

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2年生							
科目名	KIDデザインⅡB (2D1)						
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年次	開講期	後期	曜日	火	講時	4
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	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を、就活に適した形で他者に伝わる文章にする方法と、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方法とキャリア構築に繋がる行動力を学ぶ						
到達目標	卒業後の進路に向けて『自分ごと』とする意識を広げ、主体的に行動することができる						
評価基準	評価方法						
	プレゼンテーション	作品	実技	筆記試験	レポート	受講姿勢	
自分の考えや特徴を【K展用資料】として完成することができる		○					
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	○						
授業への意欲的な参加姿勢として、自発的に発言できる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	ストレスとは何かを考え理解できる		⑨	K展に向けて制作物の説明			
②	キャリアに繋がる価値観を考える ～バリューワードソート法～		⑩	制作			
③	新社会人に求められる能力を理解できる		⑪	制作			
④	自分の軸を考えることができる		⑫	制作			
⑤	【成功】をイメージすることができる		⑬	進捗報告			
⑥	簡易版【自分史】の制作		⑭	制作			
⑦	企業特別講座		⑮	制作			
⑧	企業特別講座		試験期間	K展 展示制作物をもとにしたプレゼンテーション			
持ち物	PC (充電器・マウス) 一式						
履修上の注意	※企業特別講座は講師の都合により開講日程が変更になる可能性あり(授業日以外の可能性含む)						

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2年生							
科目名	KIDデザインⅡB (2D2)						
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年次	開講期	後期	曜日	月	講時	4
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	視野を広く持ち、これまでの成長と成果を、就活に適した形で他者に伝わる文章にする方法と、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方法とキャリア構築に繋がる行動力を学ぶ						
到達目標	卒業後の進路に向けて『自分ごと』とする意識を広げ、主体的に行動することができる						
評価基準	評価方法						
	プレゼンテーション	作品	実技	筆記試験	レポート	受講姿勢	
自分の考えや特徴を【K展用資料】として完成することができる		○					
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	○						
授業への意欲的な参加姿勢として、自発的に発言できる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	ストレスとは何かを考え理解できる		⑨	K展に向けて制作物の説明			
②	キャリアに繋がる価値観を考える ～バリューワードソート法～		⑩	制作			
③	新社会人に求められる能力を理解できる		⑪	制作			
④	自分の軸を考えることができる		⑫	制作			
⑤	【成功】をイメージすることができる		⑬	進捗報告			
⑥	簡易版【自分史】の制作		⑭	制作			
⑦	企業特別講座		⑮	制作			
⑧	企業特別講座		試験期間	K展 展示制作物をもとにしたプレゼンテーション			
持ち物	PC (充電器・マウス) 一式						
履修上の注意	※企業特別講座は講師の都合により開講日程が変更になる可能性あり(授業日以外の可能性含む)						

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2年生							
科目名	Unity演習						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4
履修年次	2年次	開講期	後期	曜日	水・金	講時	3・4
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	Unityの基本操作・表現できることを理解し、仕様を元に企画立案したコンテンツ（ゲーム）の制作方法を学ぶ						
到達目標	Unityの活用法と操作を理解しオリジナルコンテンツに向けて、Unityに関して自ら積極的に調べ研究し、仕様や機能を習得することでオリジナルゲームを完成できる						
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	
制作した作品を聞き手が理解出来るように説明することができる	○						
基本的な機能・使い方を知り、コンテンツを作り上げることができる		○					
自らすすんで学ぼうとする姿勢を持ち、積極的に授業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	UnityとPhotoshopの設定／基本操作を通した制作①		⑨	ビジュアルスクリプトを学ぶ①			
②	UnityとPhotoshopの設定／基本操作を通した制作②		⑩	ビジュアルスクリプトを学ぶ②			
③	UnityとPhotoshopの設定／基本操作を通した制作③		⑪	2Dランゲーム制作①			
④	2Dボーンアニメーション制作①		⑫	2Dランゲーム制作②			
⑤	2Dボーンアニメーション制作②		⑬	2Dランゲーム制作③			
⑥	2Dボーンアニメーション制作③		⑭	2Dランゲーム制作④			
⑦	2Dボーンアニメーション制作④		⑮	2Dランゲーム制作⑤			
⑧	2Dボーンアニメーション制作⑤						
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"> ■当科目は選択科目であり、前期に選択すると後期に受講できません ■優秀作品はK展に出展を予定 						

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2年生							
科目名	MOVIE演習						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4
履修年次	2年次	開講期	後期	曜日	水・金	講時	3・4
担当教員①	高橋 悠貴	実務経験	Vtuber活動:キャラクターデザイン、モデリング、出演、配信画面構成、配信、グッズ制作頒布。本業:工房運営、店舗や製品の広報映像制作。				
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	自己表現を目的とした映像コンテンツを制作する上で、見る人を意識したコンテンツとしてのコンセプトメイキングの方法を学ぶ						
到達目標	映像を活用した企画の立案、AfterEffectやPremiere Proを活用し、プロモーションとして効果的な動画編集の方法と操作を理解し、オリジナルコンテンツを完成できる						
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	
見やすさやメディア種別の留意点を意識したデザインの映像作りができる		○					
ソフトの機能やプログラミングを活かし、意図したモーションを効率よく出力できる		○					
授業に対して熱心に取り組み、課題制作を適切に対応できる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	イントロ・PrとAeの役割とできること/AeのUI、オブジェクト種類と動かし方		⑨	番組編集と役もの/エッセンシャルグラフィックス			
②	アニメーション補完の種類と使い分け/Expression基礎		⑩	ショートフィード・縦長動画/Aeの3D編集			
③	視覚デザイン/エクスプレッションのためのプログラミングクラッシュコース1		⑪	ミュージック/リリックビデオ/選択課題・制作準備			
④	エフェクトとトランジション/プログラミングクラッシュコース2		⑫	課題制作&相談会			
⑤	Prでの編集/Expression演習1		⑬	課題制作&相談会			
⑥	Aeと他のアプリとの組み合わせ/Expression演習2		⑭	課題制作&相談会			
⑦	Vtuber活動と映像作りとの関係/Expression演習3		⑮	課題制作&相談会			
⑧	動画制作、配信活動で留意すべきこと/Expression演習4						
持ち物	Adobe After Effects がインストールされたノートPC（授業中に実践するため推奨）。						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■当科目は選択科目であり、前期に選択すると後期に受講できません ■優秀作品はK展に出展を予定 						

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2年生							
科目名	3DCG演習						
科目種別	選択必修	授業種別	演習	単位数	8	週コマ数	4
履修年次	2年次	開講期	後期	曜日	水・金	講時	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	烏野 博史	実務経験	3DCGソフト等を使い、TV・ネット・アプリ・プロジェクションマッピング等の各媒体で広告・展示・娯楽目的の映像制作の仕事に10年以上従事。				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	Blender（3DCG）を用いたアニメーション制作を主眼とし、これまでの知識と技術を応用した、新たな自己表現の術を学ぶ						
到達目標	Blenderを用いてオリジナルストーリーに基づいた3DCGアニメーションを企画立案から制作までできる						
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	
制作の意図や売りを3DCGに詳しくない他人にもわかるように説明ができる	○						
ターゲットがテーマを感じられる3DCGアニメーションの制作ができる		○					
課題の提出期限や条件を守り、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	【課題制作】企画・あらすじ 【課題制作】世界観設計・ラフデザイン		⑨	【課題制作】リギング② ウェイト設定 【課題制作】顔のテクスチャペイント			
②	【課題制作】素体作成① 【課題制作】シナリオ・絵コンテ①		⑩	【課題制作】リギング③ IK 【課題制作】服のマテリアルの凹凸設定			
③	【課題制作】素体作成② 【課題制作】絵コンテ②		⑪	【課題制作】モデルを持ち寄る 【課題制作】モーショ作成①			
④	アニメーション① グラフエディタ 【課題制作】素体作成③ / 小物・背景作成		⑫	【課題制作】モーショ作成② 【課題制作】モーショ作成③			
⑤	【課題制作】絵コンテ③ 【課題制作】素体作成④ / 小物・背景作成		⑬	【課題制作】モーショ作成④ 【課題制作】コンポジット①			
⑥	アニメーション② シェイプアニメーション 【課題制作】キャラクターの三面図作成		⑭	【課題制作】コンポジット② 【課題制作】仕上げ①			
⑦	カメラワーク・ライティング 【課題制作】人物の顔のモデリング		⑮	【課題制作】仕上げ② プレゼンテーション			
⑧	【課題制作】リギング① 骨の配置 【課題制作】服のモデリング						
持ち物	ノートパソコン、マウス、ペンタブレット						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■ 当科目は選択科目であり、前期に選択すると後期に受講できません ■ 優秀作品はK展に出展を予定 						

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2年生							
科目名	Live2D演習Ⅱ (2D1)						
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年次	開講期	後期	曜日	月	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	学んできたLive2Dにて実現できる技術・表現を駆使して、応用を兼ねた自己表現とユーザーの求める作品制作について学ぶ						
到達目標	Live2Dの技術を高めながら、オリジナルキャラクターを用いたVtuberとしての活動の基本を学び配信ができること、およびLive2Dを応用した制作物を完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	修学姿勢	
自身の制作物の効果や魅力について根拠を立てて説明することができる	○						
ユーザーの求める作品を意識した制作を行うことができる		○					
意欲的に他者と交流を持って自身の制作に挑むことができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	■企業連携 P③、オリジナルモデル企画案制作		⑨	■企業連携 制作、応用習得(Vtuberモデル応用)			
②	■企業連携 オリエンテーション予定		⑩	■企業連携 制作、応用習得(Vtuberモデル応用)			
③	■企業連携 制作、応用習得(グルー機能)		⑪	■企業連携 途中経過確認・制作			
④	■企業連携 制作、応用習得(クリッピング・マスク応用)		⑫	■企業連携 制作、応用習得(nizimaLIVE、OBS)			
⑤	■企業連携 制作、応用習得(クリッピング・マスク応用)		⑬	■企業連携 制作			
⑥	■企業連携 制作、応用習得(物理演算応用)		⑭	■企業連携 制作			
⑦	■企業連携 制作、応用習得(物理演算応用)		⑮	■企業連携 提出・プレゼン			
⑧	■企業連携 制作、応用習得(ミスチェック・修正機能)						
持ち物	パソコン・ペンタブレット・メモが取れる物(ノート・メモ帳・クロッキー等)						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■LIVE2Dの応用技術の習得も含めます ■前期企業連携課題の修正対応+K展展示を想定したブラッシュアップ及び完成データの納品 ■優秀作品はK展に出展を予定 						

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2年生							
科目名	Live2D演習Ⅱ (2D2)						
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年次	開講期	後期	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	学んできたLive2Dにて実現できる技術・表現を駆使して、応用を兼ねた自己表現とユーザーの求める作品制作について学ぶ						
到達目標	Live2Dの技術を高めながら、オリジナルキャラクターを用いたVtuberとしての活動の基本を学び配信ができること、およびLive2Dを応用した制作物を完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	修学姿勢	
自身の制作物の効果や魅力について根拠を立てて説明することができる	○						
ユーザーの求める作品を意識した制作を行うことができる		○					
意欲的に他者と交流を持って自身の制作に挑むことができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	■企業連携 P③、オリジナルモデル企画案制作		⑨	■企業連携 制作、応用習得(Vtuberモデル応用)			
②	■企業連携 オリエンテーション予定		⑩	■企業連携 制作、応用習得(Vtuberモデル応用)			
③	■企業連携 制作、応用習得(グルー機能)		⑪	■企業連携 途中経過確認・制作			
④	■企業連携 制作、応用習得(クリッピング・マスク応用)		⑫	■企業連携 制作、応用習得(nizimaLIVE、OBS)			
⑤	■企業連携 制作、応用習得(クリッピング・マスク応用)		⑬	■企業連携 制作			
⑥	■企業連携 制作、応用習得(物理演算応用)		⑭	■企業連携 制作			
⑦	■企業連携 制作、応用習得(物理演算応用)		⑮	■企業連携 提出・プレゼン			
⑧	■企業連携 制作、応用習得(ミスチェック・修正機能)						
持ち物	パソコン・ペンタブレット・メモが取れる物(ノート・メモ帳・クロッキー等)						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■LIVE2Dの応用技術の習得も含めます ■前期企業連携課題の修正対応+K展展示を想定したブラッシュアップ及び完成データの納品 ■優秀作品はK展に出展を予定 						

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2年生							
科目名	Web制作 (2D1・2D2)						
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年次	開講期	後期	曜日	木	講時	1・2
担当教員①	長谷川 喜洋	実務経験	HTML/CSS/JavaScript/PHP/WordPress/Angular/Ionic/Laravel				
担当教員②	原 光弘	実務経験	webデザイナーとして企業のコーポレートサイト、ECサイトを制作。一般顧客に向けた男性用ライフスタイルブランドの立ち上げ経験あり				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	Web業界のトレンドを踏まえ、卒業後の運用を想定し企画・コンセプトの構築に基づいた収益化できる自己プロモーション用のWebサイトをノーコードで完成させる術を学ぶ						
到達目標	自身が作成したオリジナルキャラクターのプロモーションを主体に、SNS (TwitterやInstagram等) 連携も兼ね、制作の受注依頼を受けれるWebサイトを完成できる						
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	
オリジナルキャラクターをメインとしたWebサイトを制作できる		○					
制作したWebサイトを魅力的に見せるプレゼンができる	○						
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・必要ツール準備		⑨	FigmaによるWebサイトのデザイン③			
②	HTML/CSSの基礎		⑩	FigmaによるWebサイトのデザイン④ プレゼン準備			
③	WordPressを触ってみる		⑪	制作サイトプレゼン			
④	プロモーションサイトの企画制作 参考サイト調査		⑫	STUDIOによるWebサイトの制作①			
⑤	コンテンツ制作		⑬	STUDIOによるWebサイトの制作②			
⑥	デザイン基礎		⑭	STUDIOによるWebサイトの制作③			
⑦	FigmaによるWebサイトのデザイン①		⑮	STUDIOによるWebサイトの制作④			
⑧	FigmaによるWebサイトのデザイン②						
持ち物	PC (充電器・マウス) 一式						
履修上の注意	<p>■15週間基本はオンラインでの授業実施</p> <p>※対面での受講も可能</p> <p>※指導教員の指示により対面での制作物チェック等の実施あり</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2年生							
科目名	Webマーケティング戦略Ⅱ (2D1・2D2)						
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年次	開講期	後期	曜日	木	講時	3
担当教員①	長谷川 喜洋	実務経験	HTML/CSS/JavaScript/PHP/WordPress/Angular/Ionic/Laravel				
担当教員②	原 光弘	実務経験	webデザイナーとして企業のコーポレートサイト、ECサイトを制作。一般顧客に向けた男性用ライフスタイルブランドの立ち上げ経験あり				
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	様々なSNSの特徴を理解し、自身の取組や制作したオリジナルキャラクターのプロモーションの方法を考え、効果的な情報発信の在り方とファン獲得に向けた具体的な方法を学ぶ						
到達目標	Web業界のニーズやトレンドを踏まえ、SNSプロモーションの仕組みを理解し、目的に則した効果的なSNSマーケティング戦略を実行し、効果測定に踏まえ分析対策を実行できる						
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	
自分の作品、Webサイトを効果的に紹介しているXアカウントの運用ができる		○					
上記アカウントの効果測定を踏まえ、企業に提出できる運用レポートを作成できる					○		
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・アカウント作成		⑨	情報発信と効果測定④			
②	ソーシャルメディアポリシーの作成		⑩	各SNSの特徴と理解 SNSマーケティングとは			
③	情報発信と効果測定①		⑪	ショート動画作成			
④	プロモーションサイトの企画に沿ったアカウント運用の見直し		⑫	情報発信と効果測定⑤			
⑤	情報発信と効果測定②		⑬	情報発信と効果測定⑥			
⑥	炎上事例を学ぶ		⑭	情報発信と効果測定⑦			
⑦	情報発信と効果測定③		⑮	アカウントレポート作成			
⑧	アカウント運用中間発表						
持ち物	PC (充電器・マウス) 一式						
履修上の注意	■15週間基本的にオンラインでの授業実施 ※対面での受講も可能 ※指導教員の指示により対面での制作物チェック等の実施あり						

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2年生							
科目名	キャラクターワークスⅡ (2D1)						
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	2年次	開講期	後期	曜日	火	講時	1・2・3
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を担当。社内の人材育成経験もあり				
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(企業/団体/行政/社会等)からの依頼・要望を理解し、クライアントが抱える課題や問題を、キャラクターを用いた企画や発想で解決策となる、根拠をもとにした提案の方法を学ぶ						
到達目標	企業/団体/社会が抱える課題や問題を、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	
自分たちの考えをクライアントやユーザーに伝わる表現でプレゼンすることができる	○						
課題や問題を踏まえた解決策を提案し制作することができる		○					
授業中や制作時において主体的に取組み、チーム内で連携・協力することができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	ターゲット設定および展示とは ※クライアント_オリエンテーション		⑨	進捗確認【ディレクターチェック】 ※クライアントワーク			
②	工程管理の作成		⑩	進捗確認【ディレクターチェック】 ※クライアントワーク			
③	実制作※クライアントワーク		⑪	展示計画作成 ※見せ方・POPなどの制作も含む			
④	実制作※クライアントワーク		⑫	展示計画作成 ※見せ方・POPなどの制作も含む			
⑤	実制作※クライアントワーク		⑬	実制作			
⑥	実制作※クライアントワーク		⑭	実制作			
⑦	実制作※クライアントワーク		⑮	完成チェック【ディレクターチェック】			
⑧	実制作※クライアントワーク						
持ち物	PC(充電器・マウス)一式、必要に応じてペンタブレット						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■K展への出展作品となることを想定し、展示計画まで取組む ■クライアントワークは受注次第取組む為、スケジュールは臨機応変に調整する可能性あり 						

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2年生							
科目名	キャラクターワークスⅡ (2D2)						
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	2年次	開講期	後期	曜日	月	講時	1・2・3
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	クライアント（企業/団体/行政/社会等）からの依頼・要望を理解し、クライアントが抱える課題や問題を、キャラクターを用いた企画や発想で解決策となる、根拠をもとにした提案の方法を学ぶ						
到達目標	企業/団体/社会が抱える課題や問題を、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	
自分たちの考えをクライアントやユーザーに伝わる表現でプレゼンすることができる	○						
課題や問題を踏まえた解決策を提案し制作することができる		○					
授業中や制作時において主体的に取組み、チーム内で連携・協力することができる						○	
授業回	授業内容		授業回	授業内容			
①	ターゲット設定および展示とは ※クライアント_オリエンテーション		⑨	進捗確認【ディレクターチェック】 ※クライアントワーク			
②	工程管理の作成		⑩	進捗確認【ディレクターチェック】 ※クライアントワーク			
③	実制作※クライアントワーク		⑪	展示計画作成 ※見せ方・POPなどの制作も含む			
④	実制作※クライアントワーク		⑫	展示計画作成 ※見せ方・POPなどの制作も含む			
⑤	実制作※クライアントワーク		⑬	実制作			
⑥	実制作※クライアントワーク		⑭	実制作			
⑦	実制作※クライアントワーク		⑮	完成チェック【ディレクターチェック】			
⑧	実制作※クライアントワーク						
持ち物	PC（充電器・マウス）一式、必要に応じてペンタブレット						
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ■K展への出展作品となることを想定し、展示計画まで取組む ■クライアントワークは受注次第取組む為、スケジュールは臨機応変に調整する可能性あり 						