭	実制作＋展示計画・K展準備開始 自ら考えて行動することができる			
⑦	企画制作 ※グループワーク		⑮	プレゼン準備 指導教員の最終チェック			
⑧	企画制作 ※グループワーク		試験期間	クライアントプレゼン			
持ち物	PC（充電器・マウス）一式						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>■グループワークを基本とします</li> <li>■K展出展課題</li> </ul>						

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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	ナラティブ基礎(1D1)						
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	1年次	開講期	後期	曜日	火	講時	3
担当教員①	荒谷 真一	実務経験	デザイン業界において販売促進に関わるコピーライティング、プランニングや環境デザイン分野での商品企画の実績あり				
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	人と違った発想の価値を理解し、根拠やストーリーをもとに他者に分かりやすく伝えることの重要性を理解し、その術を学ぶ						
到達目標	描いたキャラクターや制作物に自身の考えや意図、目的、ストーリーを明確に持たせることができ、他者に対してわかりやすく、根拠をもとに説明することができる						
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	
論理的かつ感性を伴ってコンセプトからコンテンツまでを他者へ説明できる	○						
物語を伴ったキャラクター制作ができる		○					
授業に対し積極的な姿勢で臨み、スケジュール管理等社会人として基礎的な力の有無						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	オリエンテーション キャラクターはナラティブ(物語)から生まれる		⑨	グループワーク ピクチャーブックを創ろう④			
②	ペアワーク(イメージを言葉で繋げる) 人間の創造的思考パターンを体験		⑩	プレゼンテーション□			
③	言葉から生まれるイメージの世界を 一つの物語として創作		⑪	キャラクターの力(ナラティブ)で実存する 企業、店のプロモーション制作①			
④	言葉から生まれるイメージの世界を 一つのイラストとして創作		⑫	キャラクターの力(ナラティブ)で実存する 企業、店のプロモーション制作②			
⑤	カット編集で(物語)ストーリーを創る		⑬	キャラクターの力(ナラティブ)で実存する 企業、店のプロモーション制作③			
⑥	グループワーク ピクチャーブックを創ろう①		⑭	キャラクターの力(ナラティブ)で実存する 企業、店のプロモーション制作④			
⑦	グループワーク ピクチャーブックを創ろう②		⑮	プレゼンテーション			
⑧	グループワーク ピクチャーブックを創ろう③						
持ち物	PC(充電器・マウス)一式						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>■筆記用具に関して、所有するマーカー、ペン、色鉛筆などを持参すること</li> <li>■毎授業ごとに行う課題や制作物について、グループ内でプレゼン、発表、感想、進行状況のシェア等の自分の考えを伝えることを必須とします</li> </ul>						

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 キャラクターデザインコース1年生							
科目名	ナラティブ基礎(1D2)						
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	1年次	開講期	後期	曜日	木	講時	4
担当教員①	荒谷 真一	実務経験	デザイン業界において販売促進に関わるコピーライティング、プランニングや環境デザイン分野での商品企画の実績あり				
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	人と違った発想の価値を理解し、根拠やストーリーをもとに他者に分かりやすく伝えることの重要性を理解し、その術を学ぶ						
到達目標	描いたキャラクターや制作物に自身の考えや意図、目的、ストーリーを明確に持たせることができ、他者に対してわかりやすく、根拠をもとに説明することができる						
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	
論理的かつ感性を伴ってコンセプトからコンテンツまでを他者へ説明できる	○						
物語を伴ったキャラクター制作ができる		○					
授業に対し積極的な姿勢で臨み、スケジュール管理等社会人として基礎的な力の有無						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	オリエンテーション キャラクターはナラティブ(物語)から生まれる		⑨	グループワーク ピクチャーブックを創ろう④			
②	ペアワーク(イメージを言葉で繋げる) 人間の創造的思考パターンを体験		⑩	プレゼンテーション□			
③	言葉から生まれるイメージの世界を 一つの物語として創作		⑪	キャラクターの力(ナラティブ)で実存する 企業、店のプロモーション制作①			
④	言葉から生まれるイメージの世界を 一つのイラストとして創作		⑫	キャラクターの力(ナラティブ)で実存する 企業、店のプロモーション制作②			
⑤	カット編集で(物語)ストーリーを創る		⑬	キャラクターの力(ナラティブ)で実存する 企業、店のプロモーション制作③			
⑥	グループワーク ピクチャーブックを創ろう①		⑭	キャラクターの力(ナラティブ)で実存する 企業、店のプロモーション制作④			
⑦	グループワーク ピクチャーブックを創ろう②		⑮	プレゼンテーション			
⑧	グループワーク ピクチャーブックを創ろう③						
持ち物	PC(充電器・マウス)一式						
履修上の注意	<p>■筆記用具に関して、所有するマーカー、ペン、色鉛筆などを持参すること</p> <p>■毎授業ごとに行う課題や制作物について、グループ内でプレゼン、発表、感想、進行状況のシェア等の自分の考えを伝えることを必須とします</p>						

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Ⅱ							
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年次	開講期	後期	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動に必要な知識、スキルの復習、習得</li> <li>・具体的な企業エントリーの実施、準備</li> </ul>							
到達目標	就職活動に必要な知識、スキルを再確認し、期間中に5社のエントリー実施ができる							
評価基準			評価対象 ※項目に○印					
			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
授業期間中に5社にエントリーできる (最終3月末15社エントリー)							○	
書類送付に必要な履歴書の基本形を完成できる				○				
自身のキャリア形成のために積極的に授業内のワーク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	3/3 3講時 キャリアプログラム コースガイダンス、進路希望アンケート		⑨	3/5 3講時 キャリアプログラム 学内企業説明会				
②	3/3 4講時 キャリアプログラム 進路希望アンケート、進路活動記録記載		⑩	3/5 4講時 キャリアプログラム 学内企業説明会				
③	3/4 1講時 キャリアプログラム 求人検索①(学内企業説明会申し込み)		⑪	3/6 1講時 キャリアプログラム 学内企業説明会振り返り				
④	3/4 2講時 キャリアプログラム 求人検索②		⑫	3/6 2講時 キャリアプログラム 応募書類作成①				
⑤	3/4 3講時 キャリアプログラム 学内企業説明会準備①		⑬	3/6 3講時 キャリアプログラム 応募書類作成②				
⑥	3/4 4講時 キャリアプログラム 学内企業説明会準備②		⑭	3/24 3講時 キャリアプログラム エントリーサポート				
⑦	3/5 1講時 キャリアプログラム 学内企業説明会・直前準備		⑮	3/24 4講時 キャリアプログラム エントリーサポート				
⑧	3/5 2講時 キャリアプログラム 学内企業説明会							
持ち物								
履修上の注意	キャリアプログラム期間後に各コースで進路個人面談を実施します。							