

日程

エントリー期間	参加票発行日	試験日・会場	出願認定可否発表日
9/1(水)9:00 ～9/8(水)18:00 ※マイページで登録してください ※エントリーは無料です	9/16(木) 12:00～ ※マイページから印刷してください	A日程 9/19(日) B日程 9/20(月・祝) 会場:京都精華大学	9/29(水) 12:00～ ※マイページで確認してください ◎出願認定通知発送日

出願認定が「可」となった方は、出願手続に進んでください。出願期間内に出願書類の提出と、入学検定料の納入が完了すれば合格となります。出願は本学を「専願」(他大学との併願は不可)とする場合に限り、行ってください。

出願期間	合否発表日	入学手続締切日
9/29(水)12:00 ～10/12(火)18:00 ◎入学検定料支払期限 10/12(火)23:59 ◎出願書類提出期限 国内:当日消印有効 海外:当日必着	11/1(月) 12:00～ ※マイページで確認してください ◎合格通知発送日	11/9(火)

志望学科・コースの選択

全学部の学科・コースから第2志望まで併願できます。

試験科目の選択

日程	科目	選択方法	出願認定の可否判定
A日程	体験授業	体験授業の内容は両日とも同じです。 A日程かB日程のどちらか都合のよい日程を選択してください。 第2志望を併願する場合は、両方の日程を選択してください。 ※両日程で同じ学科・コースを選択することはできません ※エントリーの後、日程、志望学科・コースを変更することはできません	A日程・B日程のそれぞれで定員を設けず、両日程を合わせて出願認定の可否を判定します。 複数の学科・コースにエントリーした場合は、それぞれの日程で出願認定の可否を判定します。
B日程	体験授業		

入学検定料

30,000円

※出願時に納入してください。体験授業に参加するためのエントリーは無料です

出願書類

国内学生はP7～8を、外国人留学生はP9～10を確認して、出願書類を提出してください。

※エントリー時に書類を提出する必要はありません

体験授業について

日程	科目	出題内容	配点
A日程 9/19(日)	体験授業 各日13:00~17:00 ※A日程かB日程のどちらかを選択	体験授業 学科・コースごとの体験授業に参加し、与えられた課題に取り組んでください。	体験授業 200点 自己紹介・志望理由 50点
B日程 9/20(月・祝)		自己紹介・志望理由(事前提出) これまでの活動等を含めた自己紹介と志望理由について、それぞれ400字以内でエントリー時に入力フォームに記入して提出してください。2つの学科・コースを併願する場合は、志望理由は両方の分を提出してください。	

判定方法について

出願認定の可否判定は、学科・コースごとで実施する体験授業での取り組みの結果、エントリー時の提出物(自己紹介・志望理由)により総合的に行います。

持参物について

体験授業には、各学科・コースで指定されたものを持参してください。詳しくは総合型選抜1期のページ(P17~20)をご確認ください。

その他に持参できるものは下記の通りです。

時計(辞書、電卓、インターネット接続機能があるものや、それらの機能の有無が判別しづらいもの、キッチンタイマー、大型のものは不可)、鉛筆削り(電動式・大型のものは不可)、ハンカチ、目薬、ティッシュペーパー(袋や箱から中身だけ取り出したもの)

体験授業について

国際文化学部

人文学科	<p>レクチャー レポート</p> <p>テーマ グローバルな視点から日本を掘り下げてみよう</p> <p>ねらい 「文学」、「歴史」、「社会」、「日本文化」の四専攻に共通する学びのプロセスとスタイルに触れることで、人文学科での学びの目的を理解します。</p>	<p>授業の内容 人文学科では、一年次に国際文化学部が掲げているグローバルな視野のもとで自文化についての理解を深め、二年次からは「文学」、「歴史」、「社会」、「日本文化」の四つの専攻に分かれて、それぞれの専攻で開講されるゼミ形式の科目を中心に、現代日本の文化と社会に関わる自分の問題意識を深めていきます。この授業では、日本の独特な文化・社会現象を紹介するレクチャーを受けた後に、そのレクチャーについての理解を深めるための意見交換を体験してもらいます。レクチャーを受けて自分が考えたことを他の参加者と共有することによって、ただ日本文化についての知識を増やすだけではなく、その知識を自分の興味・関心と結びつけて考えます。最後にレクチャーと意見の共有を通じて考えたことをレポートにまとめることによって、自分が考えたことを他者に向けて発信するという人文学科での学びのプロセスを体験する授業です。</p>	<p>評価ポイント レクチャーの内容を理解しようとしているか。レクチャーやその後の意見交換を通じて、他者の意見を参考にしながら自分の意見を練り上げ、それを丁寧にわかりやすく他者に伝えようとしているか。知識の多さではなく、他者の意見も柔軟に取り入れ、より深く学ぼうとする意欲と能力があるかを評価します。</p>
	<p>持参物 筆記用具(HBやBの鉛筆やシャープペンシル、消しゴム)、鉛筆削り(小型のもの、鉛筆使用者のみ)。</p>		
グローバルスタディーズ学科	<p>レクチャー レポート</p> <p>テーマ フィールドワークから他者を知る</p> <p>ねらい フィールドワークは「グローバル関係」「グローバル共生」「アフリカ・アジア文化」の各専攻に共通して重要となる調査研究の手法です。人の話に耳を傾け、自ら問題を提起し、自分なりの仮説を組み立てる学習の一端を知ることがこの体験授業の狙いです。</p>	<p>授業の内容 グローバルスタディーズ学科では、4年間の間に最低2度の海外フィールドワークを行います。フィールドワークは「旅行」とは大きく異なります。本や映像を通して知った社会の中に入り込み、同じ生活空間を共有することで、他者の生活を体験し、書物や映像からだけでは知りえない地域や社会を知り、理解することを目指します。体験授業では、まず、「フィールドワークの方法」と「グローバル関係」、「グローバル共生」、「アフリカ・アジア文化」についての小レクチャーを受けます。その後、教員へのインタビュー項目をインタビューシートに書いてもらいます。レクチャー、インタビューを通して得た情報をもとに、コメントシートを用いた意見のやりとりを行い、最後に自分の考えをレポートにまとめます。この授業は、こうしたフィールドワークを通した学びのプロセスを体験するものです。</p>	<p>評価ポイント レクチャーを聴いて得た知識をもとに、より深い問いを見つけ出すことができるか。意見交換を通じて他の参加者の意見を参考にしながら自分の意見を練り上げ、それをわかりやすく他の人に伝えようとしているか。知識の多さではなく、話を聞く力、問いを見つける力、人に伝える力を評価します。</p>
	<p>持参物 筆記用具(HBやBの鉛筆やシャープペンシル、消しゴム)、鉛筆削り(小型のもの、鉛筆使用者のみ)。</p>		

メディア表現学部

メディア表現学科	<p>レクチャー 課題解決</p> <p>テーマ フローチャートとアクティビティ図作りを通して、プログラミングの基礎を学ぼう</p> <p>ねらい メディア表現学部では、コンテンツ制作やサービス開発を通じて、社会に問題提起したり、社会の課題を解決することを目指します。また、一人ひとりの観察力や発想力に加えて、グループで力を合わせて課題を解決するプロジェクト型の授業が中心となります。体験授業では、その一端に触れることができます。</p>	<p>授業の内容 メディア表現学部では、理系・文系という括りを超えて、コンピュータプログラミングによるコンテンツ制作やサービス開発を学びます。この体験授業では、そのための基礎となる「フローチャートとアクティビティ図」を使った発想法を学びます。フローチャートの描き方に関するレクチャーを受けた後、実際にフローチャートを作成してみましょう。提示された要件に応えられるよう、自分なりの発想で改良してみてください。また、教員から課題についてアドバイスを受たり、みなさんの入学後の夢や希望について質問したりする機会もあります。参加にあたって、専門的な知識や、プログラミングの経験は必要ありません。この体験授業を通じて入学後の学びを理解しましょう。</p>	<p>評価ポイント レクチャーの要点を適切に手元のノート等に記録できているか。レクチャー内容を理解し、その後のフローチャート作成に活用できているか。与えられた課題の解決に向けて既存の作業フローの問題を発見し、解決法を見いだせるか。第三者に自分の意図が伝わるフローチャートを作成できるかを評価します。</p>
	<p>持参物 筆記用具(HBやBの鉛筆やシャープペンシル、消しゴム)、鉛筆削り(小型のもの、鉛筆使用者のみ)。</p>		

人間環境デザインプログラム

人間環境デザインプログラム	<p>課題解決 プレゼン</p> <p>テーマ 京都の市街地の空き家(京町家)の有効活用を考えよう</p> <p>ねらい 人と人、人と環境の関係性について、より良い「空間＝場」を考えることを通じて、現実社会が抱える問題を具体的に解決する提案に盛り込むことを目指します。具体的な提案へと発展させるプロセスに取り組み、発表することを体験します。</p>	<p>授業の内容 京都中心市街地では京町家が空き家のままで売却され解体されたり、減少しています。これは社会全体の消費傾向の変化や少子高齢化による人口減少等に原因があると考えられます。一方で京町家は景観財として内外で高く評価され、飲食店や宿泊施設等に活用される例も多く見られます。しかし、新しい所有者が地域社会とのつながりが薄く、地域コミュニティの弱体化とつながっています。そこで空き家が地域社会にとってどのような有効活用方法があり、その新しく生まれる「空間＝場」に地域の皆さんがどのようにかわるのかを考えてみましょう。具体的に、高齢者サービス施設、地域図書館、こども食堂、児童館などへの変容を自由に考えましょう。</p>	<p>評価ポイント 提案にあたって既存の環境資産を総合的に検討できたか、自分が考えた提案内容を他の参加者にわかりやすく伝えることができたか、また他の参加者の企画内容を理解する姿勢を持ったか、について総合的に評価します。</p>
	<p>持参物 筆記用具(鉛筆やシャープペンシル、消しゴム)。それ以外の用具、材料は本学で用意します。</p>		

体験授業について

芸術学部

造形学科	制作	授業の内容	評価ポイント
	<p style="background-color: #f8d7da;">テーマ</p> <p>作る自分に出会うこと～立体と平面～</p> <p style="background-color: #f8d7da;">ねらい</p> <p>自己表現の模索に自信を持つこと。作品創作、発表のプロセスから、共感、他者の理解、感銘を受ける喜びを体感すること。人と違うことを讃えられる、認めあえる芸術的な世界を知ること。表現の自由を感じる。</p>	<p>芸術には深い専門性と多様な表現領域の双方がありますが、ここではその入り口ともいえる好奇心、探究心、遊び心を発揮して、潜在的な創造力を引き出すことに挑戦します。はじめに与えられたモチーフをよく観察して粘土で立体作品を作ります。そこからさらに、鉛筆、コンテを使って描写します。対象を捉える2つの方法を体験して、あなたの感性と可能性を探ります。教員からのアドバイスを通じて作品を創造するプロセスを学びましょう。完成した作品を介して自分の考えや感情を相手に伝えること、作品を鑑賞して相手を理解することを体験します。美術の経験がなくても、意欲があれば積極的にチャレンジしてください。</p>	<p>新しい領域や多様な表現に対して意欲的に取り組んでいるか。創作することに強い関心と興味を持ち、信念があるか。これらについて総合的に評価します。</p>
	持参物	<p>使い慣れたデッサン用具(なければHB～6Bの鉛筆を各数本、消しゴム)。タオル、体操着、作業着やエプロンなど汚れてもよい服装(更衣室は用意します)。</p>	

デザイン学部

イラストコース	制作	授業の内容	評価ポイント
	<p style="background-color: #f8d7da;">テーマ</p> <p>ことばからのイラスト～あたえられた「ことば」からイメージしてイラストを描こう！～</p> <p style="background-color: #f8d7da;">ねらい</p> <p>イラストの本質とは、「描く」ことと「伝える」こと。「ことば」からイメージした「絵」を描く体験授業です。楽しみながら、あなたの個性やセンス、絵心を見つけてください。</p>	<p>与えられた「ことば」から、自由にイメージを膨らませてイラストを描きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○レクチャー：制作するためのポイントやアドバイスをを行います。 ○実 制 作：A4サイズの画用紙に描きます。 ○作 品 講 評：教員が仕上がったイラストについて講評します。 	<p>描画力、想像力、構成力、皆さんの取り組み姿勢など、総合的に判断します。</p>
	持参物	<p>色材用具(アクリルガッシュ、ポスターカラーなどの水溶性絵具、筆、筆洗、パレット、色鉛筆、サインペン、マーカーなど)。鉛筆やシャープペンシル、消しゴム(ねり消し含む)、画板、鉛筆削り(小型のもの、鉛筆使用者のみ)。</p>	
グラフィックデザインコース	制作 プレゼン レクチャー	授業の内容	評価ポイント
	<p style="background-color: #f8d7da;">テーマ</p> <p>オリジナルの「グラフィック・バッグ」をデザインしよう</p> <p style="background-color: #f8d7da;">ねらい</p> <p>「造形→構成→展開」というグラフィックデザインの流れを理解し、作業のステップごとに、必要な知識や考え方、発想方法などを体験することで、グラフィックデザインの工程の楽しさや魅力を発見する。</p>	<p>グラフィックデザインとは、情報やメッセージに視覚的な「デザイン」を加えることで豊かな表現となり、人々の心に響くよう可視化されていく過程をいいます。この授業では最初に、自由奔放なライブドローイングを体験します。自分自身を解き放ち、みなさんの資質や個性を思う存分発揮させてアートしましょう。次にその作品をデジカメで撮影、パソコンにて文字情報と合わせてレイアウトした後、プリンターで出力しトートバッグに転写します。自らを解放する体験を楽しみながら、「造形(素材)→構成(デザイン)→展開(発信)」というグラフィックデザインのエッセンスを学びます。</p>	<p>作品の内容、制作姿勢、教員とのコミュニケーション、プレゼンテーションなど、総合的に評価します。</p>
	持参物	<p>体操着や作業着など、汚れてもよい動きやすい服装。更衣室、制作に必要な用具一式は本学で用意します。</p>	
デジタルクリエイションコース	制作 プレゼン	授業の内容	評価ポイント
	<p style="background-color: #f8d7da;">テーマ</p> <p>メッセージスタンプをデザインしよう！</p> <p style="background-color: #f8d7da;">ねらい</p> <p>自分でアイデアを出しデザインした作品が、デジタルツールを活用することによって、より多くの人を楽しませる作品に展開されていく喜びを発見する。</p>	<p>LINEやFacebookなどのSNSで使われるメッセージスタンプをデザインする体験授業です。最初にみなさんの地元の特徴を活かしたオリジナルキャラクターを制作します。</p> <p>その後、そのキャラクターを喜怒哀楽などにパリエーション展開し、メッセージスタンプとしてデザインします。最後にデザインしたスタンプをプレゼンテーションし、アイデアを参加者で共有します。ゲームやアプリ、ムービーやインターネットサービス、VRなどのデジタル技術を使って、人とコミュニケーションすることに興味がある人に向けた体験授業です。</p>	<p>制作する作品の内容、他者とのコミュニケーションの取り方、熱意をもって丁寧に取り組んでいるかなどについて、総合的に評価します。</p>
	持参物	<p>メモをとるためのノート、筆記用具。スタンプをデザインするために必要な画材、パソコンなどの機材は本学で用意します。</p>	
プロダクトコミュニケーションコース	プレゼン	授業の内容	評価ポイント
	<p style="background-color: #f8d7da;">テーマ</p> <p>これからの社会に向けて未来の暮らしを想像、創造しよう</p> <p style="background-color: #f8d7da;">ねらい</p> <p>未来をデザインする過程を体験し、プロダクトデザインの魅力と可能性を体験します。</p>	<p>近年、様々な技術の発達により私たちの社会や暮らしは急速に変化しています。技術は日々進化しています。しかし、そうした技術の進化に対してそれをどの様に活用すべきなのかという事が追いついていないのが実情です。この技術をどう使えばもっと便利、快適、素敵なお社会や生活を実現する事ができるか?それを考えるのもプロダクトデザイナーの腕の見せ所です。体験授業では通常授業のように提示されたテーマに対して、いつ、どんな人が、どんな場所で、どのように使うのか?皆さんに様々な視点から仮説を立ててもらいます。これからの我々のより良い暮らしや社会生活にどんな知恵や用途・機能がいったら良いのかを打ち出してください。</p> <p>一つの疑問や仮説から生み出す「未来をデザインする事」を体験しましょう。</p>	<p>提示されたテーマから問題点や未来像を実感することができたか。そこから柔軟にアイデアの展開を充分に行うことができたか。アイデアから魅力的かつ説得力のある提案にまで持って行くことができたか。自分の提案を他者に伝えることができたか。何より誰かや、自分自身が幸せになる提案ができたかを評価します。</p>
	持参物	<p>メモを取るためのノート、筆記用具。</p>	

体験授業について

デザイン学部

ライフクリエイションコース	<p>制作 プレゼン</p> <p>テーマ 京菓子のパッケージをデザインしよう</p> <p>ねらい 京の文化と伝統に支えられた素材を用いて、コース教育の特長「平面から立体をつなぐデザイン」を体験しながら、より良い生活を創造するデザインの楽しみを知る。</p>	<p>授業の内容 文化と伝統が息づく京都で、長い時を経て完成された繊細な芸術品、京菓子。その京菓子を、さらに魅力的に見せるためのパッケージをデザインしましょう。菓子の特長、生まれた背景や歴史、食べる人や場面、場所などを想定し、パッケージのカタチを検討していきます。もちろんネーミング(商品名)も考えて、イラストや色、文字も構成して配置しましょう。一枚の紙(平面)からパッケージ(立体)を作る工程を学び、いよいよパッケージモデルを企画します。あなたのデザインするパッケージが、モノの魅力を最大限に引き出し際立たせることで、人々の暮らしを豊かに変えていく。そんな楽しみを発見する授業です。</p>	<p>評価ポイント 中身(京菓子)の特長やターゲット(人)を検証していく作業を通して、自分なりの楽しいパッケージを提案し、立体図に表せたか。パッケージに求められる要素(保護、装飾、広告)を理解できたか。デザインによって生活を豊かにすることの楽しみを発見できたか。意欲的に取り組むことができたかを評価します。</p>
	<p>持参物 筆記用具(鉛筆やシャープペンシル、消しゴム)。それ以外の材料、道具は本学で用意します。</p>		
ファッションコース	<p>レクチャー 企画・設計 プレゼン</p> <p>テーマ 新しく商品・サービスをデザインし、ファッションデザインに必要な事を発見する</p> <p>ねらい 新しく商品やサービスを作るときに必要なこと。それはその商品やサービスが新しい「価値」を生みだしていることです。この授業では、誰かにとって優れた価値を持つと考えられる商品・仕組み(売り方など)のいずれかを考案します。みなさんのファッションデザインに対する考えを整理し、一歩進んだデザインの見方・考え方を持つための授業です。</p>	<p>授業の内容 小講義受講の後、人々が求めるファッション商品やサービスにおいて、教員が目標として掲げた成果をあげるような新しい価値をどのようにして生み出そうとするのかを考え、その計画-設計-素材-形状を具体的に示して、アイデアを他人と共有できる様な設計図にします。そして自分の計画を他の受講者に説明し、解説された者は意見を述べます。当体験授業には、あらかじめ準備した構想通りに計画を完成させようとして取り組むのではなく、現場で示された目的を達成するための方法を自分の頭で考えて組み立て、計画達成の難易や制作上の課題について多面から具体的に考えることを経て、より良い方法を見つけることを目標にして参加してください。</p>	<p>評価ポイント 授業参加度、考案作業過程、提出物から総合的に評価します。考案作業からは目的設定の妥当性、設計性、課題検討体制-広く見て深く現実的に考えられるか。設計図からは図と文を適切に用いられるか。計画説明からはどの様に状況や人の話を理解し、自分の考えを述べ、行動するか。これらから意欲と適性を観察します。</p>
	<p>持参物 鉛筆、シャープペンシル、消しゴム、定規類、鉛筆削り</p>		
建築コース	<p>制作 プレゼン</p> <p>テーマ 小学校の空き教室の有効活用プロジェクト</p> <p>ねらい 社会や暮らしのより良いあり方を提案していく建築家には、人と空間、人と建築、人と環境など、それぞれの関係性を統合的に考察することが求められます。自分にとっての居心地の良さだけでなく、他の人達も快適に過ごせる空間を考察する。そして、そのイメージをふくらませながら具体的な提案へ発展させるプロセスを体験することで、建築デザインの面白さを理解します。</p>	<p>授業の内容 子ども人口の減少により、あなたが通学していた小学校に空き教室(8メートル×8メートルの大きさ、2教室)ができることになり、その教室を、地域の地域社会に開くことになりました。地域の子どもは地域で育てる、という社会の流れは、小学校にも浸透していきます。あるいは、地域の高齢者は地域で見守るための場所が、小学校の中に生まれるかもしれません。空き教室が地域社会にとってどのような有効活用方法があり、その新しく生まれる場所に小学生や先生や保護者がどのようにかかわるのかを考えてみましょう。具体的に、高齢者サービス施設、地域図書館、こども食堂、児童館、コインランドリー、カフェ、など自由に考えてみましょう。</p> <p>体験授業の流れ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 課題についてのミニ講義、各自アイデアの発表と意見交換 ・ 各自アイデアの具体的なインテリアデザイン作業、各自アイデアの最終発表 	<p>評価ポイント すでにある物理的な資産を、人々が過ごす場所として、新しく総合的に検討する過程を楽しむことができたか。自分が考えた提案内容を相手にわかりやすく伝えようとしたか。また、他の参加者の提案を理解しようとする姿勢を持っていたかを評価します。</p>
	<p>持参物 筆記用具(鉛筆やシャープペンシル、消しゴム)。それ以外の用具、材料は本学で用意します。</p>		

体験授業について

マンガ学部

<p>カートゥーンコース</p>	<p>制作</p> <p>テーマ あなたの才能を見つけよう！ ～想いを絵にして伝える力～</p> <p>ねらい 「想いを絵にして伝える力」を支えるものは観察力や表現力ですが、もっとも大切なのは各人のものの見方と考え方を支えている、個性であり人間力です。それぞれの参加者の描き方や色彩感、作品に対する想い、各人の個性とその可能性を探ります。</p>	<p>授業の内容 カートゥーンとは、自分や社会を見つめる中で湧きだしてきた想いを、1枚の絵にして社会に向けて発信することです。そのための観察力や画力を磨き、表現する能力を身につけることが、4年間の目標となります。そしてそのスキルは、諷刺マンガや絵本、ゲームなどの制作の場面で力を発揮します。この体験授業では、与えられたテーマから発想していく力をはかるイメージ表現に取り組みます。自分の得意な描き方で、思いきり自分を解放して、楽しみながら取り組みましょう。作品の完成度だけではなく、みなさんの制作に取り組む姿勢やコミュニケーションの中から、みなさんのさまざまな可能性を見つけ出すことが目的です。</p>	<p>評価ポイント 独自の世界を持っているか、各人のオリジナリティを発見しながら、制作の熱意と発想の新しさや視点の面白さを評価します。また、モノを見る目と描く力を中心に、画力の可能性を評価します。</p>
<p>ストーリーマンガコース</p>	<p>制作</p> <p>テーマ マンガ制作実習 ～ストーリーマンガの基本～</p> <p>ねらい 実際の授業と同じ形のマンツーマン指導でアドバイスをを行い、そのやりとりの中で参加者一人一人の能力や可能性を見いだし伸ばすこと。</p>	<p>授業の内容 普段から授業で行っている「教員から丁寧なブラッシュアップを受けながら」作品を制作する形で、日本のマンガの基本とストーリー作りを学びます。体験授業では、マンガを描くために必要な基礎知識のレクチャーを受けてから、テーマに合わせてアイデア出しを行い、2頁のネーム(マンガのための絵コンテ)を作ります。初心者は一からのノウハウを、経験者はスキルアップのためのポイントを学ぶことができます。ストーリーマンガコースの学びの特徴である「マンガ業界人(マンガ家・編集者)によるきめ細やかな個別指導」を是非体験してみてください。</p>	<p>評価ポイント 授業へ臨む姿勢、個別指導の受け止め方、アドバイスの活かし方などの本人の授業参加意識・制作意識と、制作した作品を総合的に評価します。</p>
<p>新世代マンガコース</p>	<p>制作</p> <p>テーマ 読者の予想を裏切ろう！ラストシーンの作り方講座</p> <p>ねらい マンガ家に必要なものは、読者を意識したマンガを創る姿勢です。独りよがりにならない、読者の予想を超えるマンガを描くテクニックを学びながら、マンガ家に必要な資質を体得します。</p>	<p>授業の内容 マンガのラストシーンについて、読者の予想のさらに上をいくシーンを描ければ、読者はあなたのマンガから目が離せなくなります。そんなラストシーンを、キャラクターや設定、ストーリーに配慮しながら、どのように作っていくかを学びましょう。まずは読者の予想の上をいくシーンを描くテクニックについて、レクチャーを受けます。その後、実際にラストシーンを描く課題(配布された体験授業用マンガ作品の続きを2ページで作画)に挑戦しましょう。大切なことは、読者を意識したマンガをつくらうとする姿勢です。画力は高くなくてもかまいません。</p>	<p>評価ポイント 授業への参加意欲や態度と(授業で制作した)作品について評価します。作品評価のポイントは、①設定を活かしているか、②読者の予想を超える展開が描けているか、③ラストシーンとしてまとまっているかの三点です。</p>
<p>キャラクターデザインコース</p>	<p>レクチャー 制作</p> <p>テーマ キャラクターデザインの意義を理解し、オリジナルキャラクターを描こう</p> <p>ねらい キャラクターデザインコースの学びの本質(「キャラクターの見た目と中身を両方デザインする」、「よく観察して楽しんで描く」、「常に新しいものを取り入れ、常識にとらわれない」)を体験して理解する。</p>	<p>授業の内容 「キャラクターデザインとは何か」をテーマとした教員によるレクチャーの後、文章で与えられたシーンの絵を描く課題があります。そのシーンの中で、キャラクターはどういうふう活躍できるのかを考えて、A6サイズで2～4枚のラフ案を描いてみてください。その後、ラフの中から一点を選んで、A4一枚のイラストをカラーで仕上げましょう。これらの体験授業を通じて、キャラクターデザインとは何だろうか？を考えながら、あなたが考えるキャラクターの可能性について考えましょう。</p>	<p>評価ポイント 画力が全てではなく、発想と、コースの教育目的「キャラクターの見た目と中身を両方デザインする」、「よく観察して楽しんで描く」、「常に新しいものを取り入れ、常識にとらわれない」を理解して実践したかを評価します。</p>
<p>アニメーションコース</p>	<p>制作</p> <p>テーマ アニメーションの基礎を学ぶ</p> <p>ねらい アニメーションコースでは、「発想力と表現力」に重点をおいたワークショップを通じて、アニメーション表現の一端を体験します。</p>	<p>授業の内容 アニメーション映画に必要な「発想力と表現力」に重点をおいたワークショップを行います。与えられたテーマ(簡単な言葉が与えられます)から自由に発想し、あなたのアイデアや世界観をイラストとして表現してみましょう。この課題では、どれだけのイメージ力を個性として持っているかが重要です。思いきり楽しみましょう。制作した作品について、他の受験生と共有したり、アニメーションのプロでもある教員の意見を聞いたりする機会もあります。自分自身がわくわくするようなイラストを描いてみましょう。</p>	<p>評価ポイント あなた独自の発想やアイデアを基に、人をアツと言わせるような着想で課題の制作を行うことを期待しています。積極的にワークショップに参加することができたか、アニメーションの基礎となる発想力や表現力を深めることができたかについても評価します。</p>