【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** ・・・・ 本当に解決するべきことをつかむ。
- 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。
- プレ **プレゼンテーション力** ・ 考えや思いを表現できる。

前期

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

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

KID デザインⅠA
- グループワーク
- 自己表現
- キャリア構築

強化する力：問題　プレ

キャリアデザインⅠ

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　プレ

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

※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

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

KID デザインⅡA
- 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　プレ

ぷれこん

後期

1年生

画力基礎Ⅱ
- クロッキー
- ドローイング
- キャラクター作画

強化する力：視覚　造形

キャラクターコンテンツ基礎Ⅱ
- Live2D
- 応用操作
- Vtuber想定の表現

強化する力：視覚　造形

Webマーケティング表現
- PFサイトの構築
- 自己PR
- 就活運用

強化する力：視覚　プレ

ナラティブ基礎
- エンタメの歴史
- 物語の構築
- 考えを伝える

強化する力：発想　プレ

デジタル広告表現
- Ai／Ps
- デジタル作画
- 広告作成

強化する力：視覚　造形

3DCG基礎Ⅱ
- Blender
- 応用操作
- キャラアニメーション

強化する力：視覚　造形

プロジェクト演習
- 企業連携
- 課題解決
- 企画提案

強化する力：問題　発想

KID デザインⅠB
- グループワーク
- 企業／業界研究
- キャリア構築

強化する力：発想　プレ

キャリアデザインⅡ

K展

インターンシップ

2年生

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　プレ

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

※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

キャラクターワークスⅡ
- 企業連携
- 課題解決
- 企画提案

強化する力：発想　造形

KID デザインⅡB
- 進路開拓
- 主体性
- キャリア構築

強化する力：発想　プレ

K展

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 キャラクターデザインコース2年生

科目名	KIDデザインⅡA						
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	3
担当教員①	榊原　太朗	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	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
自分の考えや特徴を【ぷれこん用資料】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	復習　ビジネス文章の基本 主観と客観の理解	⑨	進路状況の進捗チェック
②	目的と目標の違いを理解 就活ワードの再認識	⑩	ビジネスコミュニケーション力の理解と実践
③	ビジネスメール対応力講座	⑪	自分軸の構築
④	進路状況の進捗チェック	⑫	進路状況の進捗チェック
⑤	企業特別講座	⑬	企業特別講座
⑥	自分たちを取り巻く社会を知る	⑭	企業特別講座
⑦	エンプロイアビリティーの理解	⑮	企業特別講座
⑧	採用の仕組み理解と面接対策		ぷれこん　企業連携に基いたプレゼンテーション

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	※企業特別講座は講師の都合により日程が変更になる可能性あり

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 キャラクターデザインコース2年生							
科目名	ゲームメーキング演習（選択）						
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 金	講時	1･2 3
担当教員①	吉澤　顕士	実務経験	ゲーム会社にて企画全般を担当。個人ゲームクリエイターとしてゲーム開発全般（デザイン、モーション、Unity上のC＃プログラム等を含む）。				
担当教員②	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できる。また、仕様や機能を習得することで、個人でオリジナルゲームを完成させることができる						

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
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	オリエンテーションとUnityインストール	⑨	コンテンツ制作② （企画書提出）
②	ボーンアニメーション制作① （制作概要を知る）	⑩	コンテンツ制作③
③	ボーンアニメーション制作② （デザイン素材制作）	⑪	コンテンツ制作④
④	ボーンアニメーション制作③ （デザイン素材制作）	⑫	コンテンツ制作⑤
⑤	ボーンアニメーション制作④ （パーツ分け・命名規則）	⑬	コンテンツ制作⑥
⑥	ボーンアニメーション制作⑤ (Unity実装・制作物の提出)	⑭	コンテンツ制作⑦
⑦	アセット導入 （エフェクト パーティクル プログラム入門）	⑮	コンテンツ制作⑧ （プレゼンテーション）
⑧	コンテンツ制作① （制作概要＆企画について）		

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	当科目は選択科目であり、前期に選択すると後期に選択できない。 課題作品のうち優秀作品はK展に出展予定。

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 キャラクターデザインコース2年生

科目名	Vtuber演習（選択）						
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 金	講時	1･2 3
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Vtuber / 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	Vtuber / 映像を活用した企画の立案、OBSやVTube Studioなどのソフトを活用し、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
配信ツールの特性を理解し、上質な配信画面を効率的に制作できる		○				
ツールを有効活用し、実際の動画や配信のように視聴者に向けて発表発言できる	○					
授業に対して熱心に取り組み、課題制作に適切に対応できる						○

授業回	授業内容	授業回	授業内容
①	【話題】演習概要、Vtuber磁音エヌの活動 【実践】Vtuberソフトおためし	⑨	課題制作＆相談会
②	【実践】OBS入門 【話題】配信機材と環境構築	⑩	課題制作＆相談会
③	【実践】Vtuberソフト掘り下げ 【話題】音声ミキシング	⑪	課題制作＆相談会
④	【実践】OBS：シーンとソース 【話題】配信企画	⑫	課題制作＆相談会
⑤	【実践】OBS：フィルタ 【話題】磁音エヌのOBS応用	⑬	課題制作＆相談会
⑥	【実践】チャンネルカスタムとブランディング 【話題】サムネイル制作の工夫	⑭	課題制作＆相談会
⑦	【実践】OBS：配信機能、配信プラットフォーム設定 【話題】トラブル対策	⑮	【実践】成果発表会、フィードバック
⑧	【実践】動画制作基礎 【話題】著作権とガイドライン、課題告知		

持ち物	以下のソフトウェアがインストールされたノートPC：OBS Studio、Vtuber Studio や nizima LIVE などVtuber用ソフト、画像編集用ソフトウェア。
履修上の注意	当科目は選択科目であり、前期に選択すると後期に選択できない。 課題作品のうち優秀作品はK展に出展予定。

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 キャラクターデザインコース2年生							
科目名	３DCGアニメーション演習（選択）						
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年生	開講期	前期	曜日	水 金	講時	1･2 3
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）用いたアニメ―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を、個人の力で完成させることができる						

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
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	カメラワーク・ライティング② 【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①　骨の配置と設定 【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】リギング②　ウェイト調整・IK 【課題制作】モーション作成①
④	【課題制作】絵コンテ③ 【課題制作】素体作成③ / 小物・背景作成	⑫	【課題制作】モーション作成② 【課題制作】モーション作成③
⑤	アニメーション①　グラフエディタ① 【課題制作】素体作成④ / 小物・背景作成	⑬	【課題制作】モーション作成④ 【課題制作】コンポジット①
⑥	アニメーション②　グラフエディタ② 【課題制作】キャラクタの三面図作成	⑭	【課題制作】コンポジット② 【課題制作】仕上げ①
⑦	アニメーション③　シェイプアニメーション 【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	カメラワーク・ライティング① 【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、イヤホン
履修上の注意	当科目は選択科目であり、前期に選択すると後期に選択できない。 課題作品のうち優秀作品はK展に出展予定。

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 キャラクターデザインコース2年生

科目名	ミキシング演習a						
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	金	講時	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	2年次選択科目「ゲームメーキング演習」「Vtuber演習」「3DCGアニメーション演習」の3科目それぞれのスキルや特性を活かし、社会実装を前提とした新しい企画・制作の提案を考える。						
到達目標	自身や他者が持つ専門技術や発想について認識できる。また、それらを協働させることで既成概念にとらわれない新しい企画を考案し、社会における価値を見出すことができる。						

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
考案した企画の意図や社会における価値を、明確に他者に伝えることができる	○					
それぞれの専門分野の特徴を反映した魅力的な提案書を作成できる		○				
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	■企画テーマについての説明 ■グループ分け	⑨	■企画案制作
②	■スケジュール設定 ■テーマや業界についての研究	⑩	■企画案制作
③	■企画案制作	⑪	■中間プレゼン②
④	■企画案制作	⑫	■企画案制作
⑤	■企画案制作	⑬	■企画案制作
⑥	■中間プレゼン①	⑭	■企画案制作
⑦	■企画案制作	⑮	■企画案提出・最終プレゼン
⑧	■企画案制作		

持ち物	パソコン、PC電源、マウス
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 キャラクターデザインコース2年生

科目名	ミキシング演習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	2年生	開講期	前期	曜日	金	講時	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	2年次選択科目「ゲームメーキング演習」「Vtuber演習」「3DCGアニメーション演習」の3科目それぞれのスキルや特性を活かし、社会実装を前提とした新しい企画・制作の提案を考える。						
到達目標	自身や他者が持つ専門技術や発想について認識できる。また、それらを協働させることで既成概念にとらわれない新しい企画を考案し、社会における価値を見出すことができる。						

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
考案した企画の意図や社会における価値を、明確に他者に伝えることができる	○					
それぞれの専門分野の特徴を反映した魅力的な提案書を作成できる		○				
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	■企画テーマについての説明 ■グループ分け	⑨	■企画案制作
②	■スケジュール設定 ■テーマや業界についての研究	⑩	■企画案制作
③	■企画案制作	⑪	■中間プレゼン②
④	■企画案制作	⑫	■企画案制作
⑤	■企画案制作	⑬	■企画案制作
⑥	■中間プレゼン①	⑭	■企画案制作
⑦	■企画案制作	⑮	■企画案提出・最終プレゼン
⑧	■企画案制作		

持ち物	パソコン、PC電源、マウス
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 キャラクターデザインコース2年生

科目名	ミキシング演習c						
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	金	講時	4
担当教員①	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	2年次選択科目「ゲームメーキング演習」「Vtuber演習」「3DCGアニメーション演習」の3科目それぞれのスキルや特性を活かし、社会実装を前提とした新しい企画・制作の提案を考える。						
到達目標	自身や他者が持つ専門技術や発想について認識できる。また、それらを協働させることで既成概念にとらわれない新しい企画を考案し、社会における価値を見出すことができる。						

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
考案した企画の意図や社会における価値を、明確に他者に伝えることができる	○					
それぞれの専門分野の特徴を反映した魅力的な提案書を作成できる		○				
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	■企画テーマについての説明 ■グループ分け	⑨	■企画案制作
②	■スケジュール設定 ■テーマや業界についての研究	⑩	■企画案制作
③	■企画案制作	⑪	■中間プレゼン②
④	■企画案制作	⑫	■企画案制作
⑤	■企画案制作	⑬	■企画案制作
⑥	■中間プレゼン①	⑭	■企画案制作
⑦	■企画案制作	⑮	■企画案提出・最終プレゼン
⑧	■企画案制作		

持ち物	パソコン、PC電源、マウス
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 キャラクターデザインコース2年生

科目名	モーション演習Ⅰ（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年生	開講期	前期	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	Live2Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツや、詳細な仕様や規定に基づいてLive2Dを用いたモーションを設定し、キャラクターを動かす術を学ぶ						
到達目標	Live2Dを活用した企画の立案、感情表現の豊かなキャラクターデザインを創造し、モデリングを行い、自己表現としてアニメーション動画など制作物の幅を広げることができる。						

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
自身の作品の優れた点を明確に他者に伝えることが出来る	○					
自分の役割を理解し、自主的に製作に取り掛かることが出来る		○				
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	■企業連携 企業連携の内容について説明。グループ分け	⑨	■企業連携　制作 ■応用習得（ミスチェック・修正機能）
②	■企業連携　スケジュール設定、企画案制作 ■基礎復習（メッシュ・デフォーマ）	⑩	■企業連携　制作 ■応用習得（VTuberモデル応用）
③	■企業連携　企画案制作、企画案提出 ■基礎復習（デフォーマ親子順の考え方）	⑪	■企業連携 途中経過確認・制作
④	■企業連携　企画案ブラッシュアップ提出 ■基礎復習（パラメータの競合）	⑫	■企業連携　制作 ■応用習得（nizimaLive、OBS）
⑤	■企業連携　企画案プレゼン予定 ■基礎復習（クリッピング・マスク）	⑬	■企業連携 制作
⑥	■企業連携　制作 ■応用習得（クリッピング・マスク）	⑭	■企業連携 制作
⑦	■企業連携　制作 ■基礎復習（物理演算）	⑮	■企業連携 提出・プレゼン
⑧	■企業連携　制作 ■応用習得（物理演算）		

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	■企業連携課題に取り組む予定です。連携先企業とは常にGoogleドライブで情報交換や進捗確認を行いながら、実務制作に取組みます。 ■連携先企業様との関係で予定が変更する可能性があります。

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 キャラクターデザインコース2年生

科目名	モーション演習Ⅰ（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年生	開講期	前期	曜日	月	講時	1・2・3・4
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	Live２Dが実現できる技術・表現方法を駆使して、自己表現に繋がるコンテンツや、詳細な仕様や規定に基づいてLive２Dを用いたモーションを設定し、キャラクターを動かす術を学ぶ						
到達目標	Live２Dを活用した企画の立案、感情表現の豊かなキャラクターデザインを創造し、モデリングを行い、自己表現としてアニメーション動画など制作物の幅を広げることができる。						

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
自身の作品の優れた点を明確に他者に伝えることが出来る	○					
自分の役割を理解し、自主的に製作に取り掛かることが出来る		○				
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	■企業連携 企業連携の内容について説明。グループ分け	⑨	■企業連携　制作 ■応用習得（ミスチェック・修正機能）
②	■企業連携　スケジュール設定、企画案制作 ■基礎復習（メッシュ・デフォーマ）	⑩	■企業連携　制作 ■応用習得（VTuberモデル応用）
③	■企業連携　企画案制作、企画案提出 ■基礎復習（デフォーマ親子順の考え方）	⑪	■企業連携 途中経過確認・制作
④	■企業連携　企画案ブラッシュアップ提出 ■基礎復習（パラメータの競合）	⑫	■企業連携　制作 ■応用習得（nizimaLive、OBS）
⑤	■企業連携　企画案プレゼン予定 ■基礎復習（クリッピング・マスク）	⑬	■企業連携 制作
⑥	■企業連携　制作 ■応用習得（クリッピング・マスク）	⑭	■企業連携 制作
⑦	■企業連携　制作 ■基礎復習（物理演算）	⑮	■企業連携 提出・プレゼン
⑧	■企業連携　制作 ■応用習得（物理演算）		

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	■企業連携課題に取り組む予定です。連携先企業とは常にGoogleドライブで情報交換や進捗確認を行いながら、実務制作に取組みます。 ■連携先企業様との関係で予定が変更する可能性があります。

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 キャラクターデザインコース2年生

科目名	2D合同事業演習Ⅰ（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年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2・3・4
担当教員①	山田 剣士郎	実務経験	造形師として教材や展示物制作、展示設営を行う。またイラストを中心に作品販売をする他、各地でサブカルに関する講義やWSを行う等マルチで活動中。				
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	企業と連携した企画提案や作品制作に取り組む。企業や社会のニーズを理解し、専門分野を活かした社会課題の解決を考えるとともに、他者に的確に伝わるプレゼンテーションについて学ぶ。						
到達目標	企業や社会のニーズを理解でき、専門分野を活かした社会課題の解決策を発想することができる。また「ぷれこん」に向け自身のアイデアを他者に的確に伝える術を修得できる。						

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
考案した企画の意図や社会における価値を、明確に他者に伝えることができる	○					
社会のニーズを反映した魅力的な作品や企画をつくることができる		○				
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	オリエンテーション・チームビルディング	⑨	プレゼン資料の作成
②	リサーチ・企業分析	⑩	プレゼン資料の作成
③	リサーチ・企業分析シートの作成	⑪	プレゼン資料の作成　中間プレゼン②
④	リサーチ・企業分析シートをもとにしたラフ案制作	⑫	フィードバックをもとにしたプレゼン資料の修正
⑤	プレゼン資料の準備	⑬	プレゼン資料の作成
⑥	プレゼン資料の準備　中間プレゼン①	⑭	プレゼンテーション リハーサル
⑦	フィードバックをもとにしたプレゼン資料の修正	⑮	プレゼンテーション 最終調整
⑧	プレゼン資料の作成		

持ち物	パソコン、PC電源、マウス□
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 キャラクターデザインコース2年生

科目名	2D合同事業演習Ⅰ（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年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2・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	企業と連携した企画提案や作品制作に取り組む。企業や社会のニーズを理解し、専門分野を活かした社会課題の解決を考えるとともに、他者に的確に伝わるプレゼンテーションについて学ぶ。						
到達目標	企業や社会のニーズを理解でき、専門分野を活かした社会課題の解決策を発想することができる。また「ぷれこん」に向け自身のアイデアを他者に的確に伝える術を修得できる。						

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
考案した企画の意図や社会における価値を、明確に他者に伝えることができる	○					
社会のニーズを反映した魅力的な作品や企画をつくることができる		○				
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	オリエンテーション・チームビルディング	⑨	プレゼン資料の作成
②	リサーチ・企業分析	⑩	プレゼン資料の作成
③	リサーチ・企業分析シートの作成	⑪	プレゼン資料の作成　中間プレゼン②
④	リサーチ・企業分析シートをもとにしたラフ案制作	⑫	フィードバックをもとにしたプレゼン資料の修正
⑤	プレゼン資料の準備	⑬	プレゼン資料の作成
⑥	プレゼン資料の準備　中間プレゼン①	⑭	プレゼンテーション リハーサル
⑦	フィードバックをもとにしたプレゼン資料の修正	⑮	プレゼンテーション 最終調整
⑧	プレゼン資料の作成		

持ち物	パソコン、PC電源、マウス□
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 キャラクターデザインコース2年生							
科目名	デザイン応用（2D1）						
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	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の実務としての活用法を再確認し、第3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。入稿データとして適切な形式を学ぶ						
到達目標	Illustratorをメインに用いて、印刷物を主体とした構成力･レイアウト･色彩等デザイン力を向上することができる						

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
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	Illustratorのおさらい 環境は整っているか？	⑨	グループワーク・制作
②	Illustratorのおさらい ペンツールを使えるようになる	⑩	グループワーク・制作
③	Photoshopのおさらい 解像度を気にしよう	⑪	グループワーク・制作
④	伝えるデザインとは「トンマナ」命	⑫	グループワーク・入稿データ完成
⑤	印刷物を作る	⑬	プレゼンボード作成
⑥	グループワーク・レイアウトを考える	⑭	プレゼン実施
⑦	フォントの使い方	⑮	プレゼン実施
⑧	グループワーク・制作		

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こと ■授業での制作物は体験講座やオープンキャンパスで使用する教室装飾としての活用も視野にいれています ■オンラインでの開講が主となる科目です

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 キャラクターデザインコース2年生							
科目名	デザイン応用（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年生	開講期	前期	曜日	木	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の実務としての活用法を再確認し、第3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。入稿データとして適切な形式を学ぶ						
到達目標	Illustratorをメインに用いて、印刷物を主体とした構成力・レイアウト・色彩等デザイン力を向上することができる						

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
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	Illustratorのおさらい 環境は整っているか？	⑨	グループワーク・制作
②	Illustratorのおさらい ペンツールを使えるようになる	⑩	グループワーク・制作
③	Photoshopのおさらい 解像度を気にしよう	⑪	グループワーク・制作
④	伝えるデザインとは「トンマナ」命	⑫	グループワーク・入稿データ完成
⑤	印刷物を作る	⑬	プレゼンボード作成
⑥	グループワーク・レイアウトを考える	⑭	プレゼン実施
⑦	フォントの使い方	⑮	プレゼン実施
⑧	グループワーク・制作		

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こと ■授業での制作物は体験講座やオープンキャンパスで使用する教室装飾としての活用も視野にいれています ■オンラインでの開講が主となる科目です