科目名	ゲーム企画ＩＢ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	岡
学科・ｺｰｽ	スーパークリエーター科昼二-1年A	授業 形態	実習	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	SEGA,Cygames,TAITOなどでゲームの企画、ゲーム開発と運営を担当。企画書、仕様書などの担当が主						
授業の学習 内容	共通: ・ゲームの基本的な遊ばせ方やルールを学ぶことで「ゲームの作り方」の基礎を学ぶ ・チームで話す・考えることで基本的な伝え方、考え方の基礎作りを行う PG:ゲームを実装するために必要な要素や内容を抑えつつ、分析を行い、自分が制作する際の基礎を作る PL:トランプを使ったオリジナルゲームの企画～実践まで行い「企画の実感」を得る						
到達目標	①ロジカルシンキングの基本である。sowhat,whyso,MICE,グルーピングができるようになる ②チームで物事を考える、伝える、了承を得るなどの基本的なディスカッション能力を身に着ける ③チームを進行させるための方法、ゲームの基本的な知識を身に着ける ④自分でゲームを作る時の基礎部分や必要な実装内容を自ら分析して抑える						
評価方法と基準	1）定期テスト60%　2）出席数40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/22	講義	PL:プランナーとゲーム業界の説明 トランプ企画の準備 PG:プログラマーの基本	トランプを使ったゲーム企画の立案
2	2023/5/13	講義	ゲームの基本的な定義 └論理的な思考と学術的なゲームの考え方	トランプを使ったゲーム企画の立案の続き
3	2023/5/20	講義	PL:企画書とプレゼン概論 PG:ゲーム分析	トランプを使ったゲーム企画の立案の続き ゲーム分析と調査
4	2023/5/27	講義と演習	PL: グループディスカッション① └お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
5	2023/6/3	講義と演習	グループディスカッション① └お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
6	2023/6/17	演習	業界人を呼んだトランプ企画のプレゼンテーション └1次プレゼンテーション PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
7	2023/6/24	講義と演習	グループディスカッション② └お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
8	2023/7/1	講義と演習	グループディスカッション② └お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする PG:ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
9	2023/7/8	演習	業界人を呼んだトランプ企画の最終チェック。業界の人にも遊んでもらう想定 PG:ゲーム分析	ゲーム分析と調査
10	2023/7/15	講義と演習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行の仕方 └お題に対して、ToDoをどうするかチームで考える PG:ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
11	2023/7/22	講義と演習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行の仕方 └まとめたものをガントチャートなども用いてまとめる PG:ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
12	2023/9/2	講義と演習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行の仕方 └お題に対して、ToDoをどうするかチームで考える PG:ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
13	2023/9/9	講義と演習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行の仕方 └まとめたものをガントチャートなども用いてまとめる PG:ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
14	2023/9/16	試験　講義と演習	PL:今までの講義をまとめた内容の試験 PG:ゲーム分析発表	
15	2023/9/23	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	3DCG制作IA	必修選択	必修	年次	1年	担当教員	Kusaka Fumitaka
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	講義・演習	総時間（単位）	90（3）	開講区分 金4～6限	前期
教員の略歴	新世紀エヴァンゲリオン劇場版「まごころを君に」、劇場版SPAWN他3DCG制作に関わる						
授業の学習内容	CGゲーム制作で必要な3DCG制作のテクニックを学び就職先で即戦力となる人材育成						
到達目標	CGゲームグラフィック科の基本能力「絵心」を3DCG制作能力に導き出し3DCGポートフォリオ素材を制作。						
評価方法と基準	スカルプト（25点）モデリング（25点）テクスチャー（25点）サブスタンスペインター（25点）計100点満点で評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題
1	4/21	講義・演習	背景&プロップ&スカルプト7週1回	スカルプト&モデリング
2	4/28	講義・演習	背景&プロップ&スカルプト7週2回	スカルプト&モデリング
3	5/12	講義・演習	背景&プロップ&スカルプト7週3回	スカルプト&モデリング
4	5/19	講義・演習	背景&プロップ&スカルプト7週4回	スカルプト&モデリング
5	6/2	講義・演習	背景&プロップ&スカルプト7週5回	スカルプト&モデリング
6	6/16	講義・演習	背景&プロップ&スカルプト7週6回	スカルプト&モデリング
7	6/23	講義・演習	背景&プロップ&スカルプト7週7回	スカルプト&モデリング
8	6/30	講義・演習	背景&SP&スカルプト7週1回	スカルプト&SP&モデリング
9	7/7	講義・演習	背景&SP&スカルプト7週2回	スカルプト&SP&モデリング
10	7/14	講義・演習	背景&SP&スカルプト7週3回	スカルプト&SP&モデリング
11	7/21	講義・演習	背景&SP&スカルプト7週4回	スカルプト&SP&モデリング
12	9/1	講義・演習	背景&SP&スカルプト7週5回	スカルプト&SP&モデリング
13	9/8	講義・演習	背景&SP&スカルプト7週6回	スカルプト&SP&モデリング
14	9/15	講義・演習	背景&SP&スカルプト7週7回	スカルプト&SP&モデリング
15	9/22	講義・演習	3D講評会	3D講評会
準備学習　時間外学習			夏期補講(8回)にて総復習&応用(リトポロジー&リギング)を短期集中講義予定	

【使用教科書・教材・参考書】

スカルプターのための美術解剖学: Anatomy For Sculptors日本語版

科目名	レイアウトデザイン	必修選択	選択	年次	1	担当教員	渡辺とんそく
学科・コース	スーパークリエーター昼二1年C	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	映像クリエイターとして8年						
授業の学習内容	映像・エフェクト制作における業界標準のコンポジットソフトであるAdobeAfterEffectsの基本的な使い方を習得する事が目的。映像作品を制作する上で必要となる技術を一定のレベルで使えるようになってもらいたいと思います。						
到達目標	・技術の習得 ・映像表現の基礎を身に付ける ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	毎回の授業での提出物で評価していきます。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義	オリエンテーション	
2	4月28日	講義・演習	After Effectsの使い方(トランスフォーム)	
3	5月12日	講義・演習	After Effectsの使い方(トランスフォーム・親と	前回の復習をしてから臨むと良い
4	5月19日	講義・演習	After Effectsの使い方(パス・イーズ)	前回の復習をしてから臨むと良い
5	6月16日	講義・演習	After Effectsの使い方(テキストアニメーション)	前回の復習をしてから臨むと良い
6	6月23日	講義・演習	After Effectsの使い方(マスク・シェイプ)	前回の復習をしてから臨むと良い
7	6月30日	講義・演習	After Effectsの使い方(エフェクト①)	前回の復習をしてから臨むと良い
8	7月7日	講義・演習	After Effectsの使い方(エフェクト②)	前回の復習をしてから臨むと良い
9	7月14日	講義・演習	After Effectsの使い方(エフェクト③)	前回の復習をしてから臨むと良い
10	7月21日	講義・演習	After Effectsの使い方(パーティクル①)	前回の復習をしてから臨むと良い
11	9月1日	講義・演習	After Effectsの使い方(パーティクル②)	前回の復習をしてから臨むと良い
12	9月8日	講義・演習	After Effectsを使用した映像制作	前回の復習をしてから臨むと良い
13	9月15日	講義・演習	After Effectsを使用した映像制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月22日	講義・演習	After Effectsを使用した映像制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月28日		評価週	
準備学習　時間外学習			映像作品やゲームなどを観て、表現方法などを観察□	

【使用教科書・教材・参考書】

ノート・筆記用具・ポータブルHDD等の外付け記録デバイス持参

授業名（時間割表記）	2DCG制作Ⅱ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	鈴木忠広
学科・ｺｰｽ	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて17年従事						
授業の学習内容	昨年度より引き続き、本講義では企業課題を取り扱います。 また、前期の講義を通してクライアント企業より指示された実際に事業にて利用される納品物を制作します。 最終的に、企業提案・データ、制作物の納品を行い、先方企業より評価を受けます。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現します。この出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実践的なデザイナーとしての能力の習得を目指します。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成デザイン・制作物及び、講義への出席によって決定します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	演習	クライアント企業よりの最終納品にむけたフィードバック・要望を展開します。	
2	4月27日	演習	デザインワーク	
3	5月11日	演習	デザインワーク	デザイン制作
4	5月18日	演習	デザインワーク	デザイン制作
5	5月25日	演習	デザインワーク	デザイン制作
6	6月1日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作
7	6月15日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。	デザイン制作
8	6月22日	演習	デザインワーク	デザイン制作
9	6月29日	演習	デザインワーク	デザイン制作
10	7月6日	演習	デザインワーク	デザイン制作
11	7月13日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作
12	7月20日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、夏季休暇期間の作業内容を把握します。	デザイン制作
13	8月31日	演習	夏季休暇期間に進めたデザイン・制作物のチェックを行います。	データの最終調整
14	9月7日	演習	最終納品に向けデザイン・制作物の最終調整、入稿―データなどの作成を行います。	データの最終調整
15	9月14日	評価	最終納品デザイン・制作物を企業に提出します。	
準備学習　時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行□	

【使用教科書・教材・参考書】

必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。

科目名	ゲーム企画Ⅱ （文章表現）	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	かすがまる
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年C_	授業形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	学習塾を経営し国語を指導。小説家になろう大賞2014優秀賞受賞、以後著作複数。						
授業の学習内容	社会科学、自然科学、時事問題など広範なテーマを執筆活動に役立たせることを前提に紹介・解説し、教養の充実と発想力の向上とをねらう。また、短編制作とその書評を繰り返すことで表現や演出の技法を個別に指導する。希望者には、長編制作における諸技術をフォローする。なお「三幕構成」の習得は必須のものとする。						
到達目標	小説としての応用的な発想・叙述ができる。						
評価方法と基準	中短編の形でアウトプットできれば可、長編の形にアウトプットできれば良、投稿レベルのものをアウトプットできれば優とする。なお、授業内提出物50%、出席率50%とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義と実践	「現代カースト」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
2	4月27日	同上	「ヒット作分析」を理解し発案できる	ワークシート作成
3	5月11日	同上	「ジェンダー」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
4	5月18日	同上	「タイトル」について学び発案できる	アイデアシート作成
5	5月25日	同上	「表情」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
6	6月1日	同上	「短編小説」について再び学び執筆できる	短編小説執筆
7	6月15日	同上	コンペの特質を学び、執筆できる	短編小説執筆
8	6月22日	同上	「迷信」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
9	6月29日	同上	「欲望」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
10	7月6日	同上	「年齢別心理」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
11	7月13日	同上	「プロット」の仕組みを再び学び考慮	ワークシート作成
12	7月20日	同上	「人間の特性」について学び、執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
13	8月31日	同上	「事件」について学び執筆できる	レポート作成
14	9月7日	まとめ	後期全体を振り返り、考え、書く。	レポート作成
15	9月15日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	コンセプトアートⅠ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	中馬
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年C	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	漫画家　週刊アシスタント経験後、青年誌等で連載						
授業の学習内容	マンガの基本となるコマ割りや演出を学ぶ。 （キャラクターをコマ内で動かす、見やすい配置など） 読みやすい構図や演出の初歩を学ぶ。						
到達目標	マンガ演出の基礎や表現を学び伝わりやすい作品を作れるようになる。 コマの流れ、見開きの理解度を高める。 個々の能力に合わせて作品を作れるようになる。						
評価方法と基準	授業内で出す課題の提出率で評価します。 （提出数、理解度を含む。） 課題は遅れても必ず提出するようにしてください。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・実習	マンガの悩みチェック・キャラクターを作る	授業内で終わらない場合課題とする
2	4月28日	講義・実習	キャラを増やす・キャラを動かす	
3	5月12日	講義・実習	コマ割りの仕組み	授業内で終わらない場合課題とする
4	5月19日	講義・実習	課題制作・指導	
5	5月26日	講義・実習	マンガの技法と効果	授業内で終わらない場合課題とする
6	6月2日	講義・実習	カメラワークと演出の仕組み （同じテーマでアングルを変えてみよう）	授業内で終わらない場合課題とする
7	6月16日	講義・実習	課題制作・指導	
8	6月23日	講義・実習	課題制作・指導	
9	6月30日	講義・実習	コマ割りと演出 （同じテーマで違うコマ割りをしてみよう）	授業内で終わらない場合課題とする
10	7月7日	講義・実習	課題制作・指導	
11	7月14日	講義・実習	見開きの仕組み・1～2P漫画制作	授業内で終わらない場合課題とする
12	7月21日	講義・実習	課題制作・指導	授業内で終わらない場合課題とする
13	9月1日	講義・実習	見開きの仕組み・1～2P漫画制作	
14	9月8日	講義・実習	課題制作・指導（今後の目標設定）	
15	9月15日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

筆記用具・定規を準備してください（使い慣れたもの）

科目名	ゲーム制作ⅢA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	三鴨
学科・ｺｰｽ	スーパークリエーター科昼二3年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	ゲームプランナー（5年程度）、ゲームディレクター（15年程度）、ゲームプロデューサー（5年程度）						
授業の学習内容	個人、もしくは少人数（4～6人）でのゲーム開発を行います。最初に前期で開発する内容を決定。 ①制作内容を企画書にまとめる ②スケジュール表を作成する ③スケジュールに沿っての開発を行い、授業内で進行やクオリティチェックを行う						
到達目標	・自らの課題を決定し、企画書に内容をまとめることができる ・自らの作業のスケジュールを決定し、スケジュール表を作成、それにそって、開発を進めることができる ・スケジュール表を元にした進捗報告 ・課題の完成度（当初、予定した内容にどれだけ達成できたか？）（20%）						
評価方法と基準	・出席して課題に取り組んだか？（20%）※ゲームや動画を見るなどして時間を潰すのはNG ・毎回の課題提出（30%） ・課題の企画内容（10%） ・課題の完成度（当初、予定した内容にどれだけ達成できたか？）（40%）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/22	講義	全員の意向確認	
2	2023/5/13	実習	チーム編成、顔合わせ、企画のアイディア出し	
3	2023/5/20	実習	プランナーを中心に企画まとめ	
4	2023/5/27	実習	企画確定・スケジュールだし	
5	2023/6/3	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
6	2023/6/17	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
7	2023/6/24	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
8	2023/7/1	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
9	2023/7/8	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
10	2023/7/15	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
11	2023/7/22	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
12	2023/9/2	実習	進行チェック（個人、グループごとにヒアリングを行います。）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
13	2023/9/9	実習	α版完成（ゲームのコアの流れが遊べる）	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
14	2023/9/16	実習	**企業チェック**	課題の進捗報告、スケジュール表への記入
15	2023/9/23	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名	ポートフォリオ制作ⅡB	必修選択	選択	年次	3	担当教員	小俣
		授業形態	実技	総時間（単位）	60 4		
学科・コース	スーパークリエーター科昼二3年A						
教員の略歴	ゲームデザイナー（5年）　TCA体験授業講師（5年）						
授業の学習内容	就職活動に向けてのポートフォリオの作成とクオリティ向上を目標とします。 ポートフォリオに必要な企画書や活動紹介等を就職活動用に整えます。 また就職対策として面接で聞かれることの対策や面談等で学生個々のサポートをさせていただきます。 今年就活生の方は内定を、来年就活生の人には自信をもって就活に臨めるようになっていただければと思っています。						
到達目標	ポートフォリオの完成 就活生は内定						
評価方法と基準	提出いただいたポートフォリオの内容 ゲームプランナー志望：自己紹介ページ（20%）、企画書（最低3点、50%）、その他自己PR用資料（追加評価点、30%） ゲームプログラマー志望：自己紹介ページ（20%）、作品紹介（最低5点、50%）、その他自己PR用資料（追加評価点、30%）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/22	講義と実習	面談　ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
2	2023/4/28	講義と実習	面談　ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
3	2023/5/13	講義と実習	面談　ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
4	2023/5/20	講義と実習	面談　ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
5	2023/5/27	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
6	2023/6/3	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
7	2023/6/17	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
8	2023/6/24	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
9	2023/6/30	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
10	2023/7/8	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
11	2023/7/15	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
12	2023/7/22	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
13	2023/9/2	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
14	2023/9/9	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
15	2023/9/16	試験　講義と演習	評価週	ポートフォリオ
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	3Dエフェクト制作	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	Kusaka Fumitaka
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	講義・演習	総時間（単位）	60（2）	開講区分 金1～3限	前期
教員の略歴	新世紀エヴァンゲリオン劇場版「まごころを君に」、劇場版SPAWN他3DCG制作に関わる						
授業の学習内容	CGゲーム制作で必要な3DCG制作のテクニックを学び就職先で即戦力となる人材育成						
到達目標	CGゲームグラフィック科の基本能力「絵心」を3DCG制作能力に導き出し3DCGポートフォリオ素材を制作。						
評価方法と基準	アニメーション（25点）モデリング（25点）テクスチャー（25点）レイアウト（25点）計100点満点で評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題
1	4/21	講義・演習	背景＆プロップ制作7週1回	モデリング＆テクスチャ
2	4/28	講義・演習	背景＆プロップ制作7週2回	モデリング＆テクスチャ
3	5/12	講義・演習	背景＆プロップ制作7週3回	モデリング＆テクスチャ
4	5/19	講義・演習	背景＆プロップ制作7週4回	モデリング＆テクスチャ
5	6/2	講義・演習	背景＆プロップ制作7週5回	モデリング＆テクスチャ
6	6/16	講義・演習	背景＆プロップ制作7週6回	モデリング＆テクスチャ
7	6/23	リテイク	背景＆プロップ制作7週7回	モデリング＆テクスチャ
8	6/30	講義・演習	UE背景＆プロップ制作7週1回	レイアウト
9	7/7	講義・演習	UE背景＆プロップ制作7週2回	レイアウト
10	7/14	講義・演習	UE背景＆プロップ制作7週3回	レイアウト
11	7/21	講義・演習	UE背景＆プロップ制作7週4回	レイアウト
12	9/1	講義・演習	UE背景＆プロップ制作7週5回	レイアウト
13	9/8	講義・演習	UE背景＆プロップ制作7週6回	レイアウト
14	9/15	講義・演習	UE背景＆プロップ制作7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/22	講義・演習	3D講評会	3D講評会
準備学習　時間外学習			夏期補講(8回)にて総復習＆応用(リトポロジー＆リギング)を短期集中講義予定	

【使用教科書・教材・参考書】

UE5.11＆アセット類を保存するための500GB以上のSSDを持参すること。

授業名 （時間割表記）	2DCG制作ＩＡ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	頼兼和男
		授業 形態	実習	総時間 （単位）	60 2単位		
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科						
教員の略歴	株式会社カプコンにて「ストリートファイター2」シリーズのグラフィックデザイナーを経て、フリーのデザイナーへ。						
授業の学習 内容	・デジタルによるイラスト制作 ・企業課題制作						
到達目標	・基礎的な画力の向上 ・仕事としてのイラスト制作によるスケジュール管理の把握						
評価方法と基準	・イラスト全体のクオリティの高さ ・授業に対する取り組み方						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方①	Photoshopの使い方練習 4.5h
2	4月27日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方②	Photoshopの使い方練習 4.5h
3	5月11日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
4	5月18日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
5	5月25日	講義・実習	Photoshopの使い方応用①	Photoshopの使い方練習 4.5h
6	6月1日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
7	6月15日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作④	Photoshopの使い方練習 4.5h
8	6月22日	講義・実習	Photoshopの使い方応用②	Photoshopの使い方練習 4.5h
9	6月29日	講義・実習	Photoshopの使い方応用③	Photoshopの使い方練習 4.5h
10	7月6日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑤	Photoshopの使い方練習 4.5h
11	7月13日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑥	Photoshopの使い方練習 4.5h
12	7月20日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
13	8月31日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
14	9月7日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
15				
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

ペンタブレット

科目名	Unity基礎	必修選択	選択	年次	1	担当教員	砂塚
学科・コース	スーパークリエーター科昼二—1年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、 開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行なっている。 また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htm シューティングゲームを作成する						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるようになること 2.わからないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	1.指定された課題を提出すること。評価比率80% 2.積極的に授業に参加すること。評価比率20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/17	演習	ガイダンス、CSUP-1章	筆記用具、ノートは毎回必須
2	4/24	演習	CSUP-2,3章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
3	5/8	演習	CSUP-4,5章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
4	5/15	演習	CSUP-6,7章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
5	5/22	演習	CSUP-8,9章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
6	5/29	演習	CSUP-10章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
7	6/5	演習	CSUP-12章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
8	6/19	演習	CSUP-13章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
9	6/26	演習	CSUP-14章	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
10	7/3	演習	CSUP/課題提出	CSUPの問題を事前に読んでおくこと
11	7/10	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/ゲームにおけるメインループとは/操作装置の状態とは	
12	8/28	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/モード遷移	
13	9/4	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーを表示し、操作する	
14	9/11	演習	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーのたまを作る。動かす。[配列]	
15	9/18	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャラクター&背景Ⅰ	必修選択	必修	年次	1	担当教員	山崎直輝
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）			
教員の略歴	2010年にTCA卒業→株式会社カプコン入社→2022年よりフリーランス						
授業の学習内容	ゲーム制作に必要とされるデザインスキルやドローイングスキルを総合的に学びます。 学習は指定された実習課題に取り組む形で行います。						
到達目標	・講師の補助なしにPCやPhotoshopを扱える ・課題を正確に遂行できる ・自分の得意分野を理解し説明できる						
評価方法と基準	上記の達成度合いを基準に採点します。 また、課題を達成した数に応じて加点します。 時間外に自習して取り組んだ課題も加味します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04/18	実習	オリエンテーション/PCとPhotoshopの基礎知識	
2	04/25	実習	PCとPhotoshopの基礎知識	
3	05/09	実習	実習課題	
4	05/16	実習	実習課題	
5	05/23	実習	実習課題	
6	05/30	実習	実習課題	
7	06/13	実習	実習課題	
8	06/20	実習	実習課題	
9	06/27	実習	実習課題	
10	07/04	実習	実習課題	
11	07/11	実習	実習課題	
12	07/18	実習	実習課題	
13	08/29	実習	実習課題	
14	09/05	実習	実習課題	
15	09/12	実習	評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用機材】
ペンタブレットなどの機材は事前に準備をお願いします。

授業名（時間割表記）	ゲームデザインＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	土田
学科・ｺｰｽ	スーパークリエーター科昼二―1年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	チーフディレクタ歴が約25年あります。						
授業の学習内容	毎週2コマありますので1コマ目はプランナーになる為の勉強を座学形式で受けて頂きます。 知識というよりは私の経験則に基づいた「心構え」や「考え方」を重点的に教えます。 2コマ目はアニメを観てディスカッションしたり、プレゼンの練習をしたりして、積極性を育んで頂きます。 難しい事は教えません。肩肘張らずに楽しみながら一緒に学んで行きましょう。						
到達目標	プランナーになる為の心構えを身につけて頂く事です。						
評価方法と基準	夏休み後の期末にテストを行います。 問題は10問。板書をノートに取っていれば簡単ですよ。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／21	講義	講師の自己紹介及び生徒の自己紹介	授業内容の復習
2	4／28	講義	プランナーの基本	授業内容の復習
3	5／12	講義	プランナーに必要なもの	授業内容の復習
4	5／19	講義	いいアイデアを出すために	授業内容の復習
5	6／2	講義	ゲームを構成する要素	授業内容の復習
6	6／9	講義	制作スタッフ内訳	授業内容の復習
7	6／16	講義	企画立案と循環	授業内容の復習
8	6／23	講義	企画書と仕様書	授業内容の復習
9	6／30	講義	スケジュールについて	授業内容の復習
10	7／7	講義	難易度について	授業内容の復習
11	7／14	講義	実制作の罠	授業内容の復習
12	7／21	講義	まとめ	授業内容の復習
13	9／1	講義	復習	授業内容の復習
14	9／8	講義	ふりかえり	授業内容の復習
15	9／15	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ゲームプランニングＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	北原
学科・ｺｰｽ	スーパークリエーター科昼二―1年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	21歳からゲームプランナーとして約10年ほどで様々なゲーム会社を経験。現在はプロジェクトマネージャーとして勤務						
授業の学習内容	ゲーム制作を行う上でのチーム制作を行い、チームとしての動きや話し合いの仕方などを行う						
到達目標	チーム制作における連携や動き方を知る。自分から動く。						
評価方法と基準	チーム制作で行ったゲームの完成度。相談などを投げた回数。実際にチーム制作を行った際の連携の取り方						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／22	講義	好きなものの発表	
2	5／13	講義と実習	チーム制作に関する内容とチーム策定	
3	5／20	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
4	5／27	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
5	6／3	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
6	6／17	実習	制作内容発表	
7	6／24	実習	発表終わっての総評とやり方	
8	7／1	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
9	7／8	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
10	7／15	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
11	7／22	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
12	9／2	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
13	9／9	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作Ⅱ	
14	9／16	講義	マネジメントに関する内容	
15	9／30	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ゲームプログラミング Ⅰ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小湊
学科・コース	スーパークリエーター科昼二-1年A	授業 形態	実習	総時間 （単位）	90 3		
教員の略歴	専門学校卒業後プログラマとしてゲーム等の開発に関わっている。						
授業の学習 内容	・個人でゲーム作成を行う						
到達目標	C言語、C++あるいはunityを使用してゲームの作成ができるようになる。						
評価方法と基準	課題評価100% 作成したゲームと出席状況を加味。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/04/19	講義	ガイダンス	
2	2023/04/26	実習	ゲーム作成	
3	2023/05/10	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
4	2023/05/17	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
5	2023/05/24	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
6	2023/05/31	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
7	2023/06/14	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
8	2023/06/21	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
9	2023/06/28	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
10	2023/07/05	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
11	2023/07/12	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
12	2023/07/19	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
13	2023/08/30	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
14	2023/09/06	実習	ゲーム作成	課題ゲーム作成
15	2023/09/13	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ゲーム企画ＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	河合
学科・ｺｰｽ	スーパークリエーター科昼二-1年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	株式会社サクセス　ゲーム事業部管掌役員、企画、ディレクター歴20年超。						
授業の学習内容	この授業は主にゲームのプランナーの育成を目的としています。 ゲームを作るという事は、遊び、楽しさを創造するという事です。 デジタルでのゲームの作成の前に、”遊び””楽しさ”とは何かを考え身に着ける必要があります。 この講義では既存の遊びを通して、まずは”遊び”とは何か、”楽しい”とは何かを学びます。 また遊び、楽しさを理解したら、アナログゲーム制作を通して、ゲームとはどうやって作っていくかを学びます。						
到達目標	企画者の役割についての理解を深める。 楽しいとは何かを経験し、楽しいとは何か理解する。 ルール作りとはどういうことかを経験し、理解する。 上記の経験、理解のもとに、オリジナルアナログゲームを完成させる。						
評価方法と基準	1）各授業での課題書類の提出、および参加内容50% 2）ボードゲーム制作50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/04/19	講義・実習	[プランナーって何？] プランナーの役割についての理解を深める	時間外学習：友人と遊ぶ
2	2023/04/26	実習	[面白いってなに？] 面白いとは何かを体感、理解する	時間外学習：友人と遊ぶ
3	2023/05/10	講義・実習	[カードゲームのルール作り] カードゲームのルールを作れるようになる	準備学習：”大富豪”のルールの確認
4	2023/05/14	講義・実習	[カードゲームのルール作り] カードゲームのルールを作れるようになる	準備学習：”スピード”のルール確認
5	2023/05/24	実習	[ゲーム大会のルール作り] ゲームの外のルールを追加してより面白くできる	準備学習：ゲーム大会で利用するデジタルゲーム調査
6	2023/05/31	実習	[アナログゲーム制作①：二人対戦すごろく（起案）] オリジナルアナログゲームを考える	時間外学習：アナログゲーム制作進行
7	2023/06/14	実習	[アナログゲーム制作①：二人対戦すごろく（制作）] オリジナルアナログゲームを作り上げる	時間外学習：アナログゲーム制作進行
8	2023/06/21	実習	[アナログゲーム制作①：二人対戦すごろく（テストプレイ）] 他の人に遊んでもらい意見を集め改良し、説明書を作成	時間外学習：アナログゲーム制作進行
9	2023/06/28	実習	[アナログゲーム制作①：二人対戦すごろく（提出）] オリジナルアナログゲームを考える	時間外学習：アナログゲーム説明書作成
10	2023/07/05	実習	[アナログゲーム制作②：条件検討中（起案）] オリジナルアナログゲームを考える	時間外学習：アナログゲーム制作進行
11	2023/07/12	実習	[アナログゲーム制作②：条件検討中（制作）] オリジナルアナログゲームを作り上げる	時間外学習：アナログゲーム制作進行
12	2023/07/19	実習	[アナログゲーム制作②：条件検討中（テストプレイ＆説明書）] 他の人に遊んでもらい意見を集め改良し説明書を作成	時間外学習：アナログゲーム説明書作成
13	2023/09/06	実習	後期授業準備予定①	
14	2023/09/13	実習	後期授業準備予定②	
15	2023/09/20	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	デザインベーシックＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	菊池信二
学科・ｺｰｽ	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	デザインプロダクションを経て、グラフィックデザイン、イラストレーション、店舗壁画などのクリエーティブワークを幅広く活動。						
授業の学習内容	平面構成（輪郭線やタッチ、ディテールを使わず、色面のみによる画面構成）の実習を通し、色と形の基本を学ぶ。 ポスターカラーによる表現（手作業）の実習を通し、PC作業以前に必要となる本質的な基礎力と忍耐力をつける。 アイデアラフ～下描き～彩色～仕上げといった作業の流れを把握し、定められた期間内で作品を完成させる 自己管理能力を高める。						
到達目標	色（明度・色相・彩度・トーン等）と形（直線・曲線・シルエット等）の特徴を理解し、 それらを活かしたバランス良い画面構成ができるようになる。 手順に沿った丁寧なアナログ作業ができるようになる。 また、完成にむけ各工程の時間配分ができるようになる。						
評価方法と基準	課題評価点数70%　準備学習15%　時間外学習の評価15%　なお、出席数が不足の場合は評価対象とはしない。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義と実習	・自己紹介 ・授業の流れ、使用画材についてのガイダンス	
2	4月27日	講義と実習	・「明度」についての講義 ・グレースケールの作成演習 ■提出	・グレースケールによる実習
3	5月11日	講義と実習	・「色相」についての講義 ・12色相環の作成演習 ■提出	12色相環の着彩
4	5月18日	講義と実習	・「彩度」「トーン」についての講義・平面構成のﾎﾟｲﾝﾄを説明 ・異なるトーンによる平面構成の作成（アイデア出し）	平面構成のアイデア
5	5月25日	実習	・異なるトーンによる平面構成の作成 （ラフデザイン、配色プラン）	・平面構成の配色プラン
6	6月1日	実習	・異なるトーンによる平面構成の作成（下描き、着彩）	・平面構成の着彩
7	6月15日	実習	・異なるトーンによる平面構成の作成（着彩、仕上げ） ■提出	・ペン画による演習
8	6月22日	講評	・グレースケール・12色相環・トーンの平面構成の講評	
9	6月29日	講義と実習	・「色と形のイメージと心理的効果」について講義 ・「暖かい／冷たい」を表現した平面構成の作成（アイデア出し）	・平面構成のアイデア
10	7月6日	実習	・「暖かい／冷たい」を表現した平面構成の作成 （ラフデザイン、配色プラン）	・平面構成の配色プラン
11	7月13日	実習	・「暖かい／冷たい」を表現した平面構成の作成 （下描き、着彩）	・平面構成の着彩
12	7月20日	実習	・「暖かい／冷たい」を表現した平面構成の作成 （着彩、仕上げ）	・平面構成の着彩
13	8月31日	実習	・「暖かい／冷たい」を表現した平面構成の作成 （着彩、仕上げ） ■提出	・平面構成の着彩
14	9月7日	講評	・ペン画による線画 ・「暖かい／冷たい」の平面構成の講評	
15	9月14日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

課題内容や資料のプリントを随時配布。講義の授業ではテキスト「DESIGN BASIC」を持参のこと。

授業名（時間割表記）	レイアウトデザイン （ビズネスツールⅠ）	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	スーパークリエーター科昼二-1年A	授業 形態	実習	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習 内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word及びMicrosoft Powerpointについて 基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出：60% 評価点（課題評価）：40%（授業で説明した機能を正しく使えているか）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／20	講義	自己紹介、授業内容の説明、wordの入力	
2	4／27	講義	word：文書レイアウト（インデント、タブ、箇条書き）	
3	5／11	講義	word：文書レイアウト（インデント、タブの応用）	
4	5／18	講義	word：図形、画像、ワードアートの利用	
5	5／25	講義	word：表組みの作り方	
6	6／1	講義	word：拡張書式	
7	6／15	講義	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
8	6／22	講義	word：Wordの便利な機能	
9	6／29	講義	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
10	7／6	講義	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
11	7／13	講義	Powerpoint：スライドマスター	
12	7／20	講義	Powerpoint：スマートアート	
13	8／31	講義	Powerpoint：アニメーションや画面効果	
14	9／7	講義	Powerpoint：プレゼンテーションを作る	
15	9／14		課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	共同制作Ⅰ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永みぐ
学科・コース	スーパークリエーター科昼二-1年A	授業形態	実習	総時間 （単位）	30 1		
教員の略歴	イラストレーター						
授業の学習 内容	・業界のスタンダードアプリであるphotoshop、illustratorの各特徴や操作を理解し、デジタルツールを扱えるようにする ・アプリの基本から応用を身につけ、イラスト制作やデザインなどのクオリティアップに生かす。						
到達目標	・画像ソフトの基本・応用を身に付ける ・ポートフォリオ制作や就職時のスキルとして活用できるようにする ・デジタルイラストの特長を生かした作品作りができるようになる						
評価方法と基準	評価点（課題評価） 課題提出と締切の厳守						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／18	講義と演習	Photoshopの基本・1	
2	4／25	講義と演習	Photoshopの基本・2	
3	5／9	講義と演習	ブラシツールのカスタマイズ・1	
4	5／16	講義と演習	ブラシツールのカスタマイズ・2	
5	5／23	講義と演習	画像加工の基本・1	
6	5／30	講義と演習	画像加工の基本・1	
7	6／13	講義と演習	illustratorの基本・1	
8	6／20	講義と演習	illustratorの基本・2	
9	6／27	講義と演習	名刺デザイン・1	
10	7／4	講義と演習	名刺デザイン・2	
11	7／11	講義と演習	名刺デザイン・3	
12	7／18	講義と演習	Photoshop・illustratorの基本まとめ	
13	8／29	講義と演習	illustratorで素材づくり	
14	9／5	講義と演習	Photoshopでのイラスト加工	
15	9／12	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	2DCG制作ＩＡ	必修選択 必修・選択必修・選択等	年次	担当教員　笹川
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態 講義・演習・実習等	総時間（単位）（　　）	
教員の略歴				
授業の学習内容	インテリアや建築・プロダクトなどの空間や立体物等を製作するための必要不可欠な図面作成のための知識や作成方法を学ぶ。平行定規を使用した手書きの製図からスタートし後期ではPCを使ったCADによる製図を行い、製図の基礎の勉強と手書きからPCを使用した図面の表現方法（プレゼンテーションのテクニック）についても習得する。 また空間や立体のデザインなどの知識やデザインの手法やプロセスについても指導を行う。			
到達目標	図面の基礎知識の習得と図面作成のスキルを身につける。 具体的には第三角法による三面図作成（図面独自のルールや表現等を踏まえ）。 アイソメやアクソメによる透視図法の練習。 図面作成から縮小模型を作成しモノづくりのプロセスを体験。			
評価方法と基準	・ 作図内容や課題等成果物による評価 ― 技術面・デザイン面（独自性） ・ 授業態度による評価 ― 観点評価の「関心・意欲・態度」を授業態度より評価			

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	自己紹介・製図について講義	講義内容について復習
2	4月28日	講義・演習	三面図 練習	講義・練習について復習
3	5月12日	演習	三面図 練習	講義・練習について復習
4	5月19日	講義・演習	三面図 練習	講義・練習について復習
5	6月2日	講義・演習	三面図 練習	講義・練習について復習
6	6月23日	講義・演習	「Red and Blue Chair」図面作成	自主的に制作進行
7	6月30日	演習	「Red and Blue Chair」図面・模型作成	模型制作準備・自主的に制作進行
8	7月7日	演習	「Red and Blue Chair」模型作成	遅れている場合は自主的に完成させる
9	7月14日	講義・演習	「家具の図面作成」講義・プランニング	復習並びに自主的に制作進行
10	7月21日	講義・演習	「家具の図面作成」プランニング	自主的に制作進行
11	9月1日	演習	「家具の図面作成」図面作成	自主的に制作進行
12	9月8日	演習	「家具の図面作成」図面作成	自主的に制作進行
13	9月15日	演習	「家具の図面作成」模型作成	自主的に制作進行
14	9月22日	演習	「家具の図面作成」模型作成	自主的に制作進行
準備学習 時間外学習			授業進行に遅れがある場合は次週までに課題制作を行うこと。	

【使用教科書・教材・参考書】

参考書は随時コピーを配布、クリアファイルA4を用意。製図道具一式、 カッター、カッターマット、スチールのり、スチレンボード（6/23授業使用予定）

科目名	コピーライティング	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤 2号
学科・コース	スーパークリエーター科	授業 形態	実習	総時間 （単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	デザイン事務所から世界有数の外資系広告代理店、クリエイティブブティックなど30年以上のコピーライター歴と10年以上のクリエイティブディレクター歴を持つ。						
授業の学習内容	キャッチフレーズ制作やプロモーションツールの企画制作、実践的プレゼンテーション などを□□□通して コミュニケーションビジネスの面白さを学ぶ。コミュニケーション・コンテンツの企画制作に必要不可欠なコンセプチュアルな□思考力、一方的な押しつけではないコミュニケーションスキルを身につける。						
到達目標	①自由な思考力を身につける ②客観的な視点を身につける ③気づき、発見、ブレイクスルーを体験する ④相手に伝わるプレゼンテーション力を身につける						
評価方法と基準	課題提出数、課題評価点数など						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と演習	自己紹介を兼ねて自分のキャッチフレーズを考える	
2	5月13日	講義と演習	共通のビジュアルから3つの切り口を考える	思考整理
3	5月20日	プレゼンと講評	共通のビジュアルから3つの切り口を考える	発表準備
4	5月27日	課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明1	思考整理
5	6月3日	演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明1	思考整理
6	6月17日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表1	発表準備
7	6月24日	課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明2	思考整理
8	7月1日	演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明2	思考整理
9	7月8日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表2	発表準備
10	7月15日	課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明3	思考整理
11	7月22日	演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明3	思考整理
12	9月2日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表3	発表準備
13	9月9日	課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明4	思考整理
14	9月16日	演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明4	思考整理
15		作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表4	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	コンピューターデザインベーシック	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	木島朝子
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実技	総時間 （単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	TV番組制作、TVCM制作、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。 広告から書籍など幅広くデザインを手掛け、デザイナー、アートディレクターとして多くのデザインに携わっています。						
授業の学習内容	デザイナーとしての必須アイテムである「Illustrator」と「Photoshop」を基礎から学びます。 全ての科目において、この2つのアプリケーションを使用できることが大前提とされているため、 ツールや機能などの基本操作を徹底的に学習します。 また、ロゴデザインや名刺、チラシなどの実践的な課題に取り組み、デザインの基礎を学習して デザインスキルを身につけます。						
到達目標	・「Illustrator」と「Photoshop」の基本操作をマスターする ・レイアウト力やレタッチ力を身につける ・自分の思い描いたアイデアをデータとして形にする力を習得する						
評価方法と基準	・課題評価点（技術・デザイン・クオリティ etc） ・進行状況による評価 ・提出期限の厳守 ・出席率						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月24日	講義と演習	Illustrator基礎1 Illustratorの基本、図形を描く	復習
2	5月8日	講義と演習	Illustrator基礎2 線を描く（フリーハンド含む）	復習
3	5月15日	講義と演習	Illustrator基礎3 オブジェクトの変形、編集	復習
4	5月22日	講義と演習	Illustrator基礎4 色の設定、線の設定	復習
5	5月29日	講義と演習	Illustrator基礎5 文字を扱う	演習課題1のアイデア出し
6	6月5日	実　技	名刺制作 ロゴ制作・文字を扱う	復習
7	6月19日	実　技	名刺制作 出力データの作成	復習
8	6月26日	講義と演習	Photoshop基礎1 Photoshopの基礎、選択範囲をマスターする	復習
9	7月3日	講義と演習	Photoshop基礎2 色の設定と描画の操作、レイヤーの操作	復習
10	7月10日	講義と演習	Photoshop基礎3 もじとパス、グラデーションとパターン	復習
11	8月28日	講義と演習	Photoshop基礎4 マスクと切り抜き、フィルター	復習
12	9月4日	講義と演習	Photoshop基礎5 よく使う作画の技法、写真の色を補正する	復習
13	9月11日	講義と演習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習
14	9月25日	講義と演習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習
15		試　験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】
教科書「世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書」

科目名	スケッチⅠ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	竹國
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/東京コミュニケーションアート専門学校 インダストリアル専攻						
授業の学習内容	①スケッチでコミュニケーションをとるための基本スキル→単純な絵の上手さ(写実的)ではなく、目的に応じてその都度 必要とされる表現が変わってくるため、それぞれ″形状や意図が効果的に伝わるような絵″を描けるようになること　・自分自身のアイデアを視覚化するためのツールとしてスケッチを使用できるようにすること。→アイデアを深く考える、思考やアイデアの整理が必要な際に言葉以外の手段を身につけてもらうこと。 ②全科目に共通し必要となる基礎スケッチ　③スケッチの基礎を身につけてもらいたい。また、スケッチによる提案スタイルに馴染んでもらいたい。						
到達目標	①単純なものから複雑なものまで立体を頭の中で構成し、イメージの幅を広げる能力を養成する。 ②手で描く技術を習得する。（鉛筆、マーカーを用いた多様な表現方法を養う） ③授業の過程で作成したスケッチはファイリングし、生徒それぞれの課題と目標を明確にする。						
評価方法と基準	成果物60%　出席数40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・実演	オリエンテーション	各講義間１週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
2	4月24日	講義・実演	ライン （直線・円・曲線の練習）	
3	5月8日	実習	ライン （直線・円・曲線の練習）	
4	5月15日	実習	ライン （直線・円・曲線の練習）	
5	5月22日	講義/実演/実習	三面図 （ティッシュ箱とスマホ）	
6	5月29日	講義/実演/実習	三面図 （ペットボトルと缶）	
7	6月5日	講義/実演/実習	三面図 （椅子とテーブル）	
8	6月19日	講義・実演	パースペクティブ（1点・２点・３点透視）	
9	6月26日	実習	パースペクティブ（1点・２点・３点透視）	
10	7月3日	実習	パースペクティブ（1点・２点・３点透視）	
11	7月10日	講義・実演	三面図 ・立体物（ティッシュ箱とスマホ）	
12	7月17日	実習	三面図 ・立体物（ペットボトルと缶）	
13	8月28日	実習	三面図 ・立体物（椅子とテーブル）	
14	9月4日			
15				
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】
ファイル（A4）※採点時ファイルにて提出/コピー用紙（A4程度）/ 鉛筆/色鉛筆/サインペン/マーカー

授業名（時間割表記）	クレイモデリングⅠ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	福井秀行
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー　スタジオアストにてデザイナー						
授業の学習内容	デザイナーのための、三次元的立体感覚の訓練および杷握、デザイン確認のためのクレイモデリングを教えます。						
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを三次元でデザイン展開し、矛盾点などを立体確認するため効率的かつある程度高精度なクレイモデルを完成させることで、立体的なデザイン感覚を身につける。						
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度とクレイツールの習熟度合い。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04月20日	講義／演習	クレイおよびクレイツール制作時の安全面での注意／クレイツール制作1	
2	04月27日	講義／演習	クレイモデル概論（制作意義および目的等）/クレイツール制作2	
3	05月11日	演習	基礎形態制作1（クレイ及びクレイツールの特性に慣れるため、直方体の基礎的な立体を手掛ける）	
4	05月18日	演習	基礎形態制作2（基礎的な直方体からエッジ部への45度面取りおよびフィレットアール加工を施す）	
5	05月25日	演習	基礎形態制作3（制作2の状態から上部平面を二次曲面に加工する）	
6	06月01日	演習/講評	基礎形態制作4（制作3の状態から更に上部曲面を三次曲面に加工する）基礎形態講評	
7	06月15日	演習	相関形態制作1（基礎形態をベースに新たに相関形態を設定し、追加制作をおこなう）	
8	06月22日	演習	相関形態制作2（制作1の形態からエッジ部へのアレンジを施す）	
9	06月29日	演習/講評	相関形態制作3（制作2の形態から更に新たな相関形態を設定し追加加工をおこなう）講評	
10	07月06日	講義/演習	スピードシェイプ概論（スピードシェイプとは何かの説明とどのようなものかを概説）デザイン（二次元スケッチでデザイン展開）	
11	07月13日	演習	作図作業（寸法を設定して三面図の作成）スピードシェイプ制作1（三面図から中子制作/クレイ荒盛り）	
12	07月20日	演習	スピードシェイプ制作1（クレイ荒盛り～ツールで荒削り作業）	
13	08月31日	演習	スピードシェイプ制作2（荒削り～三面図からの型紙を用いての形状再現作業）	
14	09月07日	演習/講評	スピードシェイプ制作3（制作2の続き～仕上げ）講評	
15	09月14日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

クレイツール一式

科目名	ビジュアルコミュニケーション Ⅰ	必修選択　選択	年次　1	担当教員　梅田祥成
		授業形態　実習	総時間（単位）　60時間 2単位	
学科・コース	スーパークリエイター科			
教員の略歴	2013年卒業生/クリエイティブディレクター兼デザイナー（インハウス）/元看護師			
授業の学習内容	「カタチにする楽しさ」を学びます。 「Photoshop」「Illustrator」等のデジタルツールをMACにて使用。学生それぞれの作りたいデザインを知り、 頭の中にあるイメージを形にしていくこと（ビジュアル化）を通じて、 ツールの基本・応用から文字や画像の扱い・合成等デザインの知識・スキルを身につける。			
到達目標	「Illustrator」と「Photoshop」の基本・応用操作をマスターする。 1年間を通じて、クリエイティブ業界の現場で通用するデザインスキルを身につけることを目標とする。			
評価方法と基準	☆出席率：50% ☆評価点（課題評価）：50%			

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	
2	5月13日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
3	5月20日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
4	5月27日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの応用	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
5	6月3日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの応用	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
6	6月17日	講義・演習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
7	6月24日	講義・演習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
8	7月1日	講義・演習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
9	7月8日	講義・演習	デジタルアートワークとIllustratorの応用	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
10	7月15日	講義・演習	デジタルアートワークとIllustratorの応用	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
11	7月22日	講義・演習	フォント（文字）の基礎	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
12	9月2日	講義・演習	フォント（文字）の基礎	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
13	9月9日	演　習	演習課題	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
14	9月16日	演　習	演習課題	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
15		演　習	演習課題	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】
教科書「世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書」、「世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書」

東京コ

科目名	モデリング	必修選択	必修	年次	1	担当教員	エルド 吉水
		授業形態	実習等	総時間 （単位）	60 2		
学科•コース	家具デザイン＆テクノロジーマスター専攻						
教員の略歴	国内外にパブリックアートをデザイン。ル•コルビジェのユニテ•ダビタシオンやパリで個展。						
授業の学習内容	立体デザインのゴールは、現実空間で人間と関わるモノです。手を使ったリアル立体造形を経験します。						
到達目標	目標は、三次元の空間把握や触覚などを鍛えることです。技術だけが目標ではありません。						
評価方法と基準	評価の基準は、仕上がりの出来だけはありません。不器用でも、遅くても、丁寧な仕事を重視します。						

授業計画•内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習（学習課題）
1	4/18	講義と演習	自己紹介（学生＆講師） スチレンボードの加工方法、道具の使い方の講義。	道具の準備。
2	4/25	演習	スチレンボードで作るダイニングチェア模型	前回の復習。
3	5/9	演習	スチレンボードで作るダイニングチェア模型	前回の復習。
4	5/16	演習	リップルボードの加工方法、道具の使い方の講義。	前回の復習。
5	5/23	演習	リップルボードとスチレンボードで作るラウンジチェア模型	前回の復習。
6	5/30	演習	リップルボードとスチレンボードで作るラウンジチェア模型	前回の復習。
7	6/13	演習	シェルフキャビネット模型	前回の復習。
8	6/20	演習	シェルフキャビネット模型	前回の復習。
9	6/27	演習	ホテルの部屋をデザインして模型制作 1/100 scale	前回の復習。
10	7/4	演習	ホテルの部屋をデザインして模型制作 1/100 scale	前回の復習。
11	7/11	演習	ホテルの部屋をデザインして模型制作 1/100 scale	前回の復習。
12	7/18	演習	ホテルの部屋をデザインして模型制作 1/100 scale	前回の復習。
13	9/5	演習	ホテルの部屋をデザインして模型制作 1/100 scale	前回の復習。
14	9/12	演習	ホテルの部屋をデザインして模型制作 1/100 scale	前回の復習。
15				
準備学習　時間外学習			学校内で友人クロッキー、自分の手のスケッチ、風景のスケッチなど。	

【使用教科書•教材•参考書】 カッターナイフは普通のサイズ、大きいサイズの２種類を用意。
材料は配布します。

科目名	デザインベーシックＩＡ （文章表現）	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	かすがまる
学科・コース	スーパークリエーター科昼二1年C	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	学習塾を経営し国語を指導。小説家になろう大賞2014優秀賞受賞、以後著作複数。						
授業の学習内容	小説執筆のためには発想を支えるための知識と技術が必要である。本科目では知識として「社会科学、自然科学、時事問題」など広範なテーマを紹介・解説し、発想力の向上を目指す。また、技術として「国文法、語彙、小説作法」を授業し、正確な叙述や表現力の向上を目指す。なお「ログライン」作成法の習得は必須のものとする。						
到達目標	小説としての基礎的な発想・叙述ができる。						
評価方法と基準	小説としての構想をアウトプットできれば可、中短編の形でアウトプットできれば良、長編の形にアウトプットできれば優とする。なお、授業内提出物50%、出席率50%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と実践	小説文の基礎を確認し「一場面」を執筆できる	場面小説執筆・推敲
2	4月25日	同上	「悪文」を分析しリライト、頻出誤文法を理解できる	場面小説執筆・推敲
3	5月9日	同上	「ログライン」の仕組みを学び考慮発案できる	ログライン作成
4	5月16日	同上	「プロット」の仕組みを学び考慮発案できる	プロット作成
5	5月23日	同上	「表現技法」について学び実践できる	ワークシート作成
6	5月30日	同上	「感情」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポートの作成
7	6月13日	同上	「短編小説」について学び執筆できる	短編小説執筆・推敲
8	6月20日	同上	ジェネレーターについて学び活用できる	ワークシート作成
9	6月27日	同上	コンペの特質を学び、執筆できる	短編小説執筆・推敲
10	7月4日	同上	「性差」について学び執筆、レポート作法を実践できる	場面小説執筆、レポートの作成
11	7月11日	同上	「感情表現」について学び執筆、レポート作法を実践できる	場面小説執筆、レポートの作成
12	7月18日	同上	「ストーリー類型」について学び執筆できる	ワークシート作成
13	8月29日	同上	「上下関係」について学び執筆、敬語を活用できる	場面小説執筆・推敲
14	9月5日	まとめ	後期全体を振り返り、課題を作成できる	ワークシート作成
15	9月12日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

都度配布

授業名（時間割表記）	3DCG制作ＩＡ	必修選択	選択	年次	1年	担当教員	島添 徹 安部　勝也
学科・ｺｰｽ	スーパークリエーター昼二1年C	授業形態	実習	総時間（単位）	60 時間 2単位		
教員の略歴	2011年～2018年：CGCGスタジオ株式会社[CGデザイナー] 2018年～2019年： STUDIO GOONEYS[リードモデラー] 2019年～：フリーランス3DCGモデラー						
授業の学習内容	作品制作に必要なモデリング操作をハンズオン形式で学ぶ。 ※学習内容は変更する場合があります。						
到達目標	【1年生】 ・CG制作に必要なPCの知識を習得する ・木箱・樽などの無機物のアセットを作れるようになる ・1ショットの静止画および、ターンテーブル動画を用いた制作物の見せかた、作品のアウトプットの方法を学ぶ ・Photoshopなどのソフトウェアとの連携を学ぶ ・自学自習することの大切さを学ぶ（仕事の道具になるので毎日訓練しましょう）						
評価方法と基準	・課題評価：100% ---------- ※◆マークは提出が必要な課題です。 課題のある週は、授業の翌週の金曜日までに指定の場所に 提出をお願いします。（授業の終盤にお伝えします。） ---------- ・作品のコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーションにて評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と演習	講師自己紹介・Mayaを触ってみよう mayaの概要をざっくり学ぼう	◆ジオメトリを自由に配置
2	4月28日	講義と演習	【Mayaを触ってみよう】 テクスチャ・ライティング・レンダリングの基礎を学ぼう	講義内容の復習
3	5月13日	講義と演習	【モデリング実践】：木箱を作ろう マテリアルで木箱を表現をしよう	講義内容の復習
4	5月20日	講義と演習	【モデリング実践】：樽を作ろう 木・鉄の質感を分けて表現しよう	◆木箱、樽を提出
5	5月27日	講義と演習	【ノードを知ろう】（ノードとその役割について） Mayaの根幹を成す（ノード・アトリビュート）を知ろう	講義内容の復習
6	6月3日	講義と演習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう① Mayaでカメラとライトを用いて構図をハンティングしよう	◆木箱、樽で1ショットを作成
7	6月17日	講義と演習	【メッシュのエラーを解決しよう】 モデリング時のエラーについて語ります	講義内容の復習
8	6月24日	講義と演習	【モデリング実践】：メッシュのエラーを解決しよう 解決できなかったデータの問題について答えます	講義内容の復習
9	6月30日	講義と演習	【色々なモデリングの方法】大砲+砲弾・ロープを作ろう	◆大砲+砲弾・ロープを作成
10	7月8日	講義と演習	【テクスチャリング実践】：テクスチャ表現をアップさせよう！①	講義内容の復習
11	7月15日	講義と演習	【テクスチャリング実践】：テクスチャ表現をアップさせよう！②	◆テクスチャを作成
12	7月22日	講義と演習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう② HDRIを用いた環境光の中で、ロケーションを作ろう	講義内容の復習
13	9月2日	講義と演習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう③ HDRIを用いた環境光の中で、ロケーションを作る	講義内容の復習
14	9月9日	講義と演習	【レンダリング実践】Maya Arnoldでレンダリングしよう	◆レイアウトを提出
15	9月16日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

・『Autodesk Maya トレーニングブック　第4版』

授業名（時間割表記）	キャラクター＆背景Ⅰ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	林隆之
学科・コース	スーパークリエーター昼二1年C	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	映画製作　マットペインター						
授業の学習内容	フォトショップの基本オペレーション CG全般で必要な技術として習得を目指す。						
到達目標	プロのマットペインターとして映画業界で通用するよう指導する。 背景の構成方法を指導する。 パースの取り方を指導する。						
評価方法と基準	背景としての理解度を評価する。 パースを理解しているか評価する。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／19	実習	マットペイントとは何かを講義	
2	4／26	実習	実際に作品を観て学ぶ	
3	5／10	実習	タブレットペンのオペレーション練習	
4	5／17	実習	実際に背景の空を入れ替えてみる	
5	5／24	実習	2回目	
6	5／31	実習	3回目	
7	6／14	実習	完成	
8	6／21	実習	夜景の制作	
9	6／28	実習	2回目	
10	7／5	実習	3回目	
11	7／12	実習	4回目	
12	7／19	実習	完成	
13	8／30	実習	パースの取り方実践	
14	9／6	実習	パースの取り方実践	
15	9／13		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	デザインシンキングＩＢ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	福井秀行
学科・コース	スーパークリエーター昼二1年C	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー　スタジオアストにてデザイナー
授業の学習内容	モニター上での3D造形に深みと実在感を与えために、手指を駆使しての粘土による造形を経験して作品に説得力を持たせる。
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを三次元でデザイン展開し、矛盾点などを立体確認するため効率的かつある程度高精度なクレイモデルを完成させることで、立体的なデザイン感覚を身につけて3DCGにフィードバックする。
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度と粘土モデルの習熟度合い。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04月22日	講義／演習	クレイモデル制作の意味＆意図の概説。基礎形態の作成1。	
2	05月13日	演習／講評	基礎形態の作成2。	
3	05月20日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
4	05月27日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
5	06月03日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
6	06月17日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
7	06月24日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
8	07月01日	演習／講評	講評　友人をクロッキー	
9	07月08日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
10	07月15日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
11	07月22日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
12	09月02日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
13	09月09日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
14	09月16日	演習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	
15	09月30日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 スケッチブック　鉛筆　消しゴム

科目名	デザインベーシックＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	竹國
学科・コース	スーパークリエーター昼二1年C	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/東京コミュニケーションアート専門学校 インダストリアル専攻						
授業の学習内容	①スケッチでコミュニケーションをとるための基本スキル→単純な絵の上手さ(写実的)ではなく、目的に応じてその都度 必要とされる表現が変わってくるため、それぞれ″形状や意図が効果的に伝わるような絵″を描けるようになること　・自分自身のアイデアを視覚化するためのツールとしてスケッチを使用できるようにすること。→アイデアを深く考える、思考やアイデアの整理が必要な際に言葉以外の手段を身につけてもらうこと。 ②全科目に共通し必要となる基礎スケッチ　③スケッチの基礎を身につけてもらいたい。また、スケッチによる提案スタイルに馴染んでもらいたい。						
到達目標	①単純なものから複雑なものまで立体を頭の中で構成し、イメージの幅を広げる能力を養成する。 ②手で描く技術を習得する。（鉛筆、マーカーを用いた多様な表現方法を養う） ③授業の過程で作成したスケッチはファイリングし、生徒それぞれの課題と目標を明確にする。						
評価方法と基準	成果物60%　出席数40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		講義・実演	オリエンテーション	各講義間１週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
2		講義・実演	ライン （直線・円・曲線の練習）	
3		実習	ライン （直線・円・曲線の練習）	
4		実習	ライン （直線・円・曲線の練習）	
5		講義/実演/実習	三面図 （ティッシュ箱とスマホ）	
6		講義/実演/実習	三面図 （ペットボトルと缶）	
7		講義/実演/実習	三面図 （椅子とテーブル）	
8		講義・実演	パースペクティブ（1点・２点・３点透視）	
9		実習	パースペクティブ（1点・２点・３点透視）	
10		実習	パースペクティブ（1点・２点・３点透視）	
11		講義・実演	三面図 ・立体物（ティッシュ箱とスマホ）	
12		実習	三面図 ・立体物（ペットボトルと缶）	
13		実習	三面図 ・立体物（椅子とテーブル）	
14				
15				
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】
ファイル（A4）※採点時ファイルにて提出/コピー用紙（A4程度）/ 鉛筆/色鉛筆/サインペン/マーカー

科目名	共同制作Ⅰ	必修選択	選択	年次	1年	担当教員	泉 紀行
学科・ｺｰｽ	スーパークリエーター昼二1年C	授業形態	実習	総時間（単位）	60（2）		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	① 実写とCGのライティングとレイアウトと合成。さらに映像演出、ワークフローを学びます ② Maya、Ae、マットペイント、さらに今後の産学連携企業プロジェクトでの映像制作と関係します ③ 1～3年生の合同授業で映像制作の総合力を高めます ④ 実写＋モーショングラフィックスあるいは3DCG合成のための グリーンバックの撮影照明のワークフローを実践します						
到達目標	① 3DCGに活かせる照明とカメラの技術を習得する ② プロの映像演出手法とワークフローを知り、実践できるようになる ③ ポートフォリォに入れることが出るハイレベルな映像作品を制作する						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出　50% 作品提出と作品合評での評価　50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義	授業説明 / 作品鑑賞	アンケート / 能力見極め課題
2	4月27日	講義	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 オリエン	
3	5月11日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション①　企画	企画プランニング 2時間
4	5月18日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション②　制作	日程表/香盤表作成 2時間
5	5月25日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション③　演出コンテ	コンテ作成　5時間
6	6月1日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション④　ロケハン	ロケハン 1時間
7	6月15日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション⑤　PPM	PPM資料作成 1時間
8	6月22日	講義	撮影と照明の技術を知る	
9	6月29日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション①　撮影	
10	7月6日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション②　撮影	
11	7月13日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション③　撮影	
12	7月20日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション④　撮影	
13	8月31日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション⑤　撮影	編集データ構築　4時間
14	9月7日	講義と実習	中間試写会 ※Ae授業で合成の技術指導あり。後期に作品合評会	
15		試験	評価週	
準備学習　時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする	

【使用教科書・教材・参考書】

ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフトなど

科目名	レイアウトデザイン （ストーリー・原作）	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	ココロ直
学科・コース	マンガ専攻/ノベルマスターコース	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	2002年度ノベル大賞（集英社）読者大賞受賞。作家歴21年。						
授業の学習内容	ストーリー作りの基本を学習する。前期は主にキャラクターの作り方と見せ方、基礎的なストーリー展開とその方法を知る。『自己表現作品』から『商業作品』へと視野を広げることを目指し、物語作りのために作者として揃えておくべきものなどを知る。						
到達目標	『読者の視点』を意識しつつ『作者の視点』へとつなげる視野の広がりを獲得する。必要な表現を厳選したストーリー作りが自然に行えるよう、学習内容を都度自作品へと反映させる。						
評価方法と基準	講義への理解度　50%　（課題提出および定期的な進行チェックにて評価する） 投稿用作品の作成　50%　（主にキャラクターとストーリーの観点から講義内容の反映度にて評価する）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月26日	講義	新人賞の傾向・ジャンルの分析	ジャンルの調査
2	5月10日	講義	伝わりやすい『プロット』の書き方を理解	プロット作成/プロット仕上げ
3	5月17日	講義	『キャラクター』作りの重要ポイントを認識	学習内容をプロットに反映
4	5月24日	講義	主人公を目立たせる意味と方法を理解	学習内容を作品に反映
5	5月31日	講義	効果的な『セリフ』と『セリフ回し』の使用	学習内容を作品に反映
6	6月7日	講義	『書き出し』の重要性を認識	課題プリント/学習内容を作品に反映
7	6月14日	講義	『設定』と『ストーリー』の違いを理解	課題プリント/学習内容を作品に反映
8	6月21日	講義	一冊分のバランスを考える	学習内容を作品に反映
9	6月28日	講義	キャラクターの『対比』を活用	学習内容を作品に反映
10	7月5日	講義	キャラクターの役割分担を理解	課題プリント/学習内容を作品に反映
11	7月12日	講義	ストーリーの分割と組み立てへの理解	学習内容を作品に反映
12	7月19日	講義	物語の『柱』を把握・認識する	学習内容を作品に反映
13	9月6日	講義	効果的なクライマックスの作り方を理解	学習内容を作品に反映
14	9月13日	講義	ストーリーのテーマの設定と見せ方を理解	学習内容を作品に反映
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			投稿用作品における内容強化を主目的とする。	

【使用教科書・教材・参考書】 □

担当講師が作成したオリジナル資料を講義毎に配布。

授業名（時間割表記）	ゲームプランニング Ⅰ （ビジネスツール Ⅰ）	必修選択	選択	年次	2023年前期	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	ノベル1年	授業形態	実習	総時間（単位）	14		
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word及びMicrosoft Powerpointについて基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出：60% 評価点（課題評価）：40%（授業で説明した機能を正しく使えているか）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	登校	自己紹介、授業内容の説明、PCの基本的な理解	
2	4月27日	登校	word：基本的な入力・編集・操作	
3	5月11日	登校	word：各種文字修飾、文書レイアウト	
4	5月18日	登校	word：図形、画像の利用	
5	5月25日	登校	word：表組みの作り方	
6	6月1日	登校	word：表組みの作り方／拡張書式	
7	6月15日	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
8	6月22日	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
9	6月29日	登校	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
10	7月6日	登校	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
11	7月13日	登校	Powerpoint：良いスライドを作るには	
12	7月20日	登校	Powerpoint：スマートアート	
13	8月31日	登校	Powerpoint：アニメーションや画面効果	
14	9月7日	登校	Powerpoint：プレゼンテーションを作る	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 □

授業名（時間割表記）	映像演出 （ネーム制作）	必修選択	選択	年次	2	担当教員	二宮博彦
学科・コース	ノベルマスター（マンガ）	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	◆連載歴、講談社、秋田書店、芳文社、竹書房、フジテレビ、毎日新聞、KOEI他◆講師歴、尚美学園大学、浜松ルネサンスアカデミー、滋慶学園仙台校（2016～2019）東京校（2006～）名古屋校（2020～）担当はマンガ制作、背景効果、クロッキーなど
授業の学習内容	物語作りにおいて頭の中で映像イメージを描きながら、文章やネーム作品を制作できる様にする為の授業です。文章からネームを作る、逆に映像から文章にする。テーマから短編のあらすじを作ったり、全体構成を考えたりもして行きます。描くシーンの映像の構図やカメラワークも意識しながら物語を作れる様に練習していく授業です。
到達目標	文章であっても、読者に映像が浮かぶように書ける。頭にある物語を漫画原作としてのネームにも描き起こせる。物語を構築する力を養うと同時に多様化する創作現場に対応出来るよういろんなメディアや捜索に対応できるイメージ作りを目指します。
評価方法と基準	減点方式にて成績付け。学生は最初に100点をもって授業を受け始めます。毎回の提出課題でその授業で講義した内容や取得項目を理解しているか否かを 下記の用に定めて課題チェックをします。◎充分理解出来た上で、自分の課題作品に昇華出来ている学生＝＋1 ◯基準程度の理解をしている＝0 △理解不足＝ー1 ●理解出来ていない、原稿として手抜きに見える＝ー2 ×課題未提出＝−3 とし、ノベルフェス、EXTRAなどの作品展作品提出も踏まえて、前期後期の成績時点での完成本数とページ数も加味し原稿に向かう姿勢を評価します。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義と 課題作成	今後の授業説明、学生のスキルチェックを中心に。	GW明けまでのプロット作成
2	4月28日	講義と 課題作成	プロットとあらすじとは？GW中の宿題説明。	GW明けまでのプロット作成
3	5月12日	講義と課題作成	GW中の宿題チェック。魅力的な物語とキャラ作り。	課題用のプロット作りをする
4	5月19日	講義と課題作成	アーキタイプ説明。キャラ重視で作る物語り。（文章	作品展用のプロット作りをする
5	6月2日	講義と課題作成	3幕仕立て、時系列などの物語分析。	作品展用のプロット＆全体作り。
6	6月16日	講義と課題作成	作品展プロットチェック。スケジュール作成	作品展用のプロット＆全体作り。
7	6月23日	講義と課題作成	映像の文章化。2～3分の動画から文章に	作品展用のプロット＆全体作り。
8	6月30日	講義と課題作成	テーマからオープニング作成課題。（文章	夏休みの宿題物語作りを考える。
9	7月7日	講義と課題作成	クローズドサークルミステリーを考える。	夏休みの宿題物語作りを考える。
10	7月14日	講義と課題作成	マンガネーム作り工程と注意点。ネーム実践練習。	EXTRA用物語作りを考える。
11	7月21日	講義と課題作成	次回作プロット最終確認日。EXTRA作品チェッ	EXTRA用物語作りを考える。
12	9月1日	講義と課題作成	夏休み課題の原稿チェック日。作品構想確認	EXTRAプロット、次回作制作。
13	9月8日	講義と課題作成	テーマをマンガのコマにするための練習。	次回作構想（数本）プロット提出用
14	9月15日	講義と課題作成	EXTRA作品最終確認。ネーム原作を作る。	EXTRA作品（1話完結）最終確認。
15				

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作□

【使用教科書・教材・参考書】 □

つちや書店『プロの講師が教えるマンガの描き方』など

科目名	キャラクター＆背景Ⅰ （小説制作）	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	浅沼
学科・コース	ライトノベル＆小説作家専攻	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	２００２年に集英社スーパダッシュ文庫よりデビュー。以降７０冊以上の文庫作品を手がける。						
授業の学習内容	現在のコンテンツビジネスを支える作品の魅力は「キャラクター」である。 小説においてもそれは重要であるが漫画やアニメといったビジュアルのある媒体とはまた違ったテクニックを必要とする。 本講義においては基礎的な「キャラクターの立て方」を中心に学ぶ。						
到達目標	毎回の講義のテーマに合わせてキャラクターシートを作成し添削を受ける。						
評価方法と基準	課題を出すためきちんと出席し、提出を怠らずチェックを受けること。 前準備として各自、毎週キャラクターとストーリーの存在する作品を自分で見つけて観賞すること。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04月21日	講義	イントロダクション	自分で見つけた作品を鑑賞
2	04月28日	講義	ヒロインについて	自分で見つけた作品を鑑賞
3	05月12日	講義	キャラクターは二人で立つ	自分で見つけた作品を鑑賞
4	05月19日	講義	ゲーム実習導入	自分で見つけた作品を鑑賞
5	06月02日	講義	ゲーム実習	自分で見つけた作品を鑑賞
6	06月16日	講義	悪役について	自分で見つけた作品を鑑賞
7	06月23日	講義	登場人物の定員について	自分で見つけた作品を鑑賞
8	06月30日	講義	映像実習（視聴）	自分で見つけた作品を鑑賞
9	07月07日	講義	映像実習（制作と提出）	自分で見つけた作品を鑑賞
10	07月14日	講義	夏休み直前プロットチェック	自分で見つけた作品を鑑賞
11	07月21日	講義	かわいいとは何か？	自分で見つけた作品を鑑賞
12	09月01日	講義	キャラの「動機・行動・結果」	自分で見つけた作品を鑑賞
13	09月08日	講義	作品にキャッチコピーをつけよう	自分で見つけた作品を鑑賞
14	09月15日	講義	総評	自分で見つけた作品を鑑賞
15				
準備学習　時間外学習			小説を読む　アニメを観る　ゲームをプレイする　この時「キャラ」を意識すること	

【使用教科書・教材・参考書】

ノートPC（学校のものを使用する）　グーグルアカウント作成とグーグルドライブ＆ドキュメントアプリを使えるように準備をしておく

科目名	コンセプトアートⅠ （投稿対策）	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	浅沼
学科・ｺｰｽ	ライトノベル＆小説作家専攻	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	2002年に集英社スーパダッシュ文庫よりデビュー。以降70冊以上の文庫作品を手がける。 2019年からはゲームシナリオにも参加。						
授業の学習内容	参加者は集中して作品制作をする。その中で悩みや相談事があれば教員や他の学生に相談し、問題解決をしながら作品を完成させる。						
到達目標	基本的には書ける学生ということで、完成を目的とせず自分がどこに向けたものなのかを意識して作品作りをする。						
評価方法と基準	作品提出を第一とするが、きちんと出席すること。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	実習	執筆作業	文作の準備を見せられる形にしておくこ
2	4月24日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
3	5月8日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
4	5月15日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
5	5月22日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
6	5月29日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
7	6月5日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
8	6月19日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
9	6月26日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
10	7月3日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
11	7月10日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
12	8月28日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
13	9月4日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
14	9月11日	実習	原稿ブラッシュアップ	前回の作業内容のブラッシュアップ
準備学習　時間外学習			小説を読む　アニメを観る　ゲームをプレイする　この時「シナリオのイベントと出し方の順序」を意識すること	

【使用教科書・教材・参考書】

ノートPC（学校のものを使用する）　グーグルアカウント作成とグーグルドライブ＆ドキュメントアプリを使えるように準備をしておくこ

授業名（時間割表記）	2DCG制作ⅡA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	大林
学科・コース		授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	3Dジェネラリスト　ゲーム、フィギュア原型作成、動画編集、Vtuber作成など						
授業の学習内容	Live2Dの操作を学び、描いたイラストを使って作品を作ります						
到達目標	自分の描いたキャラクタをLive2Dで動かせるように設定して Vtuberを作れるようになる						
評価方法と基準	課題100% 自作のイラストを分割して最低限の設定がLive2D上で行えることが目標 余裕があればよりキャラクターの魅力を引き出せるような工夫を						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04月21日	講義	概要、Live2D、Vtuberの話、簡単な操作	Live2D操作など復習
2	5/12	講義・実技	いらすとや（分割作業）	Live2D操作など復習
3	5/19	講義・実技	いらすとや（Live2D設定）	Live2D操作など復習
4	5/26	講義・実技	いらすとや（Live2D設定）	Live2D操作など復習
5	6/2	講義・実技	公式サンプルでVtuber作成	Live2D操作など復習
6	6/16	講義・実技	公式サンプルでVtuber作成	Live2D操作など復習
7	6/23	講義・実技	公式サンプルでVtuber作成	Live2D操作など復習
8	6/30	講義・実技	公式サンプルでVtuber作成	Live2D操作など復習
9	7/7	講義・実技	パラメータ切り替え	Live2D操作など復習
10	7/14	講義・実技	アニメーション	Live2D操作など復習
11	7/21	講義・実技	エクスポートとFaceRig	Live2D操作など復習
12	9/1	講義・実技	各自のイラストでVtuber作成	各自の制作すすめる
13	9/8	講義・実技	各自のイラストでVtuber作成	各自の制作すすめる
14	9/15	講義・実技	各自のイラストでVtuber作成	各自の制作すすめる
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

科目名	3DCG実技	必修選択		年次	2	担当教員	加藤 拓
学科・コース	ゲームグラフィック＆キャラクター	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	3DCG歴13年。ラピスリライツ（ゲーム）、オルタード・カーボン：リスリーブド（アニメ）などに参加。						
授業の学習内容	3DCGのワークフローにおいてアニメーションは下流の工程になるので、DCCツールを学ぶ上でも後になりがちですが、 モデラーの適正とアニメーターの適正は異なるので、モデリングの勉強を通して、自分には3Dの適正がないと思うのは早計です。 本講義は、一年を通して、3Dのアニメーションを基礎からじっくりと学んでいき、カットの制作までを網羅する予定です。						
到達目標	作りたいものを実現するための道筋をたてられる。 各授業で学んでいることを3DCGに活かす考え方を身につける。 業界で戦えるスキルを身につける。 自身の作品を増やす。						
評価方法と基準	作品の完成度と、設定した目標に対しての達成度。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	3DCGを仕事にするための考え方を理解する	–
2	5月13日	講義と実習	Mayaでのアニメーションの仕組みを理解する	–
3	5月20日	講義と実習	基本的な機能を使ってアニメーションを作成する	前回の復習
4	5月27日	講義と実習	アニメーションと階層構造の関係を理解する	前回の復習
5	6月3日	講義と実習	ポーズtoポーズのアニメーションを理解する	前回の復習
6	6月17日	講義と実習	ドラッグ・フォロースルー・オーバーラップを理解する	課題作成
7	6月24日	試験　演習	講評	提出段階まで作品を終わらせる
8	7月1日	講義と実習	FK・IKの仕組みを理解する	–
9	7月8日	講義と実習	重心・ポージングを理解する	前回の復習
10	7月15日	講義と実習	コンストレイン・ピボットを理解する	前回の復習
11	7月22日	講義と実習	キャラクターでのポーズtoポーズを理解する	前回の復習
12	9月2日	講義と実習	アーク・予備動作等の、アニメーションのクオリティを上げる技法を理解する	前回の復習
13	9月9日	講義と実習	アクションの作成を通して、アニメーションを理解する	課題作成
14	9月16日	試験	講評	提出段階まで作品を終わらせる
15				
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

授業名 （時間割表記）	3DCGモデリング制作 Zbrush	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	瀬島
学科・コース	スーパークリエイター科	授業 形態	実習	総時間 （単位）	90 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	Zbrushを使ってモデリング制作とサブスタンスペインターでテクスチャ制作						
到達目標	ZBrushとSubstancePainterの使い方を理解する						
評価方法と基準	前期授業制作物と夏季休暇課題の作品評価点80%、ソフトの理解度20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/21	講義・演習	Zbrush基礎知識＆インターフェースと操作の理解	
2	2023/5/13	講義・演習	ブラシの種類、メッシュ作成、リトポロジーについて 練習用の簡単なモデル制作①	
3	2023/5/20	講義・演習	素体作成方法 練習用の簡単なモデル制作②	
4	2023/5/27	講義・演習	ディテールの入れ方、マスク使ったスカルプト 練習用の簡単なモデル制作	
5	2023/6/3	講義・演習	投影の使い方、UV展開の方法 練習用の簡単なモデル制作③	
6	2023/6/17	講義・演習	サブスタンスペインターの基礎知識＆基本操作 レイヤー、マスク、ブラシの使い方	
7	2023/6/24	講義・演習	スマートマテリアル、ジェネレーターの理解 練習用モデルでテクスチャ作成①	
8	2023/7/1	講義・演習	ベイク方法、IDマップを使った質感を分ける方法 練習用モデルでテクスチャ作成②	
9	2023/7/8	講義・演習	ジェネレーターやマスクを使って質感を付ける 練習用モデルでテクスチャ作成③	
10	2023/7/15	実習	モデル作成	
11	2023/7/22	実習	モデル制作	
12	2023/9/2	実習	モデル制作	
13	2023/9/9	実習	モデル制作	
14	2023/9/16	実習	モデル制作	
15	2023/9/30		課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

ペンタブレット必須

授業名（時間割表記）	キャラクタードローイング	必修選択	選択	年次	2	担当教員	岩元
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	株式会社カプコンでのゲーム制作を経て、現在フリーランスとして活動中。						
授業の学習内容	同級生をモデルに、骨格や筋肉を意識したクロッキーを行う。						
到達目標	デッサン力の向上と、キャラクターを描く際に必要なカメラアングルやポージングにも理解を深める。						
評価方法と基準	デッサン力のレベル、成長度合い、授業への参加意識。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	クロッキー	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
2	4月24日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
3	5月8日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
4	5月15日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
5	5月22日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
6	5月29日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
7	6月5日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
8	6月19日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
9	6月26日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
10	7月3日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
11	7月10日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
12	7月17日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
13	8月28日	同上	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	
14	9月4日	ヌードデッサン	時間をかけてのデッサン	
15	／	クロッキー	評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名（時間割表記）	キャラクタードローイングＩＢ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	竹澤瑞希
学科・コース	クリエーティブデザイン科　コミックイラスト専攻	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間（2）		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習内容	企業課題を個別に強化し作品をさらにブラッシュアップしていきます。 ポートフォリオ用の作品制作をし、就職活動やデビューに向けた準備をします。						
到達目標	・学生それぞれに合った添削をし、さらに個々の強味を活かした作品を制作できるようになる。 ・企業課題のクオリティを上げ、より多くの採用を狙う。 ・より良い作品を増やし充実したポートフォリオを制作する。						
評価方法と基準	課題制作数　※授業態度が不真面目な場合減点対象。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月27日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
2	5月11日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
3	5月18日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
4	5月25日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
5	6月1日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
6	6月8日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
7	6月15日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
8	6月22日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
9	6月29日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
10	7月6日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
11	7月13日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
12	7月20日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
13	8月31日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
14	9月7日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名 （時間割表記）	キャラクターデザイン	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	頼兼和男
学科・ｺｰｽ	スーパークリエイター科	授業 形態	実習	総時間 （単位）	90 2単位		
教員の略歴	株式会社カプコンにて「ストリートファイター2」シリーズのグラフィックデザイナーを経て、フリーのデザイナーへ。						
授業の学習 内容	・デジタルによるイラスト制作 ・企業課題制作						
到達目標	・基礎的な画力の向上 ・仕事としてのイラスト制作によるスケジュール管理の把握						
評価方法と基準	・イラスト全体のクオリティの高さ ・授業に対する取り組み方						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方①	Photoshopの使い方練習 4.5h
2	4月24日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方②	Photoshopの使い方練習 4.5h
3	5月8日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
4	5月15日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
5	5月22日	講義・実習	Photoshopの使い方応用①	Photoshopの使い方練習 4.5h
6	5月29日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
7	6月5日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作④	Photoshopの使い方練習 4.5h
8	6月19日	講義・実習	Photoshopの使い方応用②	Photoshopの使い方練習 4.5h
9	6月26日	講義・実習	Photoshopの使い方応用③	Photoshopの使い方練習 4.5h
10	7月3日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑤	Photoshopの使い方練習 4.5h
11	7月10日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑥	Photoshopの使い方練習 4.5h
12	7月17日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
13	8月28日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
14	9月4日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
15				
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

ペンタブレット

科目名	ゲームデザインⅡ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤惇平 塩見 小口
学科・コース	スーパークリエーター科昼二—2年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	佐藤…プランナー歴6年（※学生時代も含む） 塩見…プログラマー歴15年（※学生時代も含む） 小口…プログラマー歴8年（※学生時代も含む）
授業の学習内容	ゲーム制作ツール「Unity」を使用し、2Dの縦スクロールシューティングゲームを制作します。 Unityでの制作には、プログラミング言語「C#」を使用します。 制作を通して、Unityの使い方、C#の文法の基礎を学びます。 大まかに前半後半に分けて学習します。 ・前半 　サンプルとなるシューティングゲームと制作ドキュメントを用意しています。 　まずは、ドキュメントに沿って用意したサンプルと同等の成果物の制作を目指します。 ・後半 　前半で作ったゲームを更に仕上げていきます。 　C#とUnityの様々な機能を使い、自分のアイデアを実際に表現することを目指し 　実際に開発期限までにモノを作りきる所までを目的とします。
到達目標	到達目標 ・Unityの基本的な使い方の理解 ・C#の基本的な文法の理解 ・ゲーム制作における基本的な知識の取得
評価方法と基準	1）サンプル同等の成果物作成　80% 2）ゲーム内容のオリジナル要素　20%

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・実習	授業内で達成する内容の提示 オリジナル企画概要書検討	特になし
2	4月26日	講義・実習	企画概要書書提出 開発環境セットアップ	企画概要書作成
3	5月10日	講義・実習	Unity開発ドキュメント1.2　開発実施	ドキュメント1.2復習
4	5月17日	講義・実習	Unity開発ドキュメント3.4　開発実施	ドキュメント3.4復習
5	5月24日	講義・実習	Unity開発ドキュメント5　開発実施	ドキュメント5復習
6	5月31日	講義・実習	Unity開発ドキュメント6.7.8　開発実施	ドキュメント6.7.8復習
7	6月14日	講義・実習	Unity開発ドキュメント9.10　開発実施	ドキュメント9.10復習
8	6月21日	講義・実習	Unity開発ドキュメント11.12　開発実施 サンプル相当プロジェクト完成	ドキュメント11.12復習
9	6月28日	講義・実習	オリジナル企画概要方向性確認 実装機能内容	企画概要書ブラッシュアップ
10	7月5日	講義・実習	開発作業	企画概要書に沿った開発作業
11	7月12日	講義・実習	開発作業	企画概要書に沿った開発作業
12	7月19日	講義・実習	開発作業 β版完成想定	企画概要書に沿った開発作業
13	9月6日	講義・実習	ブラッシュアップ、デバッグ	デバッグ
14	9月13日	講義・実習	ブラッシュアップ、デバッグ 開発終了	デバッグ

準備学習　時間外学習	前授業の復習□

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲームプランニングⅡ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	岡
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	SEGA,Cygames,TAITOなどでゲームの企画、ゲーム開発と運営を担当。企画書、仕様書などの担当が主						
授業の学習内容	①企業課題/学生たちが考えたオリジナルゲームに対してゲーム制作を行う ②ゲーム制作現場の内製タイトルの作り方を学びつつ、「製品」に近いゲームを制作し、ポートフォリオの目玉とする ③3つの専攻ともエントリーシート時の「一番頑張った事」「自己PR」などにかけれるような役割、作業分担を行う						
到達目標	ゲームを作成し、滋慶com.ゲームショー、We areへ展示 「一番頑張ったこと」や「自己PR」の作成						
評価方法と基準	1）提出物100%(出した数とクオリティでチェック)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
2	5月13日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
3	5月20日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
4	5月27日	講義と演習	1次チェック └7/22に向けたレビュー会	ゼミのゲーム制作
5	6月3日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
6	6月17日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
7	6月24日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
8	7月1日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
9	7月8日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
10	7月15日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
11	7月22日	講義と演習	1次ゲーム審査 └卒業生によるゲーム審査	ゼミのゲーム制作
12	9月2日	講義と演習	毎週立てている制作進行に対しての進捗確認 講義内でのゲーム制作進行	ゼミのゲーム制作
13	9月9日	講義と演習	2次ゲーム審査 └展示に向けた最終対応などを決める	ゼミのゲーム制作
14	9月16日	試験　講義と演習	自分の現状を確認させた後、後期の目標	ゼミのゲーム制作
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ゲーム企画Ⅱ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	北原
		授業形態	実技	総時間（単位）	60 4		
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年A						
教員の略歴	21歳からゲームプランナーとして約10年ほどで様々なゲーム会社を経験 現在はプロジェクトマネージャーとして勤務						
授業の学習内容	ゲーム制作を行う上でのチーム制作を行い、チームとしての動きや話し合いの仕方などを行う						
到達目標	マネジメントの初歩としてセルフマネジメントおよびチーム内のスケジュール管理などを行えるようになる。						
評価方法と基準	チーム制作で行ったゲームの完成度。相談などを投げた回数。実際にチーム制作を行った際の連携の取り方						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	マネジメントに関する内容	
2	5月13日	講義と実習	マネジメントに関する内容・チーム制作	
3	5月20日	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
4	5月27日	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
5	6月3日	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
6	6月17日	講義	マネジメントに関する内容	
7	6月24日	講義	マネジメントに関する内容	
8	7月1日	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
9	7月8日	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
10	7月15日	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
11	7月22日	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
12	9月2日	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
13	9月9日	実習	他専攻との連携を含めたチーム制作	
14	9月16日	講義	マネジメントに関する内容	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	デザインベーシックⅠA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	井上岳
学科・コース	コミックイラスト	授業形態	実技	総時間（単位）	60（2）		

教員の略歴	東京造形大学卒。映像・ゲームデザイナー、ディレクター、プロデューサー、アニメ背景美術、SP企画ディレクター・デザイナー
授業の学習内容	コンセプトアート、アニメーションの演習、個別アドバイス、講評を通し、イラストを職業上で展開する実践力を養う。 並行して各人の進路に応じたポートフォリオの作成、指導をを行う。
到達目標	・背景、小物のデザインができる ・2Dアニメーションができる ・3年制は2年前期までの作品をポートフォリオにまとめ、第三者にアピールすることができる
評価方法と基準	課題評価点数　※授業態度が不真面目な場合は減点対象 ※ 達成レベルの目安：提出物を総合的に判断し講評にて本人に口頭で通知 ※ 準備学習、時間外学習が著しく不足している場合には減点対象

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	月：4月17日 土：4月22日	講義と演習	ガイダンス／部屋をデザインできる①／課題提示	
2	月：4月24日 土：5月13日	講義と演習	部屋をデザインできる②／演習	課題制作
3	月：5月8日 土：5月20日	講義と演習	部屋をデザインできる③／講評	課題制作
4	月：5月15日 土：5月27日	試験　演習	ファンタジー世界をデザインできる①／課題提示	課題制作
5	月：5月22日 土：6月3日	講義と演習	ファンタジー世界をデザインできる②／演習	課題制作
6	月：5月29日 土：6月17日	講義と演習	ファンタジー世界をデザインできる③／講評	課題制作
7	月：6月5日 土：6月24日	講義と演習	ポートフォリオをデザイン、更新できる① マスター：ファンタジー世界をデザインできる④／講評	ポートフォリオ、作品準備
8	月：6月19日 土：7月1日	講義と演習	ポートフォリオをデザイン、更新できる② マスター：2Dアニメーションができる①	課題制作
9	月：6月26日 土：7月8日	講義と演習	ポートフォリオをデザイン、更新できる③ マスター：2Dアニメーションができる②	課題制作
10	月：7月3日 土：7月15日	講義と演習	2Dアニメーションができる①／ガイダンス	課題制作
11	月：7月10日 土：7月22日	講義と演習	2Dアニメーションができる②／走り	課題制作
12	月：8月28日 土：9月2日	講義と演習	2Dアニメーションができる③／セットアップ1	課題制作
13	月：9月4日 土：9月9日	講義と演習	2Dアニメーションができる③／セットアップ2	課題制作
14	月：9月11日 土：9月16日	試験　演習	2Dアニメーションができる⑤／講評	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

プリントおよびデータにて配布

授業名（時間割表記）	デッサンIIA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	城　哲也
		授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
学科・ｺｰｽ	スーパークリエイター科						
教員の略歴	イラストレーション、キャラクターデザイン						
授業の学習内容	デッサンをする意義の理解。デッサンをすることが目的ではなく、デッサンをすることでデッサン力を身に付けるための授業。デッサン力とはクリエイティブ活動において、クオリティーを下支えする基本的な能力である。この授業では見たものを正確に表現するための構図、立体表現、空間表現、質感表現、構造や動きなどを勉強することにより、ものの見方の豊さや表現技術の向上を目指します。						
到達目標	見たものを正確に表現できる経験により、学生自身が表現したい作品において、クオリティーを高めるための客観的な視点や判断能力と表現技術の獲得。多様なテーマに対する対応能力の獲得。						
評価方法と基準	課題評価点数						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/20	講義と実技	講義と静物デッサンと個人面接	身の回りのものをデッサン
2	4/27	実技と講義	上記の続きと個人面接と全体講評会	身の回りのものをデッサン
3	5/11	実技	静物デッサン	自分の手をデッサン
4	5/18	実技と講義	上記の続きと全体講評会	身の回りのものをデッサン
5	5/25	実技	石膏デッサン	身の回りのものをデッサン
6	6/1	実技	上記の続き	人物写真をスケッチ
7	6/15	実技と講義	上記の続きと全体講評会	身の回りのものをデッサン
8	6/22	実技	静物デッサン	身の回りのものをデッサン
9	6/29	実技と講義	上記の続きと全体講評会	自画像
10	7/6	実技	女性モデル（コスチューム）	身の回りのものをデッサン
11	7/13	講義と実技	モデル講評と静物デッサン	身の回りのものをデッサン
12	7/20	実技と講義	上記の続きと全体講評会	街中をスケッチ
13	8/31	実技	静物デッサン	身の回りのものをデッサン
14	9/7	実技と講義	上記の続きと全体講評会	身の回りのものをデッサン
15	/		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】
鉛筆、カッター、プラスチック消しゴム、ねり消しゴム（鉛筆はできれば6B～6Hは欲しいが、最低でも4B～4Hは必要）

科目名	デッサンⅡA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	横山寛多
学科・コース	コミックイラストマスター	授業形態	実技	総時間（単位）	60（2）		
教員の略歴	多摩美術大学油画科卒。イラストレーター、絵本作家。						
授業の学習内容	デッサンの授業ではモチーフをよく見て描く技術を向上させます。 思いこみやイメージ、先入観を排することが最も大切になります。 観察、描写、修正を繰り返すことで、すこしづつ真摯で正確な観察力が身についていきます。 最初は観察の方法から学びます。描写力は二次的に身につきます。						
到達目標	先入観にとらわれず、多角的に観察することで構造をとらえる。 デッサンを通して絵画的な教養の基礎を身につける。 客観描写の精度を上げる。 作品を時間内に仕上げる時間感覚を身につける。						
評価方法と基準	課題ごとに講評を行う 。作品の提出率、完成度、習熟度、授業態度を成績評価の基準とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／20	実習	1 年次イラスト 講評/言葉で伝える	「人物クロッキー」もしくは「模写」
2	4／27	実習	構成の話	「人物クロッキー」もしくは「模写」
3	5／11	実習	スケッチ/植物細密①	「人物クロッキー」もしくは「模写」
4	5／18	実習	スケッチ/植物細密②/講評	「人物クロッキー」もしくは「模写」
5	5／25	実習	3色スケッチ①	「人物クロッキー」もしくは「模写」
6	6／1	実習	3色スケッチ②/講評	「人物クロッキー」もしくは「模写」
7	6／15	実習	グレースケール制作/写真模写①	「人物クロッキー」もしくは「模写」
8	6／22	実習	写真模写②	「人物クロッキー」もしくは「模写」
9	6／29	実習	写真模写③/講評	「人物クロッキー」もしくは「模写」
10	7／6	実習	モデルクロッキー	「人物クロッキー」もしくは「模写」
11	7／13	実習	モデルクロッキー	「人物クロッキー」もしくは「模写」
12	7／20	実習	「 ワイン瓶と立方体」①	「人物クロッキー」もしくは「模写」
13	8／31	実習	「 ワイン瓶と立方体」②	「人物クロッキー」もしくは「模写」
14	9／7	実習	「 ワイン瓶と立方体」③/講評	「人物クロッキー」もしくは「模写」
15	／			
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 デッサン道具一式（鉛筆5H～5B、ねり消しゴム、カッター、クロッキー帳）

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作ＩＡ	必修選択	選択	年次	2023	担当教員	肥後未央
学科・コース	クリエーティブデザイン科・コミックイラストマスター	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間（2）		

教員の略歴	武蔵野美術短期大学部デザイン□□科グラフィックデザイン□□□専攻卒。株式会社レイアップ□□株式会社バンダイ□□向けの玩具、ゲーム□企画からキャラクター展開、商品スケッチ、パッケージ□□等の経験を経てイラストレータへ。オリジナルキャラクターをタカラトミーアーツ□株式会社などから□販売展開。
授業の学習内容	①就活に向けてのポートフォリオの作成。目指す進路に向けて作品を作成していくことを学ぶ。 ②ポートフォリオに入れるための作品作りの授業、デザインの授業と関連づけて進めていく。 ③コンセプトを決め、キャラクター・世界観・アイテムをデザインを設定して、表現したい形を作成することを目標。 進路ごとに、足りないもの必要なものを再考しながら自分の進捗具合を理解して作品をふやしていく。
到達目標	・見やすさ、伝わりやすさも考慮したレイアウトでポートフォリオの作品の充実化を目標にする。 ・コンセプトを決めて、キャラクターをより深く設定作成することを目指す。 ・ポートフォリオに入れる素材として、キャラクターの世界観を広げイメージを作成していくことを目指す。 ・PhotoshopやCLIP STUDIO PAINTを使用してキャラクター、小物、世界観が伝わる作品を仕上げることを目標にする。
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：100% 評価点はコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーション。（授業内において、報告なしのスマートフォンの使用、居眠りは評価点から減点していく）＊理想的な達成レベルの目安：視線の誘導、見やすさ、美しいレイアウトができていること。テーマを理解して、コンセプトをしっかりと考えオリジナリティのあるキャラクター設定、世界観を表現できていること。仕上げが丁寧にできていること。＊標準的な達成レベルの目安：見やすいレイアウトができていること。テーマを理解してコンセプトを考えキャラクター設定、世界観を表現できていること。＊準備学習、時間外学習は評価点の10%分。できていない場合は減点

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/18	実習と実技	ポートフォリオについて・進路チェックを並行していく。1）キャラクター設定するのためのマインドマップづくり。2）コンセプト作成　3）キャラクターシート設定書き込み	授業内で仕上がらなかった場合、キャラクターシートへ記入する
2	4/25	実習と実技	ポートフォリオに入れるものを確認、必要なものを書き出し提出。キャラクターラフのためのイメージ資料あつめ、イメージボードを作ることができる。	1）自分の好きなキャラクターや作品の好きなところを説明できるようにしておくこと。2）キャラクター設定ラフ作成1体につき3案ラフを作成。
3	5/9	実習と実技	イメージボード提出：キャラクターラフ案を1体につき3案作成。そこから絞り込み,ラフは決定キャラ作成時にポートフォリオへレイアウト。	5/26の合同企業説明会にポートフォリオを出せるように課題と並行しながら進める
4	5/16	実習と実技	キャラクターの容姿、衣装、小物設定し世界観ラフとしての世界観のコンセプトボードつくり1）どんな場所か、どこにすんでいるか設定完成し資料を集める。集めた資料を1枚にレイアウトすることができる	
5	5/23	実習と実技	設定と世界観のコンセプトボード提出：1回目からのキャラシート設定、ラフ決定	
6	5/30	実習と実技	カラーラフ提出：決めポーズのキャラクターラフに着彩、カラーラフを作成できる。（決めポーズ作成が間に合わない場合は正面ラフをカラーへ）	授業内で仕上がらなかった場合、宿題へ。設定ラフは7/19が最終提
7	6/13	実習と実技	衣装ラフ提出：資料を元に衣装バリエーションを作成。	
8	6/20	実習と実技	アイテムラフ提出：キャラクターの使用するアイテムをカラーラフへ	
9	6/27	実習と実技	能力モーションラフ提出：キャラクター能力差分、モーションラフを	
10	7/4	実習と実技	背景の陰影ラフ提出：コンセプトアート設定	
11	7/11	実習と実技	キャラクター三面図を作成	
12	7/18	実習と実技	キャラ3面図提出：キャラクター三面図チェック後修正できる。設定等を仮レ	前期課題提出日。夏休み宿題としてラフをブラッシュUPしておく
13	9/5	実習と実技	キャラクター設定をレイアウトしてまとめることができる。	設定、キャラクター決めポーズ、3面図、表情差分、背景コンセプトア
14	9/12	実習と実技	ポートフォリオ評価後の調整、仕上がっていない箇所を仕上げることができる。	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作ＩＢ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	河合
		授業形態	実技	総時間（単位）	15 1		
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年A						
教員の略歴	株式会社サクセス　ゲーム事業部管掌役員。						
授業の学習内容	ゲーム業界の各職種についての理解をより深める。 ゲーム業界にはどういった会社があるのかについての理解を深める。 この授業では各個人が判断するための判断基準を提供します。 これが絶対だといったガイドはしません。それぞれにとってのベストな道はそれぞれ違います。 各個人が自分の頭で考えられるように情報を提供し、考える力をつけられることが目標となります。						
到達目標	将来どういったクリエイターになりたいか自ら考え、 それに即した学習計画が自ら立てられ 結果的にポートフォリオの作成準備ができる。						
評価方法と基準	1）各授業での課題書類の提出、および参加内容100%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・実習	講師の経歴から読み取れることを考えよう 認知バイアスと確証バイアスについて	いろんな教務、講師の経歴を聞いてみよう
2	4月26日	講義・実習	ゲーム業界にはどんなカテゴリーの会社があるんだろう① パブリッシャー、ディベロッパー(開発)、ソーシャル（運営）	ゲーム会社を調べる
3	5月10日	講義・実習	ゲーム業界にはどんなカテゴリーの会社があるんだろう② 人材派遣、デバッグ、インディーズ	ゲーム会社を調べる
4	5月14日	講義・実習	実際に会社に入ったらどんな仕事があるんだろう プランナー、プログラマの仕事あれこれ	これまでに専門学校でやった作業を思い返す
5	5月24日	講義・実習	プランナーが学ばないといけない事って何だろう 開発プランナーと運営プランナーの違い	スマホゲームをプレイする
6	5月31日	講義・実習	プログラマーが学ばないといけない事って何だろう C原理主義とミドルウェア至上主義、クライアントとサーバ	
7	6月14日	講義・実習	会社情報ってどう見ればいいんだろう① 上場、資本金、人数、創業年数、福利厚生、給料制度、作品	ゲーム会社の詳細情報を調べる
8	6月21日	講義・実習	会社情報ってどう見ればいいんだろう② 上場、資本金、人数、創業年数、福利厚生、給料制度、作品	ゲーム会社の詳細情報を調べる
9	6月28日	講義・実習	会社を調べてみよう①	ゲーム会社の詳細情報を調べる
10	7月5日	講義・実習	会社を調べてみよう②	ゲーム会社の詳細情報を調べる
11	7月12日	講義・実習	会社を調べてみよう③	ゲーム会社の詳細情報を調べる
12	7月19日	講義・実習	自分が好きな会社の傾向を分析しよう	これまでの会社調査結果をまとめておく
13	9月6日	講義・実習	未来のポートフォリオ作成① 過去の振り返り（小学校時代の振り返り）	
14	9月13日	講義・実習	未来のポートフォリオ作成② 過去の振り返り（中学校時代の振り返り）	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	レイアウトデザイン（ビジネスツール）	必修選択	選択	年次	2	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 4		
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word及びMicrosoft Powerpointについて基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出：60% 評価点（課題評価）：40%（授業で説明した機能を正しく使えているか）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/17	登校	自己紹介、授業内容の説明、PCの基本的な理解	
2	2023/4/24	登校	word：基本的な入力・編集・操作	
3	2023/5/8	登校	word：各種文字修飾、文書レイアウト	
4	2023/5/15	登校	word：図形、画像の利用	
5	2023/5/22	登校	word：表組みの作り方	
6	2023/5/29	登校	word：表組みの作り方／拡張書式	
7	2023/6/5	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
8	2023/6/19	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
9	2023/6/26	登校	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
10	2023/7/3	登校	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
11	2023/7/10	登校	Powerpoint：良いスライドを作るには	
12	2023/8/28	登校	Powerpoint：スマートアート	
13	2023/9/4	登校	Powerpoint：アニメーションや画面効果	
14	2023/9/11	登校	Powerpoint：プレゼンテーションを作る	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	レイアウトデザイン（PS／AI）	必修選択	選択	年次	2	担当教員	宮應ゆり子
学科・コース	クリエーティブデザイン科コミックイラスト専攻	授業形態	実技	総時間（単位）	60h（2）		
教員の略歴	2004年3月：東京コミュニケーションアート専門学校＜グラフィックデザインコース＞卒業。 2004年4月：広告代理店→2009年5月：winスクール＜Webデザインコース＞→2009年9月：Web制作会社→2010年12月以降：フリーランス。（途中3年ほど在宅のまま前のWeb制作会社に正社員として戻る） 2019年12月：カラーコーディネーター1級＜商品色彩＞取得。						
授業の学習内容	就職活動においてもいかに多くのソフトが使えるか重視されるため、世界共通である「Photoshop」と「Illustrator」は最低限使える必要がある。実際仕事でキャラクターやゲームのアイテムを広告に落とし込む際にillustratorで作ったパスデータが必要になる事もあるかと思う。その際、ビジュアル化した自分のアイデアをソフトの機能を駆使して表現できるようになって欲しい。 また、ポートフォリオの充実も兼ね、他科目とも共通する色使いや文字とのレイアウトなどデザイン面でのスキルを身につけられるようにする。 「Photoshop」と「Illustrator」は何かと応用ができるソフトなので、卒業後にも仕事やプライベートの趣味に活用できるようになって欲しい。そのためにも実践で役に立つポイントを都度共有できるようにしたい。 ※企業課題の部分は説明会の日程により前後する可能性あり						
到達目標	1年次よりさらに「Photoshop」と「Illustrator」のツールを深く理解し、デザイン面においても実践する機会が訪れた際に即戦力として活躍できる人材になる。 また、提出期限を守るなど課題に対する姿勢も将来仕事に対する取り組み方への前身となるようにする。						
評価方法と基準	1）缶バッチ制作：10%　2）江戸川区ナンバープレート：10%　3）江戸川区ラッピングバス：10% 4）トランプのジョーカー制作：20%　5）ハガキDM制作：25%　6）ゲームアプリのA4広告制作：25% 課題ごとに設定した項目に対し、加点方式で採点 （課題の趣旨を理解し、作品に反映しているか／コンセプト・テーマが明確に建てられているか／想像力・発想・オリジナリティ／Photoshopやillustratorの使い方を理解しているか／フォントの選び方やレイアウトが考えられているか／作品の完成度／提出期限を守れたか etc…）						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義と演習	[企業課題] 【1限】自己紹介／【2限】缶バッチ制作① アイデア出し、制作が柔軟にできる	次回課題のアイデア出し・素材探し
2	4月27日	講義と演習	[企業課題] 【1限】江戸川区ナンバープレート① アイデア出しが柔軟にできる／ 【2限】缶バッチ制作② 必要ツールが使えるようになる	復習
3	5月11日	演 習	[企業課題] 【1限】江戸川区ナンバープレート② コンセプトを明確化できる／ 【2限】缶バッチ制作③ 色塗りや細かい調整ができる	復習／ 次回課題のアイデア出し・素材探し
4	5月19日	演 習	[Illustrator] 【1限】江戸川区ナンバープレート③ その他細かい調整ができる／ 【2限】トランプのジョーカー制作① アイデアを具体的なデザインにに落とし込むことができる	次回課題のアイデア出し・素材探し／ 復習
5	5月25日	講義と演習	[Illustrator] 【1限】江戸川区ラッピングバス① アイデア出しが柔軟にできる／ 【2限】トランプのジョーカー制作② ペンツールがより使えるようになる	復習
6	6月1日	演 習	[Photoshop] 【1限】江戸川区ラッピングバス② コンセプトを明確化できる／ 【2限】トランプのジョーカー制作③ パスや必要ツールが使えるようになる	復習
7	6月15日	演 習	[Illustrator/Photoshop] 【1限】江戸川区ラッピングバス③ その他細かい調整ができる／ 【2限】トランプのジョーカー制作④ 色塗りや細かい調整ができる	復習
8	6月22日	演 習	[Illustrator/Photoshop] トランプのジョーカー制作⑤ フォント選びなど細かい調整ができる	次回課題のアイデア出し・素材探し
9	6月29日	講義と演習	[Photoshop] ハガキDM制作① 情報整理をデザインで表現できる	復習
10	7月6日	演 習	[Illustrator/Photoshop] ハガキDM制作② 伝えたい事が訴求できるデザインができる	次回課題のアイデア出し・素材探し
11	7月13日	講義と演習	[Illustrator/Photoshop] ゲームアプリのA4広告制作① コンセプトにあったデザインを表現できる	復習
12	7月20日	演 習	[Illustrator/Photoshop] ゲームアプリのA4広告制作② レイアウトの見せ方を工夫できる	復習
13	8月31日	演 習	[Illustrator/Photoshop] ゲームアプリのA4広告制作③ フォント選びなど細かい調整ができる	復習
14	9月7日	演 習	[Illustrator／Photoshop] これまでの不明点の確認と復習 作品のブラッシュアップ① 不明点を解消し、ポートフォリオ掲載に向けた作品の完成度をより高める事ができる	次回課題のアイデア出し・素材探し
15	／		評価週	

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作□

【使用教科書・教材・参考書】

・デザインの学校 これからはじめる Illustrator&Photoshopの本
・カラーコーディネーター検定試験1級公式テキスト〈第3版〉: カラーコーディネーションの実際 商品色彩

科目名	映像演出	必修選択	選択	年次	2	担当教員	泉 紀行
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 4		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	① ゲーム企画演出に活かせる基礎的な映像企画構成演出を学びます ② ポートフォリォやゲーム制作と関係します（学生が制作するゲームPVに関わります） ③ 映像制作のワークフローを実践します ④ プロ同様のグループ制作による映像制作実施。前期はプリプロです						
到達目標	① 映像演出の基本的な知識の習得 ② 映像制作ワークフローを知り、映像演出を理解する ③ ポートフォリォや就活に活用する映像作品が制作できるようになる						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出　50% 作品提出と作品合評での評価　50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義	授業説明 / 作品鑑賞	アンケート / 能力見極め課題
2	4月28日	講義	「演出のねらい」を知る	
3	5月12日	講義と実習	「合同制作」 ① オリエン～発想法	
4	5月19日	講義と実習	「合同制作」 ② ブレスト	
5	6月2日	講義と実習	「合同制作」 ③ 企画書/企画コンテをつくる	企画提案成果物作成 5時間
6	6月16日	講義と演習	「合同制作」 ④ プレゼン	
7	6月16日	講義と実習	「合同制作」 ⑤ プレゼン	PPM書類作成　5時間
8	6月23日	講義と実習	「合同制作」 ⑥ 制作（スケジュール/香盤表）	プリプロ成果物作成 5時間
9	6月30日	講義と実習	「合同制作」 ⑦ 演出コンテ	
10	7月7日	講義と実習	「合同制作」 ⑧ ロケハン	
11	7月14日	講義と演習	「合同制作」 ⑨ 撮影技術	夏休み中に編集作業
12	7月21日	実習	「合同制作」 ⑩ PPM作成	PPM書類作成　5時間
13	9月1日	実習	作品合評会(1) ⑪ PPM（Pre Prpduction Meeting）	
14	9月8日	講義と実習	作品合評会(2) ⑫ PPM（Pre Prpduction Meeting）	
15		試験		
準備学習　時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする	

【使用教科書・教材・参考書】

ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフト

科目名	企画プレゼンテーション	必修選択	選択	年次	2	担当教員	松前憲二
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	グラフィックデザイナー、イラストレーター、キャラクターデザイナー、アートディレクター、クリエイティブディレクター、アーティストを経て、現在企画デザインとキャラクター戦略の会社を経営
授業の学習内容	大きく変化する現代社会で生きていくには、自分で考えて乗り越える力が必要になってきます。 たとえすぐに起業する予定がなくても、就職した会社の考えや指針が分からないようでは、働く意欲にも影響します。そのためにはアントレプレナーシップ(起業家精神)が今後不可欠となります。 クリエイティブなモノづくりの仕事にとって必要な要素として、主体性とコンセンサスを図る能力を元々身につけなければなりません。それを社会に還元すること事態が、企業の社会貢献につながる事にもなります。 授業としてはグループによるアクティブラーニング形式で、段階的に習熟してもらい、最終的には、新規事業のアイデアを出し、プレゼンテーションできるところを目指します。グループは疑似的な会社として考えます。 各グループごとで進行するので、講義の内容変更や順番は変わります。時々テストや進行レポートを実施します。
到達目標	アントレプレナーシップを身につける。 仲間とのコンセンサス(意見や考えの一致・合意)を図れるようになる。 マーケティングのことや、起業のことを知る。 グループでひとつの企画書をつくり、うまく伝えるためのプレゼンテーションができるようになる。 グループ内での自分のポジションを見つけることができる。 社会の仕組みや企業の仕掛けを知り、自分の進むべき方向性を見つけられる。
評価方法と基準	①グループでつくる企画書40%　②グループのまとまり15%　③グループでプレゼンテーション15% ④個人の小テスト15%　⑤個人のレポート15% 企画内容を一番に重視し、グループのまとまりと進行状況でコンセンサスが図れているか判断します。 プレゼンテーションは分かりやすさを重視します。 小テストは個人的に授業で話す内容を理解しているかを判断し、レポートは社会の理解を深めているかの確認をするとともに、プレゼンテーションの練習課題とも考えています。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	説明・議論	○授業の説明●グループをつくるための議論 ●グループ決定 ❶会社名(グループ名)などを決める ❷課題の説明	●ニュースレポート(世の中を知る) 各グループで重複しないように本日から申告。
2	4月28日	発表・講義・議論	●グループ発表 ●マーケティング講義・その他の講義・小テスト・進行レポート ●各グループごとの課題進行	●ニュースレポート発表
3	5月12日	同上	同上	同上
4	5月19日	同上	同上	同上
5	6月2日	同上	同上	同上
6	6月16日	同上	同上	同上
7	6月16日	同上	●この辺りから企画内容をまとめて 分業していく。	●ニュースレポート ●分業/文章・図表・作画・パワーポイント・プレゼン
8	6月23日	同上	同上	同上
9	6月30日	同上	同上	同上
10	7月7日	同上	企画書チェック	同上
11	7月14日	同上	同上	同上
12	7月21日	同上	同上	同上
13	9月1日	企画書提出	●企画書提出	プレゼン準備
14	9月8日	発表	●プレゼンテーション	採点
15				
準備学習　時間外学習			●ゲーム会社のニュースのレポートを毎週提出。	

【使用教科書・教材・参考書】
●授業内容資料●ニュースレポート●パワーポイントによる教材●その他資料　全てオリジナル■専用ノートを各自用意(A5程度)

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作ＩＢ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	河合
		授業形態	実技	総時間（単位）	15 1		
学科・コース	スーパークリエーター科昼二3年A						
教員の略歴	株式会社サクセス　ゲーム事業部管掌役員。						
授業の学習内容	ゲーム業界の各職種についての理解をより深める。 ゲーム業界にはどういった会社があるのかについての理解を深める。 この授業では各個人が判断するための判断基準を提供します。 これが絶対だといったガイドはしません。それぞれにとってのベストな道はそれぞれ違います。 各個人が自分の頭で考えられるように情報を提供し、考える力をつけられることが目標となります。						
到達目標	将来どういったクリエイターになりたいか自ら考え、 それに即した学習計画が自ら立てられ 結果的にポートフォリオの作成準備ができる。						
評価方法と基準	1）各授業での課題書類の提出、および参加内容100%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・実習	講師の経歴から読み取れることを考えよう 認知バイアスと確証バイアスについて	いろんな教務、講師の経歴を聞いてみよう
2	4月26日	講義・実習	ゲーム業界にはどんなカテゴリーの会社があるんだろう① パブリッシャー、ディベロッパー(開発)、ソーシャル（運営）	ゲーム会社を調べる
3	5月10日	講義・実習	ゲーム業界にはどんなカテゴリーの会社があるんだろう② 人材派遣、デバッグ、インディーズ	ゲーム会社を調べる
4	5月14日	講義・実習	実際に会社に入ったらどんな仕事があるんだろう プランナー、プログラマの仕事あれこれ	これまでに専門学校でやった作業を思い返す
5	5月24日	講義・実習	プランナーが学ばないといけない事って何だろう 開発プランナーと運営プランナーの違い	スマホゲームをプレイする
6	5月31日	講義・実習	プログラマーが学ばないといけない事って何だろう C原理主義とミドルウェア至上主義、クライアントとサーバ	
7	6月14日	講義・実習	会社情報ってどう見ればいいんだろう① 上場、資本金、人数、創業年数、福利厚生、給料制度、作品	ゲーム会社の詳細情報を調べる
8	6月21日	講義・実習	会社情報ってどう見ればいいんだろう② 上場、資本金、人数、創業年数、福利厚生、給料制度、作品	ゲーム会社の詳細情報を調べる
9	6月28日	講義・実習	会社を調べてみよう①	ゲーム会社の詳細情報を調べる
10	7月5日	講義・実習	会社を調べてみよう②	ゲーム会社の詳細情報を調べる
11	7月12日	講義・実習	会社を調べてみよう③	ゲーム会社の詳細情報を調べる
12	7月19日	講義・実習	自分が好きな会社の傾向を分析しよう	これまでの会社調査結果をまとめておく
13	9月6日	講義・実習	未来のポートフォリオ作成① 過去の振り返り（小学校時代の振り返り）	
14	9月13日	講義・実習	未来のポートフォリオ作成② 過去の振り返り（中学校時代の振り返り）	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ゲーム制作ⅢC （ビズネスツールⅡ）	必修選択	選択	年次	3	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	スーパークリエーター科昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word及びMicrosoft Powerpointについて基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出：60% 評価点（課題評価）：40%（授業で説明した機能を正しく使えているか）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	登校	自己紹介、授業内容の説明、wordの入力	
2	4月28日	登校	word：文書レイアウト（インデント、タブ、箇条書き）	
3	5月12日	登校	word：文書レイアウト（インデント、タブの応用）	
4	5月19日	登校	word：図形、画像、ワードアートの利用	
5	6月2日	登校	word：表組みの作り方	
6	6月16日	登校	word：拡張書式	
7	6月16日	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
8	6月23日	登校	word：Wordの便利な機能	
9	6月30日	登校	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
10	7月7日	登校	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
11	7月14日	登校	Powerpoint：スライドマスター	
12	7月21日	登校	Powerpoint：スマートアート	
13	9月1日	登校	Powerpoint：アニメーションや画面効果	
14	9月8日	登校	Powerpoint：プレゼンテーションを作る	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ネットワーク（WEBⅡ）	必修選択	選択	年次	3	担当教員	横川峰生
		授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
学科・コース	スーパークリエーター科昼二3年A						
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習内容	スマートフォンの画面やウェブサイトがどのように使われるかを考え、レイアウト、デザイン、企画など、ウェブサイト制作に携わるそれぞれの役割を体験しします。 個別の目標を設定し、企画、企画書の作成、実際の制作を行います。 合わせて、ウェブ関連の仕事をするためのポートフォリオの添削、作品の添削も行います。						
到達目標	就職の道筋を広げること、課題解決のためのページ企画、個人のポートフォリオウェブサイトなどを作ることなどを目標に、 個々人の到達目標を設定します。						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	実習	【企画】ユーサーを想定して、コンセプトをまとめます	興味のあるウェブサイトを観察してみること。
2	4月27日	実習	【企画】同じようなライバルサイトを観察し、分析をします	いろいろなウェブサイトを観察してみること。
3	5月11日	実習	【企画】コンセプトからコンテンツ案をまとめます	前週の作業を振り返っておくこと
4	5月18日	実習	【企画】コンテンツ案からページ一覧を作成し、ユーザーが目的を達成できるかを検証します	前週の作業を振り返っておくこと
5	5月25日	実習	【企画】コンテンツ案からワイヤーフレームを作成します(1)	いろいろなウェブサイトを観察してみること。
6	6月1日	実習	【企画】コンテンツ案からワイヤーフレームを作成します(2)	前週の作業を振り返っておくこと
7	6月15日	実習	【企画】今までの作業をもとに、企画のまとめをします	前週の作業を振り返っておくこと
8	6月22日	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します - ワイヤーフレームの作成(1)	前週の作業を振り返っておくこと
9	6月29日	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します - ワイヤーフレームの作成(2)	前週の作業を振り返っておくこと
10	7月6日	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します - 内容の入れ込み(1)	空き時間を使って、作業を進めておくこと
11	7月13日	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します - 内容の入れ込み(2)	空き時間を使って、作業を進めておくこと
12	8月31日	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します - 内容の入れ込み(3)	空き時間を使って、作業を進めておくこと
13	9月7日	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します - 動き、変化をつける(1)	空き時間を使って、作業を進めておくこと
14	9月14日	実習	【制作】まとめた企画案をもとに、ページを作成します - 動き、変化をつける(2)	空き時間を使って、作業を進めておくこと
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業時にプリントを配布しますので、ファイリングするようにしてください。

科目名	ポートフォリオ制作ⅡA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	三鴨
学科・コース	スーパークリエーター科昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 4		
教員の略歴	ゲームプランナー（5年程度）、ゲームディレクター（15年程度）、ゲームプロデューサー（5年程度）						
授業の学習内容	・就職活動のポートフォリオのチェック ・履歴書やPRシートの内容確認とアドバイス ・就職活動状況の確認、アドバイス ・面接練習（直接、オンライン） ※就職をしない学生は、課題を決めて、その対応の時間に当てる						
到達目標	・就職活動のポートフォリオが企業に提出できるだけのボリュームなおかつ、書類選考の通過できるレベル ・履歴書やPRシートが企業に提出できる完成度 ・企業への応募は20社目標 ・企業の面接までに、2～3回の面接練習をして、企業面接の基本的なやりとりができる。						
評価方法と基準	・出席して各々のやる作業を行ったか？（10%） ・履歴書、自己PRシート等の応募書類の完成度（すぐに企業応募できる完成度）20% ・企業へのポートフォリオの完成度（内容、ボリューム、クオリティ） 40% ・企業への応募状況（何社応募したか？）15% ・面接習熟度（学校で行う面接練習に参加し、一定レベルの対応ができる。）15%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/22	講義	就職活動状況のヒアリング、アドバイス	WeAreTCAに提出したポートフォリオ、自分の作品
2	2023/5/13	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ①（5月26日の合同企業説明会に向けて）	WeAreTCAに提出したポートフォリオ、自分の作品
3	2023/5/20	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ②（5月26日の合同企業説明会に向けて）	WeAreTCAに提出したポートフォリオ、自分の作品
4	2023/5/27	実習	26日の情況のヒアリング、面接練習①-①	履歴書
5	2023/6/3	実習	面接練習①-②	履歴書
6	2023/6/17	実習	面接練習①-③	履歴書
7	2023/6/24	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	ポートフォリオ
8	2023/7/1	実習	面接練習②-①	履歴書、ポートフォリオ
9	2023/7/8	実習	面接練習②-②	履歴書、ポートフォリオ
10	2023/7/15	実習	面接練習②-③	履歴書、ポートフォリオ
11	2023/7/22	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	履歴書、ポートフォリオ
12	2023/9/2	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	履歴書、ポートフォリオ
13	2023/9/9	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	履歴書、ポートフォリオ
14	2023/9/16	実習	就職活動状況のヒアリング、アドバイス、ポートフォリオチェック	履歴書、ポートフォリオ
15		実習		
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	企画プレゼンテーション	必修選択	選択	年次	3	担当教員	松前憲二
学科・コース	スーパークリエーター科昼二3年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	グラフィックデザイナー、イラストレーター、キャラクターデザイナー、アートディレクター、クリエイティブディレクター、アーティストを経て、現在企画デザインとキャラクター戦略の会社を経営
授業の学習内容	大きく変化する現代社会で生きていくには、自分で考えて乗り越える力が必要になってきます。 たとえすぐに起業する予定がなくても、就職した会社の考えや指針が分からないようでは、働く意欲にも影響します。そのためにはアントレプレナーシップ(起業家精神)が今後不可欠となります。 クリエイティブなモノづくりの仕事にとって必要な要素として、主体性とコンセンサスを図る能力を元々身につけなければなりません。それを社会に還元すること事態が、企業の社会貢献につながる事にもなります。 授業としてはグループによるアクティブラーニング形式で、段階的に習熟してもらい、最終的には、新規事業のアイデアを出し、プレゼンテーションできるところを目指します。グループは疑似的な会社として考えます。 各グループごとで進行するので、講義の内容変更や順番は変わります。時々テストや進行レポートを実施します。
到達目標	アントレプレナーシップを身につける。 仲間とのコンセンサス(意見や考えの一致・合意)を図れるようになる。 マーケティングのことや、起業のことを知る。 グループでひとつの企画書をつくり、うまく伝えるためのプレゼンテーションができるようになる。 グループ内での自分のポジションを見つけることができる。 社会の仕組みや企業の仕掛けを知り、自分の進むべき方向性を見つけられる。
評価方法と基準	①グループでつくる企画書40%　②グループのまとまり15%　③グループでプレゼンテーション15% ④個人の小テスト15%　⑤個人のレポート15% 企画内容を一番に重視し、グループのまとまりと進行状況でコンセンサスが図れているか判断します。 プレゼンテーションは分かりやすさを重視します。 小テストは個人的に授業で話す内容を理解しているかを判断し、レポートは社会の理解を深めているかの確認をするとともに、プレゼンテーションの練習課題とも考えています。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	説明・議論	○授業の説明●グループをつくるための議論 ●グループ決定 ❶会社名(グループ名)などを決める ❷課題の説明	●ニュースレポート(世の中を知る) 各グループで重複しないように本日から申告。
2	4月28日	発表・講義・議論	●グループ発表 ●マーケティング講義・その他の講義・小テスト・進行レポート ●各グループごとの課題進行	●ニュースレポート発表
3	5月12日	同上	同上	同上
4	5月19日	同上	同上	同上
5	6月2日	同上	同上	同上
6	6月16日	同上	同上	同上
7	6月16日	同上	●この辺りから企画内容をまとめて 分業していく。	●ニュースレポート ●分業/文章・図表・作画・パワーポイント・プレゼン
8	6月23日	同上	同上	同上
9	6月30日	同上	同上	同上
10	7月7日	同上	企画書チェック	同上
11	7月14日	同上	同上	同上
12	7月21日	同上	同上	同上
13	9月1日	企画書提出	●企画書提出	プレゼン準備
14	9月8日	発表	●プレゼンテーション	採点
15				
準備学習　時間外学習			●ゲーム会社のニュースのレポートを毎週提出。	

【使用教科書・教材・参考書】
●授業内容資料●ニュースレポート●パワーポイントによる教材●その他資料　全てオリジナル■専用ノートを各自用意(A5程度)

科目名	共同制作Ⅲ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	砂塚
学科・コース	スーパークリエーター科昼二3年A	授業形態	実技	総時間（単位）	120 4		
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行なっている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	進級制作を行う。 内容は各学生の自主性により決定される。						
到達目標	進級制作を行うにあたって、必要な考え方や情報を取得し、成果物を作成し、論文形式で文書化ができることを目標とする。						
評価方法と基準	前期、後期、ともに1回以上の評価会を行い、合格となること 評価内容は 1.テーマに向けて制作がともなっているか 2.進捗に大きな遅れはないか 3.自らのためになっているか 4.独自性があるか 等。 また、成果物の提出は必須となる。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04/17 04/21	実習	就職ガイダンス 1	
2	04/24 04/28	実習	就職ガイダンス 2	
3	05/08 05/12	実習	進級制作テーマぎめ討論会 1	
4	05/15 05/19	実習	進級制作テーマぎめ討論会 2	
5	05/22	実習	進級制作	
6	05/29 06/02	実習	進級制作	
7	06/05 06/16	実習	進級制作	
8	06/19 06/23	実習	進級制作	
9	06/26 06/30	実習	進級制作	
10	07/03 07/07	実習	進級制作	
11	07/10 07/14 07/21	実習	進級制作	
12	08/28 09/01	実習	進級制作	
13	09/04 09/08	実習	進級制作	
14	09/11 09/15	実習	評価会	
15				
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【 使用教科書・教材・参考書】

授業名 （時間割表記）	2DCG制作Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	頼兼和男
		授業 形態	実習	総時間 （単位）	60 2単位		
学科・ｺｰｽ	スーパークリエイター科						
教員の略歴	株式会社カプコンにて「ストリートファイター2」シリーズのグラフィックデザイナーを経て、フリーのデザイナーへ。						
授業の学習 内容	・デジタルによるイラスト制作 ・企業課題制作						
到達目標	・基礎的な画力の向上 ・仕事としてのイラスト制作によるスケジュール管理の把握						
評価方法と基準	・イラスト全体のクオリティの高さ ・授業に対する取り組み方						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方①	Photoshopの使い方練習 4.5h
2	4月24日	講義・実習	基礎的なデジタルツールの使い方②	Photoshopの使い方練習 4.5h
3	5月8日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
4	5月15日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
5	5月22日	講義・実習	Photoshopの使い方応用①	Photoshopの使い方練習 4.5h
6	5月29日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
7	6月5日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作④	Photoshopの使い方練習 4.5h
8	6月19日	講義・実習	Photoshopの使い方応用②	Photoshopの使い方練習 4.5h
9	6月26日	講義・実習	Photoshopの使い方応用③	Photoshopの使い方練習 4.5h
10	7月3日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑤	Photoshopの使い方練習 4.5h
11	7月10日	講義・実習	ゲームショウイラスト制作⑥	Photoshopの使い方練習 4.5h
12	7月17日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作①	Photoshopの使い方練習 4.5h
13	8月28日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作②	Photoshopの使い方練習 4.5h
14	9月4日	講義・実習	オリジナルキャラクター制作③	Photoshopの使い方練習 4.5h
15				
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

ペンタブレット

科目名	3DCG実技	必修 選択		年次	3	担当教員	加藤 拓
学科・ｺｰｽ	ゲームグラフィック＆キャラクター	授業 形態	実習	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	3DCG歴13年。ラピスリライツ（ゲーム）、オルタード・カーボン：リスリーブド（アニメ）などに参加。						
授業の学習内容	3DCGのワークフローにおいてアニメーションは下流の工程になるので、DCCツールを学ぶ上でも後になりがちですが、 モデラーの適正とアニメーターの適正は異なるので、モデリングの勉強を通して、自分には3Dの適正がないと思うのは早計です。 本講義は、一年を通して、3Dのアニメーションを基礎からじっくりと学んでいき、カットの制作までを網羅する予定です。						
到達目標	作りたいものを実現するための道筋をたてられる。 各授業で学んでいることを3DCGに活かす考え方を身につける。 業界で戦えるスキルを身につける。 自身の作品を増やす。						
評価方法と基準	作品の完成度と、設定した目標に対しての達成度。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	3DCGを仕事にするための考え方を理解する	–
2	5月13日	講義と実習	Mayaでのアニメーションの仕組みを理解する	–
3	5月20日	講義と実習	基本的な機能を使ってアニメーションを作成する	前回の復習
4	5月27日	講義と実習	アニメーションと階層構造の関係を理解する	前回の復習
5	6月3日	講義と実習	ポーズtoポーズのアニメーションを理解する	前回の復習
6	6月17日	講義と実習	ドラッグ・フォロースルー・オーバーラップを理解する	課題作成
7	6月24日	試験　演習	講評	提出段階まで作品を終わらせる
8	7月1日	講義と実習	FK・IKの仕組みを理解する	–
9	7月8日	講義と実習	重心・ポージングを理解する	前回の復習
10	7月15日	講義と実習	コンストレイン・ピボットを理解する	前回の復習
11	7月22日	講義と実習	キャラクターでのポーズtoポーズを理解する	前回の復習
12	9月2日	講義と実習	アーク・予備動作等の、アニメーションのクオリティを上げる技法を理解する	前回の復習
13	9月9日	講義と実習	アクションの作成を通して、アニメーションを理解する	課題作成
14	9月16日	試験	講評	提出段階まで作品を終わらせる
15				
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャラクター＆背景Ⅱ	必修選択	必修	年次	3	担当教員	山崎直輝
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	2010年にTCA卒業→株式会社カプコン入社→2022年よりフリーランス						
授業の学習内容	ゲーム制作に必要とされるデザインスキルやトローイングスキルを総合的に学びます。 学習は指定された実習課題に取り組む形で行います。						
到達目標	・課題を正確に遂行できる ・自分の得意分野を理解し説明できる ・自分に必要な課題を選び実践できる						
評価方法と基準	上記の達成度合いを基準に採点します。 また、課題を達成した数に応じて加点します。 時間外に自習して取り組んだ課題も加味します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04/18	実習	オリエンテーション/実習課題	
2	04/25	実習	実習課題	
3	05/09	実習	実習課題	
4	05/16	実習	実習課題	
5	05/23	実習	実習課題	
6	05/30	実習	実習課題	
7	06/13	実習	実習課題	
8	06/20	実習	実習課題	
9	06/27	実習	実習課題	
10	07/04	実習	実習課題	
11	07/11	実習	実習課題	
12	07/18	実習	実習課題	
13	08/29	実習	実習課題	
14	09/05	実習	実習課題	
15	09/12	実習	評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用機材】
ペンタブレットなどの機材は事前に準備をお願いします。

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作IC	必修選択	選択	年次	2023	担当教員	肥後未央
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）			

教員の略歴	武蔵野美術短期大学部デザイン□□科グラフィックデザイン□□□専攻卒。株式会社レイアップ□□株式会社バンダイ□□向けの玩具、ゲーム□企画からキャラクター展開、商品スケッチ、パッケージ□□等の経験を経てイラストレータへ。オリジナルキャラクターをタカラトミーアーツ□株式会社などから□販売展開。
授業の学習内容	①就職に向けて、スキルを増やすためにIllustratorの基本を学ぶ。 ②作成したいイメージを具体的に伝えるための画像作成、加工の方法を学び、構成していく。 ③伝えたいイメージ□□レイアウトを的確に作成できるようになることを□目指す。 1~3をふまえ1~7週は基本操作。8週目から応用としてのゲーム□画面を含むUI素材を作成していく。
到達目標	①UIを制作するためにIllastratorの初歩から理解することが□目標。 ②伝えるためのビジュアルイメージ□□□□レイアウトを的確に作成できるよう□になることを目指す。 前半:レイアウトや文字の置き方の知識、ツールの使い方、加工の仕方などの□基本を身につける。後半:応用としてゲーム□画面を作成することを目指す。 *ゲーム□画面作成時にはPhotoshopも使用。
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：100% 評価点はコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーション。（授業内において、報告なしのスマートフォンの使用、居眠りは評価点から減点していく）＊理想的な達成レベルの目安：テーマを理解して、デザインコンセプトをしっかりと考え見やすく表現できていること。仕上げが丁寧にできていること。＊標準的な達成レベルの目安：テーマを理解して伝えたいことをレイアウトできていること。＊準備学習、時間外学習は評価点に含まれる。できていない場合は減点。

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/17	実習と実技	Illastrator基本1： 操作、ツールパレットを□理解する。	
2	4/24	実習と実技	Illastrator基本2 ：ノベルの□作画を理解する。	
3	5/8	実習と実技	Illastrator基本3 ：自己紹介カードをレイアウト□、完成させることが□できる。	5/26の合同企業説明会にポートフォリオを出せるように課題と並行しながら進める。
4	5/15	実習と実技	Illastrator応用1： レイアウト 、文字、アピアランスの理解が	
5	5/22	実習と実技	Illastrator応用2： IllastratorでPhotoshop画像のレイアウト。	
6	5/29	実習と実技	Illastrator応用3：キャラの紹介ページを□□作ることができる。	
7	6/5	実習と実技	Photoshop：シェイプツールを□□使うことができる □□紹介ページ仕上げ。	とめておく
8	6/19	実習と実技	Photoshop：レイヤースタイル練習違いを理解することができる □□Photoshop、illastrator応用ゲーム□画面用のイメージボード□□作成できる。	リーンショット等を用意。
9	6/28	実習と実技	ゲーム画面と合わせてUIのラフを作成できる	ゲーム画面と合わせてUIのラフを完成できない場合は宿題
10	7/3	実習と実技	UI素材作り：画面のカラーラフが作成できる。バスのベース素材を作成できる。	アイディアラフ□提出
11	7/10	実習と実技	UI素材作り：UIデザインの調整、一度できている素材を提出できる	
12	8/28	実習と実技	ゲーム画面カラーラフからの仕上げて提出ができる。	
13	9/4	実習と実技	データの確認、調整することができる。講評会。	
14	9/11	実習と実技	講評後調整、仕上がっていない箇所を仕上げることができる。	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名（時間割表記）	ゲーム就職強化ゼミ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	ぐり。
学科・コース	コミックイラスト	授業形態	実習	総時間（単位）			
教員の略歴	ゲーム開発におけるグラフィッカーとして従事経験、イラストレーターとしての作品作成の経験						
授業の学習内容	①ゲーム開発におけるデザイナーとしてのスキルを身に着ける ②1年次に学んだPhotoshop、Illustratorの学習の復習及び応用 ③特にPhotoshopへの苦手意識を克服し、作品作成を楽しんで貰いたいです。 今まではイラストを「描く」事を意識していたかと思いますが、Photoshopのレイヤースタイルやシェイプ、プロパティ等に目を向けた作品の作成方法で「描く→作る」感覚を身に着け、自分の出来る事の幅を広げていきたいです。						
到達目標	①Photoshop、Illustratorの復習及び応用 ②学生一人でも作品を完成させる事が出来る様にポイントの学習が出来ます。 ③授業を通して業界への理解を深める。						
評価方法と基準	出席率、授業に取り組む姿勢、課題の完成度、課題提出率（提出日厳守）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日、21日	講義と演習	スケジュールの説明、バナー模写課題①	春休みの宿題、参考物の提出
2	4月27日、28日	講義と演習	バナー模写課題②	
3	5月11日、12日	講義と演習	バナー模写課題③【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来る様にしてく
4	5月18日、19日	講評会	ゲーム内ロゴデザイン課題①	
5	6月1日、2日	講義と演習	ゲーム内ロゴデザイン課題②	
6	6月15日、16日	講義と演習	ゲーム内ロゴデザイン課題③	課題を仕上げ、提出出来る様にしてく
7	6月22日、23日	講義と演習	ゲームUI/リソース作成課題①	授業メモの提出
8	6月29日、30日	講評会	ゲームUI/リソース作成課題②	
9	7月6日、7日	講義と演習	ゲームUI/リソース作成課題③	課題を仕上げ、提出出来る様にしてく
10	7月12日、13日	講義と演習	ゲームUI/レイアウト作成課題①	
11	7月20日、21日	講評会	ゲームUI/レイアウト作成課題②	ポートフォリオの提出
12	8月31日、9月1日	講義と演習	ゲームUI/レイアウト作成課題③	課題を仕上げ、提出出来る様にしてく
13	9月7日、8日	講義と演習	着せ替え衣装デザイン①	
14	9月14日、15日	講評会	着せ替え衣装デザイン②	ポートフォリオ、衣装デザインの提出
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作ⅢB	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	Kusaka Fumitaka
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	講義・演習	総時間（単位）	60（2）	開講区分 木1～3限	前期
教員の略歴	新世紀エヴァンゲリオン劇場版「まごころを君に」、劇場版SPAWN他3DCG制作に関わる						
授業の学習内容	CGゲーム制作で必要な3DCG制作のテクニックを学び就職先で即戦力となる人材育成						
到達目標	CGゲームグラフィック科の基本能力「絵心」を3DCG制作能力に導き出し3DCGポートフォリオ素材を制作。						
評価方法と基準	アニメーション（25点）モデリング（25点）テクスチャー（25点）レイアウト（25点）計100点満点で評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題
1	4/20	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週1回	アニメーション＆モデリング
2	4/27	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週2回	アニメーション＆モデリング
3	5/11	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週3回	アニメーション＆モデリング
4	5/18	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週4回	アニメーション＆モデリング
5	5/25	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週5回	アニメーション＆モデリング
6	6/1	講義・演習	3DCGキャラクター製作7週6回	アニメーション＆モデリング
7	6/15	リテイク	3DCGキャラクター製作7週7回	アニメーション＆モデリング
8	6/22	講義・演習	UEアニメ＆レイアウト7週1回	アニメーション＆モデリング
9	6/29	講義・演習	UEアニメ＆レイアウト7週2回	アニメーション＆モデリング
10	7/6	講義・演習	UEアニメ＆レイアウト7週3回	アニメーション＆モデリング
11	7/13	講義・演習	UEアニメ＆レイアウト7週4回	アニメーション＆モデリング
12	7/20	講義・演習	UEアニメ＆レイアウト7週5回	アニメーション＆モデリング
13	8/31	講義・演習	UEアニメ＆レイアウト7週6回	アニメーション＆モデリング
14	9/7	講義・演習	UEアニメ＆レイアウト7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/14	講義・演習	3D講評会	3D講評会
準備学習　時間外学習			夏期補講(8回)にて総復習＆応用(アニメーション＆リギング)を短期集中講義予定	

【使用教科書・教材・参考書】

UE5.11＆アセット類を保存するための500GB以上のSSDを持参すること。

科目名	ゲーム制作ⅢC	必修選択	選択	年次	3	担当教員	吉川マッハスペシャル
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習内容	映像・エフェクト制作における業界標準のコンポジットソフトであるAdobeAfterEffectsを習得し、最終的にポートフォリオに追加する作品を制作することが目的。 ゲーム内に登場するようなエフェクト制作や、ゲームのPV制作を通じて、ソフトの扱い方を教えていきます。 またアニメーションとしての演出の押さえどころや、テクニックを教えていきます。						
到達目標	・技術の習得 ・動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	提出物60%　課題40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義	オリエンテーション	
2	4月26日	講義・演習	インターフェイスと基本の操作の説明	
3	5月10日	講義・演習	トランスフォームを使ったアニメーション	
4	5月17日	講義・演習	モーションコントロールを使ったアニメーション	
5	5月24日	講義・演習	テキストを使ったアニメーション	
6	5月31日	講義・演習	様々なエフェクトを使ったアニメーション①	
7	6月14日	講義・演習	様々なエフェクトを使ったアニメーション②	
8	6月21日	講義・演習	マスク・シェイプを使ったアニメーション	
9	6月28日	講義・演習	標準パーティクルを使ったエフェクト制作①	
10	7月5日	講義・演習	標準パーティクルを使ったエフェクト制作②	
11	7月12日	講義・演習	これまでの応用習作	
12	7月19日	講義・演習	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月30日	講義・演習	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月6日	講義・演習	課題制作・発表	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作ⅡA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	秋山
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	ゲーム開発においてアートディレクション及びTEAMビルドを担当する。リクルーティングも含めTEAMの強化を行う						
授業の学習内容	①「なぜこの授業を受けなければならないのか？」：ゲーム会社入職を最重要且つ最終戦の目的とし、各個人の力量を反映するPFの制作を行いエントリーに備える。 ②「どの科目と関係するのか、その位置づけ」：ポートフォリオはすべての講義、成果物に関係する為基礎的な向き合い方を早急に生徒に熟知させる。 ③「学生にどうなって欲しいか」(講師の思い)；自分の作品、成果物に向き合い最後の一年悔いのない就活をおくってほしいと思います。卒業までの入職を目指します。 ①～③をふまえどのような授業を展開するか、具体的に記載する：個別にPFに足りていないものを導き出し進行管理を行いながらTEAM課題をメインに進行、同時に就活一番の難敵である精神的な切迫もケアしつつ対応。						
到達目標	①学生が達成すべき行動目標（なにが出来るようになるか」と学習内容との関係を記載：就職、またはそれを狙えるPFの完成度。質、量、バランス、全てにおいて入職レベルの到達を目標とする。						
評価方法と基準	・ポートフォリオの完成度 ・全体の構成力 ・企業採用担当へのインパクト力 ・就活の行動力						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	オリエンテーション	自己紹介、現状把握、就活のスケジュール概要	筆記用具、モチベーション、現在のPF
2	5月13日	講義	個別課題「PFを最新にUPDATEするため	筆記用具、モチベーション、最新のPF
3	5月20日	講義	個別課題「PFを最新にUPDATEするため	筆記用具、モチベーション、最新のPF
4	5月27日	講義	個別課題「PFを最新にUPDATEするため	筆記用具、モチベーション、最新のPF
5	6月3日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる	筆記用具、モチベーション、最新のPF
6	6月17日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる	筆記用具、モチベーション、最新のPF
7	6月24日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる	筆記用具、モチベーション、最新のPF
8	7月1日	講義	TEAM課題「PFのバリエーションを広げる	筆記用具、モチベーション、最新のPF
9	7月8日	講義	個別課題「秋の戦戦に向けて足りていな	筆記用具、モチベーション、最新のPF
10	7月15日	講義	個別課題「秋の戦戦に向けて足りていな	筆記用具、モチベーション、最新のPF
11	7月22日	講義	個別課題「秋の戦戦に向けて足りていな	筆記用具、モチベーション、最新のPF
12	9月2日	講義	TEAM課題「キーワードから作り出すビジ	筆記用具、モチベーション、最新のPF
13	9月9日	講義	TEAM課題「キーワードから作り出すビジ	筆記用具、モチベーション、最新のPF
14	9月16日	講義	TEAM課題「キーワードから作り出すビジ	筆記用具、モチベーション、最新のPF
15	9月30日	評価	評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 (英)	ポートフォリオ制作IIB (GGCA II)	必修 選択	必修・選択必修・選択等	年次	3	担当教員	猪原
		授業形態	講義・演習・実習等	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期・後期・通年・集中等
学科・コース	スーパークリエイター科						
教員の略歴							
授業の学習内容	【2Dイラストレーター志望の生徒】背景のあるキャラクターイラストの制作を行う。 →制作進行は、例年通り、①コンセプトの選定～ 【チェック】 ～②ラフの制作～ 【チェック】～ ③清書 と工程毎に確認をしながら進める。 【3D志望の生徒】キャラクター(またはオブジェクト)の精密三面図イラストを制作する。 →制作進行は、上記同様、①コンセプトの選定～ 【チェック】 ～②ラフの制作～ 【チェック】～ ③清書 と工程毎に確認をしながら進める。 ・3週に一度のペースで講評会日を設ける。						
到達目標	【2Dイラストレーター志望の生徒】 ①1枚絵としての構成力向上、全体としての色彩と質感のかき分けが出来る様になる。 ②講師と作品完成までのプロセスを共有し、コミュニュケーションを取れるようにする。 ③現在流行している絵柄の研究と、自分のアートスタイルの差異を客観的に分析し、求められる絵柄を模索出来る様にする。 【3D志望の生徒】 ①３Dモデル制作の前行程となる、2Dデザイン画(3面図)を、精密ディティールで描画出来る様目指す。 ②組織内では、前行程のイラストレーターが担当する業務を実務ベースで体験し、就職後にソフトランディング出来る様目指す。 (前行程の業務を経験していると、3Dで適切では無いデザイン画があがってきた際に、良い落とし所を2Dデザイナーと折衝したり、提案したりする事が出来る) ③3Dモデルにおこした際のイメージを持って、精密なデザイン設計を行える様にする。						
評価方法と基準	①各自確り講師の確認を取りながら進め、締め切りを厳守する事。(今年度は、講評会に制作物の納品を厳守する) ②講師と作品完成までのプロセスを授業内に共有する。(その頻度や積極性、フィードバックへの対応力を評価基準の一つとする) ③キャラクターのデッサンは勿論、身につけている衣服や、装飾品の構造がしっかり考えられてデザインされているか 上記の項目について、各個の個性(オリジナリティー)を生かした表現が出来ているかを評価基準とする。 ※課題点100%として評価する						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/4/22	演習	【ヒアリング】(アートスタイルの共有をしてもらう→目指す企業の設定)	目指すイラストレーター、またはスタイルが近い作品の資料収集
2	2023/5/13	演習	【実制作】1点目の制作　カラーラフまでが目標【チェック受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
3	2023/5/20	演習	【実制作】1点目の制作　FIXまでの清書【各自次週までの修正指示を受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
4	2023/5/27	演習	①講評会	講評会で受けたフィードバックを自分なりに取り入れ、作品の修正を行う事
5	2023/6/3	演習	【実制作】2点目の制作　カラーラフまでが目標【チェック受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
6	2023/6/17	演習	【実制作】2点目の制作　FIXまでの清書【各自次週までの修正指示を受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
7	2023/6/24	演習	②講評会	講評会で受けたフィードバックを自分なりに取り入れ、作品の修正を行う事
8	2023/7/1	演習	【実制作】3点目の制作　カラーラフまでが目標【チェック受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
9	2023/7/8	演習	【実制作】3点目の制作　FIXまでの清書【各自次週までの修正指示を受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
10	2023/7/15	演習	③講評会	講評会で受けたフィードバックを自分なりに取り入れ、作品の修正を行う事
11	2023/7/22	演習	【実制作】4点目の制作　カラーラフまでが目標【チェック受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
12	2023/9/2	演習	【実制作】4点目の制作　FIXまでの清書【各自次週までの修正指示を受ける】	自宅に環境があれば、課題を進める事
13	2023/9/9	演習	④講評会	講評会で受けたフィードバックを自分なりに取り入れ、作品の修正を行う事
14	20232.9.16	演習	【PFFB】各生徒、前期分のポートフォリオのレイアウト調整をしていく。	修正案を受けた生徒は、アップデートして後期につなげる事
15		試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

Pinterestやgettyimages等、webで閲覧可能な資料、フリー写真閲覧サイト等

科目名	コンセプトアートゼミ （文章基礎）	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ココロ直
学科・コース	ノベルマスターコース	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	2002年度ノベル大賞（集英社）読者大賞受賞。作家歴21年。						
授業の学習内容	小説作品への理解を獲得することを目的に、国語としての知識を深める。そのための読解テストを毎時間行う。また、各ジャンルの代表的な作品・特徴ある作品の読解と、構造の分解を試み、使用されているテクニックを自作に反映させる。						
到達目標	小説や論文を用いたテストを毎時間解答および採点・提出。点数をグラフ化し、国語力と読解力のアップにつなげる。また、講師が設定した毎時間の課題作品の読解と分解を行い、『読書』ではなく『読解』を行う意識を養う。そのために講義内容のレポート化と自作品への反映を行うこと。						
評価方法と基準	講義への理解度　50%　（専門ジャンルに合わせた技術への理解度を、レポートとテスト結果にて評価する） 投稿用作品　50%　（新人賞の一～三次選考通過レベルを水準とし、講義内容の反映度も含めて評価する）						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月26日	講義/実習	各自、前期計画の作成と、練習テスト	課題およびテスト提出
2	5月10日	講義/実習	基本的小説の読解とテスト	レポートおよびテスト提出
3	5月17日	講義/実習	基本的論文の読解とテスト	レポートおよびテスト提出
4	5月24日	講義/実習	『文章構成』に特化した論文の読解とテス	学習内容を作品に反映/テスト提出
5	5月31日	講義/実習	『描写』に特化した小説の読解とテスト	学習内容を作品に反映/テスト提出
6	6月7日	講義/実習	『内省表現』に特化した小説の読解とテス	学習内容を作品に反映/テスト提出
7	6月14日	講義/実習	『小説的説明文』に特化した小説の読解と	学習内容を作品に反映/テスト提出
8	6月21日	講義/実習	『群像劇』小説の読解とテスト	学習内容を作品に反映/テスト提出
9	6月28日	講義/実習	『感情変化』に特化した小説の読解とテス	学習内容を作品に反映/テスト提出
10	7月5日	講義/実習	映像作品と原作小説の比較および読解テ	レポートおよびテスト提出
11	7月12日	講義/実習	漫画作品と原作小説の比較および読解テ	レポートおよびテスト提出
12	7月19日	講義/実習	サウンドノベルと小説との比較および読解	レポートおよびテスト提出
13	9月6日	講義/実習	『伏線』のための描写テクニック考察と読解	学習内容を作品に反映/テスト提出
14	9月13日	講義/実習	自作品に近い小説のレポート化と読解テス	作品鑑賞/レポートおよびテスト提出
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			投稿用作品の作成と、課題作品の読解を各自行う	

【使用教科書・教材・参考書】 □

担当講師が作成したオリジナル資料を講義毎に配布。

科目名	コンセプトアートⅠ （投稿対策）	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ココロ直
学科・コース	ノベル専攻/ノベルマスターコース	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		

教員の略歴	2002年度ノベル大賞（集英社）読者大賞受賞。作家歴21年。
授業の学習内容	担当講師の専門ジャンルである『女性向け』『児童向け』および女性読者に向けた『一般向け』の小説ジャンルに特化した学習。学生は小説という媒体の研究を行い、講師は投稿という用途に絞った講義を行う。
到達目標	各自、投稿先を絞った『先鋭化させた商業作品』を制作する。学生間の研究成果の交換を積極的に行う意識を獲得する。
評価方法と基準	作品・ジャンル研究　50%　（学生間での意見交換も含めた研究内容の提出。研究深度と他者意見への考察度で評価） 投稿用作品　50%　（研究と講義内容の反映度にて評価。未完成の場合は評価せず）

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月24日	講義/実習	ジャンル研究/出版社の仕組みを理解	学習内容を作品に反映
2	5月8日	講義/実習	ジャンル研究/一次選考の仕組みを理解	学習内容を作品に反映
3	5月15日	講義/実習	ジャンル研究/選考基準と期待値のバラン	学習内容を作品に反映
4	5月22日	講義/実習	ジャンル研究/宣伝販売的観点からのアプ	学習内容を作品に反映
5	5月29日	講義/実習	ジャンル研究/意見交換とディスカッション	レポートの提出
6	6月5日	講義/実習	ジャンル研究/求められる作品要素を理解	学習内容を作品に反映
7	6月12日	講義/実習	ジャンル研究/流行の変遷と予測の仕方を	学習内容を作品に反映
8	6月19日	講義/実習	ジャンル研究/時代性とイマ的な需要を理	学習内容を作品に反映
9	6月26日	講義/実習	ジャンル研究/世代的な欲求と作品の変化	学習内容を作品に反映
10	7月3日	講義/実習	ジャンル研究/意見交換とディスカッション	レポートの提出
11	7月10日	講義/実習	ジャンル研究/自作品の特徴を他作品と比	学習内容を作品に反映
12	7月17日	講義/実習	ジャンル研究/評価行為を通じて選考者の	学習内容を作品に反映
13	9月4日	講義/実習	ジャンル研究/表現と商業的価値のバラン	学習内容を作品に反映
14	9月11日	講義/実習	ジャンル研究/意見交換とディスカッション	レポートの提出
15	／	試験	課題評価試験	

準備学習　時間外学習	作品研究および投稿用作品を仕上げていくことを主目的とする。

【使用教科書・教材・参考書】 □

担当講師が作成したオリジナル資料を講義毎に配布。

授業名（時間割表記）	ゲーム企画ＩＡ （企画・校正）	必修選択	選択	年次	1	担当教員	伊波
学科・コース	ノベル＆シナリオマスター専攻	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	フリー編集者＆ライター　JICC出版局（現・宝島社）にて『バンドやろうぜ』『宝島』ほか編集業務に従事。フリーランス後は、音楽雑誌、カルチャー誌、週刊誌ほか、さまざまな雑誌および、単行本、新書ほかで編集・ライティングに従事中						
授業の学習内容	作家、ライター、編集者・・・、その他、アイディアにより作品作りに携わるクリエーターにとって、不可欠で普遍性のある素養が編集的発想です。つまりテーマを設定し、それに基づき情報を集め、整理して、形にするということです。編集的発想について理解してもらうと同時に、編集的発想に基づいて、テーマ設定→情報収集→情報整理→プレゼンテーションというフローも実際に体験してもらい、伝えることの大切さを実感してもらう授業となります。						
到達目標	クリエーティブワークの基礎となる編集的発想を身につけてもらいます。小説執筆をおこなう上で重要な情報収集や整理の能力を養ってもらいます。同時に、プレゼンテーション他のワークショップを実践してもらい、自分の企画を伝えるコミュニケーション能力を身につけてもらいます。						
評価方法と基準	毎回、座学と実習の二本立て。評価方法は、平常点、毎回のプレゼン（ワークショップ）の学生らによる相互評価（評価シートをあらかじめ配布）と、講師による評価で総合的に決めます。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と実習	自己紹介＆オリエンテーション	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
2	5月13日	講義と実習	アイディア企画立案とは？	次回のプレゼン（ワークショップ）の準
3	5月20日	講義と実習	編集とは？編集的発想とは？	次回のプレゼン（ワークショップ）の準
4	5月27日	講義と実習	情報収集と整理について知る	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
5	6月3日	講義と実習	企画書の書き方を身につける	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
6	6月17日	講義と実習	台割（目次）作りを知る	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
7	6月24日	講義と実習	取材術について学ぶ	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
8	6月30日	講義と実習	さまざまな文章について学ぶ	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
9	7月1日	講義と実習	出版業界の仕事を知る	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
10	7月8日	講義と実習	校正について学ぶ	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
11	7月15日	講義と実習	自分の媒体を作るとしたら？	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
12	7月22日	講義と実習	自分の作品についての宣伝方法とは	次回プレゼン（ワークショップ）の準備
13	9月2日	講義と実習	媒体資料について学ぶ	補足
14	9月9日	まとめ		各自の振り返り
15	／		評価週	

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作□

【使用教科書・教材・参考書】随時パワーポイントやレジュメの資料を配布

科目名	2DCG制作ⅡA （編集Ⅰ）	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	遠藤たか
学科・コース		授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴							
授業の学習内容	表現する上で、物事や人物をいろいろな角度から観察することは重要なファクターです。例えば人物を観察し、表現の素材として考えるとしましょう。この時あなたが得ることできる多くの情報は、既定の枠組からの既存の情報だけに留まりがちです。このような時どこまであなた自身が持つオリジナルの感性を揺さぶり創造力や表現力を養うことができるでしょうか。ここでは実際に取材という体験にチャレンジして、『生きた』リアルな情報を得ます。それを「言葉」や「形」という表現を通して可視化していきます。まず重要なのはモノの「見方」です。そして想像力を働かせて、じっくり「聴く」ことに集中します。そうして丹念に「言葉」を編んでゆきます。編んだ「言葉」は次に「伝える」ためにPCスキルを駆使し、を本という「形」にして行きます。□ □						
到達目標	この授業で何を「聴く」かで企画力を養い、実際の「聴く」ことでつ個々の持つ「コミュニケーションの力」を引き出し、「伝えること」「伝わること」の重要性を考えながら「表現力」と「想像力」とそして他者と「コミュニケーション」から「人間力」を養うことが目標です。□						
評価方法と基準	小説としての構想をアウトプットできれば可、中短編の形でアウトプットできれば良、長編の形にアウトプットできれば優とする。なお、授業内提出物50%、出席率50%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	自己紹介と授業概要について	「モノの見方」「聴く」とはどのようなことでしょうか？	
2	4月25日	演習1	「見る」と「観る」。「聞く」と「聴く」とは？	
3	5月9日	演習2	言葉で表現することとは？あなたにとって言葉とは？	
4	5月16日	演習3	「伝える」と「伝わる」とは？「言葉を編む」とは？	
5	5月23日	取材の種類と実践	「直接取材」と「間接取材」とは。（サンプル原稿を通じて表現の内容を考えてみよう。）	
6	5月30日	取材とは1	取材の意味と取材のトラブルと注意点。サンプル原稿を通じてモノローグ原稿とダイアローグ原稿を考える。	
7	6月13日	取材とは2	取材準備と導入を確認する。	
8	6月20日	取材とは3	取材イメージの重要性を考える。	
9	6月27日	企画書と依頼書1	実際の取材の依頼について。企画力とは。	
10	7月4日	企画書と依頼書2	依頼書と企画書の重要性と注意点。自分の言葉を通じて依頼書に手紙を添える。	
11	7月11日	企画書と依頼書3　取材以来し連絡先確認	実際に依頼書企画書を制作してみる。候補者の選択とチャレンジ。電話の掛け方などの注意点の確認。	
12	7月18日	取材依頼の実践1	取材依頼とアポイントメントの注意点を探る。候補者の選択とチャレンジ。	
13	8月29日	取材依頼の実践2	取材実施	
14	9月5日	まとめ	後期全体を振り返り、課題を作成できる	
15	9月12日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

都度配布

科目名	ゲームデザインⅡ （脚本制作）	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	宮本
学科・ｺｰｽ	ライトノベル	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	シナリオライター、およびゲーム、アニメーションプロデューサー						
授業の学習内容	ドラマCD収録及び、音響制作、読み聞かせ会の実施に関わるグループ制作、 及びメディアミックス業界におけるライティングポジションの実習経験 文章表現＆世界観指示、ディレクター作業の実習経験等 外部との折衝、交渉						
到達目標	自己選択、管理責任による納品物完成。 ドラマCD完成、及び、読み聞かせ本番実施						
評価方法と基準	出席、及び納品完成物のみ						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義	チーム分け、及び制作作品決定	
2	4月27日	講義	プロット作成	
3	5月11日	講義	プロット作成	
4	5月18日	講義	プロット完成	
5	5月25日	講義	シナリオ制作	
6	6月1日	講義	シナリオ制作	
7	6月15日	講義	シナリオ制作	
8	6月22日	講義	シナリオ制作	
9	6月29日	講義	シナリオ制作	
10	7月6日	講義	シナリオ制作	
11	7月13日	講義	シナリオ制作・完成	
12	7月20日	講義	オーディション原稿制作、全納品	
13	8月31日	演習	オーディション説明	
14	9月7日	演習	オーディション本番	
15	／		評価週/授業はありません。	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

授業名（時間割表記）	共同制作Ⅰ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤秀
学科・コース		授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴							
授業の学習内容	デビューを目標とするなら、デビューの入り口になる各レーベルの新人賞の内容を把握する必要がある。どの賞がいつ応募締め切りで、応募歩方法はどうするのか？また、その新人賞ではどんな作品が受賞する傾向なのか？そうしたことを調査・分析し自分の作品が受賞せるために一番近い新人賞を知ることが必要。また、今まで知らなかった新人賞の存在を知って応募の幅を広げていくことも重要。この授業では、業界の最新情報を知って作品応募にあたって有効な知識を習得する。						
到達目標	各自、自分が目指す応募先の情報を知るとともに、他に自分の作品に合う応募先がないか調べてみる。						
評価方法と基準	A4サイズで2～3ページ程度にレポートをまとめ、自分が調べた新人賞の分析を発表する。どこまで深く調べたかによって評価が変わってくる。（例：その新人賞で受賞した作品を読んだか？　過去の受賞作の傾向を調べたかなど）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	5月12日	講義/実習	新人賞分析の発表	
2	5月19日	講義/実習	新人賞分析の発表	
3	5月26日	講義/実習	新人賞分析の発表	
4	6月2日	講義/実習	新人賞分析の発表	
5	6月9日	講義/実習	新人賞分析の発表	
6	6月16日	講義/実習	新人賞分析の発表	
7	6月23日	講義/実習	新人賞分析の発表	
8	6月30日	講義/実習	新人賞分析の発表	
9	7月7日	講義/実習	新人賞分析の発表	
10	7月14日	講義/実習	新人賞分析の発表	
11	7月21日	講義/実習	新人賞分析の発表	
12	7月28日	講義/実習	新人賞分析の発表	
13	8月4日	講義/実習	新人賞分析の発表	
14	8月18日	講義/実習	新人賞分析の発表	
15	／	講義/実習	評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 □

授業名（時間割表記）	映像演出 （ネーム制作）	必修選択	選択	年次	2	担当教員	二宮博彦
学科・コース	ノベルマスター（マンガ）	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	◆連載歴、講談社、秋田書店、芳文社、竹書房、フジテレビ、毎日新聞、KOEI他◆講師歴、尚美学園大学、浜松ルネサンスアカデミー、滋慶学園仙台校（2016～2019）東京校（2006～）名古屋校（2020～）担当はマンガ制作、背景効果、クロッキーなど
授業の学習内容	物語作りにおいて頭の中で映像イメージを描きながら、文章やネーム作品を制作できる様にする為の授業です。文章からネームを作る、逆に映像から文章にする。テーマから短編のあらすじを作ったり、全体構成を考えたりもして行きます。描くシーンの映像の構図やカメラワークも意識しながら物語を作れる様に練習していく授業です。
到達目標	文章であっても、読者に映像が浮かぶように書ける。頭にある物語を漫画原作としてのネームにも描き起こせる。物語を構築する力を養うと同時に多様化する創作現場に対応出来るよういろんなメディアや捜索に対応できるイメージ作りを目指します。
評価方法と基準	減点方式にて成績付け。学生は最初に100点をもって授業を受け始めます。毎回の提出課題でその授業で講義した内容や取得項目を理解しているか否かを 下記の用に定めて課題チェックをします。◎充分理解出来た上で、自分の課題作品に昇華出来ている学生＝＋1 ◯基準程度の理解をしている＝0 △理解不足＝ー1 ●理解出来ていない、原稿として手抜きに見える＝ー2 ×課題未提出＝−3 とし、ノベルフェス、EXTRAなどの作品展作品提出も踏まえて、前期後期の成績時点での完成本数とページ数も加味し原稿に向かう姿勢を評価します。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義と 課題作成	今後の授業説明、学生のスキルチェックを中心に。	GW明けまでのプロット作成
2	4月28日	講義と 課題作成	プロットとあらすじとは？GW中の宿題説明。	GW明けまでのプロット作成
3	5月12日	講義と課題作成	GW中の宿題チェック。魅力的な物語とキャラ作り。	課題用のプロット作りをする
4	5月19日	講義と課題作成	アーキタイプ説明。キャラ重視で作る物語り。（文章	作品展用のプロット作りをする
5	6月2日	講義と課題作成	3幕仕立て、時系列などの物語分析。	作品展用のプロット＆全体作り。
6	6月16日	講義と課題作成	作品展プロットチェック。スケジュール作成	作品展用のプロット＆全体作り。
7	6月23日	講義と課題作成	映像の文章化。2～3分の動画から文章に	作品展用のプロット＆全体作り。
8	6月30日	講義と課題作成	テーマからオープニング作成課題。（文章	夏休みの宿題物語作りを考える。
9	7月7日	講義と課題作成	クローズドサークルミステリーを考える。	夏休みの宿題物語作りを考える。
10	7月14日	講義と課題作成	マンガネーム作り工程と注意点。ネーム実践練習。	EXTRA用物語作りを考える。
11	7月21日	講義と課題作成	次回作プロット最終確認日。EXTRA作品チェッ	EXTRA用物語作りを考える。
12	9月1日	講義と課題作成	夏休み課題の原稿チェック日。作品構想確認	EXTRAプロット、次回作制作。
13	9月8日	講義と課題作成	テーマをマンガのコマにするための練習。	次回作構想（数本）プロット提出用
14	9月15日	講義と課題作成	EXTRA作品最終確認。ネーム原作を作る。	EXTRA作品（1話完結）最終確認。
15				

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作□

【使用教科書・教材・参考書】 □

つちや書店『プロの講師が教えるマンガの描き方』など

科目名	ゲームプランニングⅡ （ゲームシナリオ）	必修 選択	必選	年次	2	担当教員	武田正憲 （山本健一）
学科・ｺｰｽ	ノベル2年	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	TCAノベル科講師9年目。　TCAゲームプランナー科講師6年目。						
授業の学習内容	ゲームメーカーにて就業できる力を習得するために、ソーシャルゲームのシナリオディレクターの基本を学びながら、シナリオライター職への理解や、ディレクターとして外部のクリエイターとの仕事の仕方を学ぶ。 自分が仕事を発注する側だったらどのようにすればいいのかを、実践的な作業から習得してもらう。 ゲームメーカーへ就職する際にプランナーとして必要な知識を深めて貰うのが授業の目的。						
到達目標	擬人化の題材を選び、バトル・デッキのある一般的なソーシャルゲームRPGにおける世界観を作る基礎を学びながら、シナリオライター向けのキャラ表の作り方と、イラストレーター向けの指示書の作り方を習得してもらう。						
評価方法と基準	・第2回までに、的確な題材が選べているか？ ・第4回までに、主人公とヒロインキャラたち、敵の存在をログラインとしてまとめれるか？ ・第6回までに、キャラ表のテンプレートを作れるか？ ・第8回までに、キャラ表を使いヒロインキャラを表現できるか？ ・第10回までに、指示書を過不足ない情報で作成できるか？ ・第14回までに、キャラシナリオの物語の考え方を理解できているか？						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と実習	授業内でどのようなことをやるのかをまず説明、ソーシャルゲームにおけるシナリオの扱いについて解説します。また擬人化として自分が熱く語れるような好きなものを題材に選んでもらう。	次回の授業に向けて事前準備として、題材を調べてくる。
2	5月13日	課題評価	選んだ擬人化の題材をわかりやすく解説できるようになる。	事前準備として、次回までに題材から一番メジャーなものをひとつ選ぶ。
3	5月20日	講義と実習	キャラ表のテンプレートを作るために、題材を表現できる項目を最低でも30個は出せるようになる。	さらに20個ほど考えておく。
4	5月27日	課題評価	出した項目を精査して、キャラ表として使用するテンプレートを作成できるようになる。	レポートとして項目に関係する業界の事案をまとめておく。
5	6月3日	講義と実習	キャラ表をエクセルに整形し、綺麗にならべ、キャラ表の項目を埋める準備をできるようにする。	レポートとして作ろうとするキャラの説明を数行でまとめておく。
6	6月17日	課題評価	キャラの内容をキャラ表の項目欄に埋めていきながら、魅力的なキャラの設定を1項目でも用意できるようになる。	キャラの見た目に準じたサンプルとなる作品を調べておく。
7	6月24日	講義と実習	キャラを説明する指示書の作り方の気をつける点を学習する。	レポートとして、ポーズを構成するために必要なサイトを探していく。
8	6月30日	課題評価	指示書の内容を作っていく。最低でも5枚以上の画像を使い、キャラを説明する指示書を作成する。	事前準備として、映画の予告編を2本ほど見てもらう。
9	7月1日	講義と実習	三幕構成（4行プロット）の概念を学習する。	擬人化の敵キャラを選ぶために、選んだ題材の障害となる者を事前に調べておく。
10	7月8日	課題評価	三幕構成で擬人化の世界観を説明する。	レポートとして、ゲームをひとつ選び、4行プロットに直してみる。
11	7月15日	講義と実習	ホラーコンテンツにおける4行プロットの概念を学んでもらう。問題解決のために主人公がどのように障壁を乗り越えるかを作れるようになる。	他のゲームにおいてナビキャラがどのようになっているか事前に調べてレポートを用意する。
12	7月22日	課題評価	映画における三幕構成を学びながら、ホラーコンテンツとゲームの共通の作り方を学ぶ。	事前準備として、主人公に必要な要素をレポートしてもらう。
13	9月2日	講義と実習	三幕構成における主人公のキャラ性を考えながら、それをログラインにまとめれるようになる。	ログラインを別のゲームで1本作ってレポートとして提出する。
14	9月9日	課題評価	振り返りのまとめ講義を行い、世界観を作るうえで基礎となるログラインの作り方を復習し、完璧に習得する。	予告編として観ておいた作品をログラインの答え合わせとして鑑賞してもらう。
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

授業名（時間割表記）	ポートフォリオ制作ＩＡ（小説制作）	必修選択	選択	年次	2	担当教員	野添梨麻
学科・コース	ノベル＆シナリオマスター	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	シナリオライター。協同組合日本シナリオ作家協会会員。作品：アニメ『星のカービィ』特撮『超星神グランセイザー』など。						
授業の学習内容	一年次に引き続き、面白いものを書けるようになることを目ざします。▼小説、シナリオ、マンガ原作、企画書の書き方も実践します。▼企業課題、学内コンクール等、現時点で予測できないものが発生した場合はそれに対応します。▼各自の執筆作業は常に進めておいてください。						
到達目標	面白いものを書く。▼原稿料を得る。ジャンル不問。▼計画には書いていませんが、学園祭用作品、ノベルフェス用作品、EXTRA用作品も並行して進めてください。授業内でこれらを執筆してもOKです。						
評価方法と基準	出席率：全回出席で50点。評価点：日頃の提出物（ノベルフェス等）の内容で最高50点。合計で最高100点。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・執筆	一年次の総復習。作業。	春休みにあったことをメモ。
2	4月27日	同上	学園祭準備/講義：題材選びについて。	アニメを一本レビュー。
3	5月11日	同上	学園祭準備/講義：五感で描く・教材『車のいろは空のいろ』。	映画を一本レビュー。
4	5月18日	同上	学園祭準備/講義：あいまいな表現、難解な文章の改善。	マンガを一本レビュー。
5	5月25日	同上	学園祭準備/講義：喜怒哀楽を描く・教材『映画館がはねて』。	音楽を一作レビュー。
6	6月1日	同上	ノベルフェス準備/講義：恐怖を描く・教材『ヴァルドマール氏の死の真相』。	小説を一作レビュー。
7	6月15日	同上	ノベルフェス準備/講義：恐怖を描く・教材『白い粉薬のはなし』。	ゲームを一本レビュー。
8	6月22日	同上	ノベルフェス準備/講義：恐怖を描く・教材『冷気』。	食べ物を一品レビュー。
9	6月29日	同上	EXTRA準備/講義：コロナ禍の処理・教材『barきりんぐみ』。	飲み物を一品レビュー。
10	7月6日	同上	EXTRA準備/講義：メタフィクションについて・教材『小僧の神様』。	動物を一種レビュー。
11	7月13日	同上	EXTRA準備/講義：小説ならではの表現・教材『安楽椅子探偵』。	植物を一種レビュー。
12	7月20日	同上	EXTRA執筆/講義：モチーフへのアプローチ・教材『百物語』。	自分ができる料理のレシピを書く。
13	8月31日	同上	EXTRA執筆/講義：モチーフへのアプローチ・教材『クロウリング・キング・スネイク』。	夏休みにあったことをメモ。
14	9月7日	同上	前期の総復習。	これまでとったノートの見直し。
15	／		評価週/授業はありません。	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 □

テキストあるいはスライドのデータを毎回配布。USB等のメモリ、筆記用具は必ず持参してください。

科目名	キャラクタードローイングＩＢ （長編制作）	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	淺沼
学科・ｺｰｽ	ライトノベル＆小説作家専攻	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	2002年に集英社スーパダッシュ文庫よりデビュー。以降70冊以上の文庫作品を手がける。 2019年からはゲームシナリオにも参加。						
授業の学習内容	作品を制作するために必要なアイディア出しからキャラクタービルドアップ。さらにストーリーのイベント順列を作成した上で、実際に執筆し完成とブラッシュアップを目指す。						
到達目標	アイディア→ストーリー→キャラクターの順序（キャラとストーリーは順不同）でストーリーのイベントを順番通りに作成することが第一目標。執筆から完成までが第二目標。個々のレベル差を考慮し第一目標達成を最優先とする。						
評価方法と基準	長期的な課題に取り組むためきちんと出席し、チェックを受けること。 前準備として各自、前回までの作業内容を確認し、修正しておくこと。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	実習	プロット作成	自分の作風に近い作品の研究
2	4月24日	実習	キャラクター制作	前回の作業内容のブラッシュアップ
3	5月8日	実習	ストーリー制作1	前回の作業内容のブラッシュアップ
4	5月15日	実習	ストーリー制作2	前回の作業内容のブラッシュアップ
5	5月22日	実習	イベント作成1	前回の作業内容のブラッシュアップ
6	5月29日	実習	イベント作成2	前回の作業内容のブラッシュアップ
7	6月5日	実習	イベント順番整理	前回の作業内容のブラッシュアップ
8	6月19日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
9	6月26日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
10	7月3日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
11	7月10日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
12	8月28日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
13	9月4日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
14	9月11日	実習	原稿ブラッシュアップ	前回の作業内容のブラッシュアップ
準備学習　時間外学習			小説を読む　アニメを観る　ゲームをプレイする　この時「シナリオのイベントと出し方の順序」を意識すること	

【使用教科書・教材・参考書】

ノートPC（学校のものを使用する）　グーグルアカウント作成とグーグルドライブ＆ドキュメントアプリを使えるように準備をしておく