

授業名(時間割表記)	ゲームプランニング I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	河合
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1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17日	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	4月24日	実習	[面白いってなに?:アナログゲーム] 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	5月8日	実習	[面白いってなに?:アナログゲーム] 面白いとは何かを体感、理解する、説明できるようになる	時間外学習:友人と遊ぶ
4	5月15日	実習	[面白いってなに?:デジタルゲーム] 面白いとは何かを体感、理解する、説明できるようになる	時間外学習:友人と遊ぶ
5	5月29日	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
6	6月12日	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
7	6月19日	講義・実習	[アナログゲーム制作①: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
8	6月26日	実習	[アナログゲーム制作①: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
9	7月3日	実習	[アナログゲーム制作①:テストプレイ&説明書作成] 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
10	7月10日	実習	[アナログゲーム制作①:最終調整&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
11	7月17日	実習	[アナログゲーム制作②: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
12	8月28日	実習	[アナログゲーム制作②: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
13	9月4日	実習	[アナログゲーム制作②: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
14	9月11日	実習	[アナログゲーム制作②:最終調整&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
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口		
【使用教科書・教材・参考書】				
5/22は休講です				

科目名	デザインベーシック I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	熊谷哲也
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 (2単位)		
教員の略歴	様々なデザインの仕事と製本作品の制作を続けながら、思考力と手仕事を鍛え表現力を向上させてきました。デザイナー歴30年						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>この授業は、物事を創造し表現する為に必要な基礎力(技術+基礎デザイン力)を養う授業です。その為に「正しい技術」と「美しさ」を積極的に探します。</li> <li>一日も休まず、遅刻せず確実に授業に出席し、継続して基礎力を学ぶことにより理解を深めていきます。</li> <li>手仕事という大切な技術力を通じて「美しさ、丁寧さ、正確さ」の品質を高めましょう。</li> <li>常に日常を観察する思考wをもち、知らない事を知り、発見する楽しさを実感して下さい。</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>紙と絵具(アクリルガッシュ)を用いた課題を通じて手仕事の大切さを知り、高い品質で制作できるようにする。</li> <li>美しい手仕事、美しい形、美しい色彩の効果を学び、美しい作品を創れるようにする。</li> <li>課題の正しい解釈(発想や着眼点の適切な判断)をし、人に分かりやすく言葉も含めて伝えられるようにする。</li> <li>様々なアイデアと表現の可能性に気付けるようにする。</li> <li>100%の出席率を目指し、学ぶ楽しさを確実に身につける。</li> </ul>						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>評価点A/提出作品の品質(着眼点・色彩・形・構成・丁寧で美しい手仕事)</li> <li>評価点B/授業内での積極性</li> <li>評価点C/準備及び自宅学習の提出及び品質</li> <li>評価点D/出席状況</li> </ul> 以上4項目を吟味判断し評価する。						

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	講義と演習	道具の確認とカッターの使い方/曲線・直線の切り方	正円のカット練習	
5/3 憲法記念日	2	4/26	講義と演習	紙の知識と加工/切る、折る、曲げる、貼るなど	紙の加工、正円のカット/自宅課題「立方体」の制作
	3	5/10	講義と演習	ケント紙による六面体の制作/立方体	紙素材の組立加工練習
	4	5/17	講義と演習	紙の知識と水張りの修得、課題1 ① 色彩の調和	水張りの復習(手順の整理と理解)
5	5/24	制作	課題1 ② 授業内制作	色彩と彩色技術の復習/表現の理解	
6/7 学園祭準備	6	5/31	制作	課題1 ③ 授業内制作	色彩と彩色技術の復習/表現の理解
	7	6/14	講評	課題1 ④ 講評と次回課題の水張り	作品の理解と分析の復習
8	6/21	講義と演習	課題2 ① 図形の配置と画面設計/美しい関係の理解	関係の復習	
9	6/28	講評と演習	課題2 ② 図形の配置と空間/美しい間の理解	関係と間の復習	
10	7/5	講義と演習	課題3 ① 瓶の形/観察と正確なシルエットの理解	観察と考察の理解の復習	
11	7/12	制作	課題3 ② 授業内制作	観察と考察の理解の復習	
夏休み	12	7/19	制作	課題3 ③ 授業内制作と夏期課題の説明	観察と考察の理解の復習
	13	8/30	講評	夏期課題の講評	作品の分析の復習
14	9/6	講義と演習	課題4 短時間制作/発想の可能性	コンセプトのアイデア出し	
15	9/13	試験日			
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 I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永みぐ
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	イラストレーター、漫画家						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・画像ソフトの基本・応用を身に付ける</li> <li>・デジタル技術を生かしたイラスト作品作りができるようになる</li> </ul>						
評価方法と基準	課題評価(課題内容を理解し、ツールを使いこなしくオリティに反映できているか) 締め切りの厳守						

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月16日	講義・演習	Photoshop基本・1 各ツールの説明	
2	4月23日	講義・演習	Photoshop基本・2 ツールのカスタム	
3	5月7日	講義・演習	Photoshop基本・3 データの仕組み	
4	5月14日	実技	ブリアレンジ・1 いろいろな塗り	
5	5月21日	実技	ブリアレンジ・2 質感を出す	
6	6月11日	実技	イラスト制作	
7	6月18日	実技	イラスト制作	
8	6月25日	実技	マスクと加工 効果イラスト・1	効果を意識したイラストのイメージラフ
9	7月2日	実技	効果イラスト・2	
10	7月9日	実技	効果イラスト・3	
11	7月16日	実技	模写イラスト制作	模写元イラストデータ
12	8月27日	実技	模写イラスト制作	
13	9月3日	実技	模写イラスト制作	
14	9月10日	実技	模写イラスト提出 復習	
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)	ゲームデザインⅠA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	奥村
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年A	授業形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	フリープログラマー(25年) ゲーム(コンシューマー・ソーシャル)・IT・医療等、幅広く受注						
授業の学習内容	各種コンテストへのエントリーを行い、業界的に高い客観評価を得るためにノミネートを目指す OBや現役PGとのゲームジャムを行い実践的な経験を繰り返して即戦力を身に付ける 新1年生へのゲームゼミコーチングを行い、プログラマーコミュニケーションを養う						
到達目標	神ゲー・U22・GFF・甲子園・Konamiのコンテストにエントリーする ゲームジャムを月に1回ペースで行う 新1年生による高いチームクオリティー						
評価方法と基準	プロジェクトにおける実質作業工程数 チーム運営における活動回数						

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	04/20	演習	神ゲーコンテストエントリー準備	自主活動
2	04/27	演習	新1年生ゲームゼミ加入準備	〃
3	05/18	演習	第3回ゲームジャム	〃
4	05/25	演習	U22・神ゲーゲーム制作①	〃
5	06/01	演習	U22・神ゲーゲーム制作②	〃
6	06/15	演習	第4回ゲームジャム	〃
7	06/22	演習	U22・神ゲーゲーム制作③	〃
8	06/29	演習	U22・神ゲーゲーム制作④	〃
9	07/06	演習	新1年生甲子園プロジェクト開始	〃
10	07/13	演習	第5回ゲームジャム	〃
11	07/20	演習	甲子園ゲーム制作①	〃
12	08/31	演習	第6回ゲームジャム	〃
13	09/07	演習	甲子園ゲーム制作②	〃
14	09/14	演習	第7回ゲームジャム	〃
15	/		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)	ゲーム企画 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	岡
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1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び方、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  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 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	4月20日	実習	プランナーとプログラマーのゲーム業界の説明と基本トランプ企画の準備		トランプを使ったゲーム企画の立案
2	4月27日	実習	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
3	5月18日	実習	企画書とプレゼン概論 ゲーム分析		トランプを使ったゲーム企画の立案の続き 共通:ゲーム分析と調査
4	5月25日	実習	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	6月1日	実習	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	6月15日	実習	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 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	6月22日	実習	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	6月29日	実習	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	7月6日	実習	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 ゲーム分析		ゲーム分析と調査
10	7月13日	実習	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ゲーム分析		仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
11	7月20日	実習	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ゲーム分析		仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
12	8月31日	実習	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ゲーム分析		仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
13	9月7日	実習	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ゲーム分析		仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
14	9月14日	実習	今までの講義をまとめた内容の試験 ゲーム分析発表		
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口		
【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 I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	奥村
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二1年A	授業形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	フリープログラマー(25年) ゲーム(コンシューマー・ソーシャル)・IT・医療等、幅広く受注						
授業の学習内容	現在に必須なゲームツール(Unity、UnrealEngine)を実際に演習し具体的な経験という実績を得る ディレクターやプランナーになるために最低限一人でゲーム制作をこなせる基礎力を身に付ける 各自の進捗に合わせ内容を調整していく完全個別対応						
到達目標	LiveCordingSUPの修了 GameDevelopmentSUPの修了						
評価方法と基準	SUP進捗度と活動回数 基礎プログラミングの進捗度と活動回数 反復練習回数						

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月18日	演習	授業における演習の行い方	
2	4月25日	演習	LiveCordingSUP①	
3	5月9日	演習	LiveCordingSUP②	
4	5月16日	演習	LiveCordingSUP③	
5	5月23日	演習	LiveCordingSUP④	
6	5月30日	演習	GameDevelopmentSUP①	
7	6月13日	演習	GameDevelopmentSUP②	
8	6月20日	演習	GameDevelopmentSUP③	
9	6月27日	演習	GameDevelopmentSUP④	
10	7月4日	演習	RobotSUP①	
11	7月11日	演習	RobotSUP②	
12	7月18日	演習	RobotSUP③	
13	8月29日	演習	個別対応①	
14	9月5日	演習	個別対応②	
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	デザインベーシック I A	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昼21年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 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イ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作業以前に必要な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	/	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	/	講義と実習	・「明度」についての講義	・グレースケールによる実習
3	/	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	/	講義と実習	・「彩度」「トーン」についての講義・平面構成のポイントを説明 ・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	/	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	/	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	/	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	/	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	/	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	/	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	/	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	/	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	/	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	/	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	/	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)	WEBデザインⅠ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	福永
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	写真撮影の基礎、PhotoShopの基礎的な技術と知識、使用法の演習、全てのデザインの基礎となる文字組み演習。WEBの用語、ページの構造、デザインレイアウトの演習、WEBサイトのページデザイン制作						
到達目標	自身の作品とインターネットの関わり方を学び、活用法を理解して、3年間有効的にWEBを利用できるようにする。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価):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	4/19	講義・演習	WEB用語実習/PC演習/写真撮影演習	
2	4/26	↓	WEB用語実習/PhotoShop演習	前授業の復習
3	5/10	↓	↓	↓
4	5/17	↓	↓	↓
5	5/24	↓	用語実習/WEBページ解析1(サイトツリー)/文字組演習	解析WEBページの検索・閲覧
6	5/31	↓	用語実習/ページ解析2(サイトツリー2)/文字組演習	↓
7	6/14	↓	↓	↓
8	6/21	↓	用語実習/ページ解析3(ワイヤーフレーム)/文字組演習	↓
9	6/28	↓	↓□	↓
10	7/5	↓	用語実習/ページ解析4(ワイヤーフレーム2)/文字組演習	↓
11	7/12	↓	↓	↓
12	7/19	講義・実習	用語実習/ページ解析4/フライヤーデザイン	↓
13	9/6	↓	↓	↓
14	9/13	実習	WEB用語試験/WEBページレイアウト演習	WEB用語の復習
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)	クリエイティブワーク I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	AIKI KANOH
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2単位		
教員の略歴	クリエイティブディレクター 業界歴40年						
授業の学習 内容	1.イメージトレーニング(テーマから自由にイメージを考え、イメージをを活かして企業とのコラボを考え、宣伝広告制作まで実習。クリエイターとして必要な分析力、企画力、パッケージ・ラベルのデザイン、ロゴタイプのデザインからポスターのデザインアイデアがどのような流れで店頭に並び、消費者に受け入れてもらえるか学ぶ事が出来る。						
到達目標	広告とは何か?を理解して、企画書とプレゼンテーションの大切さを学んでいただきます。PCソフトの使い方、アイデアの発想法、デザインテクニック、色彩心理、形など、世代により、感じ方の違いなどを習得する。□						
評価方法と基準	プレゼンテーション時評価:企画、デザイン制作能力、プレゼン能力等。□						

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16日	講義	プレゼンテーション(自己表現)・考えを説明できる。□		
2	4月23日	講義・実習	平和をテーマに好きなビジュアル・形を考える。□	A4サイズでイメージを制作	画材自由
3	5月7日	講義・実習	スケッチその他ブレインストーミングと制作	イメージを制作	
4	5月14日	講義・実習	各自アイデアの修正と制作	イメージを制作	
5	5月21日	講義・実習	街に溢れている商品の確認と資料収集	イメージと企業の商品調査	
6	6月11日	講義・実習	アイデアの修正と商品化へのプラン制作	パッケージ制作	
7	6月18日	講義・実習	商品としての形を考え制作。	パッケージ仕様を考える	
8	6月25日	講義・実習	商品撮影		
9	7月2日	講義・実習	販売する為の告知広告を考える。アイデアスケッチ	駅張りポスターアイデア	
10	7月9日	講義・実習	データ制作		
11	7月16日	講義・実習	データ制作		
12	8月27日	講義・実習	SP グッズデザイン		
13	9月3日	講義・実習	アイデア発表と理解/制作作品のまとめと提出		
14	9月10日	講義・実習	最終データ確認と広告プリント		
15	9月17日	プレゼンテーション	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】					
A4サイズルーズリーフ四穴バインダー用紙:無地□方眼、横罫□					

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	スーパークリエイター科昼二1年B	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、クリエイティブディレクターなど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な不可欠なコンセプト的な思考力、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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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】				

科目名	デザインシンキング I B	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	篠塚 正典
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30時間 1単位		
教員の略歴	ランドーアソシエイツSF本社にてデザイナーとして勤務、米国アートセンターカレッジオブデザイン卒業、加州在住7年						
授業の学習 内容	1:クリエイターになるために必要な心得、プロとしての振る舞い、考え方をデザインシンキングメソッドを基に学ぶ。 2:1年生の前期に学ぶことによってその後の全科目、授業に貢献する基礎知識、思考力を身につける。 3:深い思考能力、高い対応力、自分だけの独創性を習得し、グローバルに活躍できるクリエイターを目指す。 最終的にはプレゼンテーションテクニックを活かした本当のプレゼンテーションが個人でできるようになる。						
到達目標	デザインシンキングメソッド基にコンセプチュアルな考え方を学び、市場のニーズの捉え方から問題発見そして問題解決案の発見、それをデザインとして形にするプロセスを学ぶ。 結果、市場のニーズを的確につかみ問題を発見しその解決案を最適なデザインに落とし込める能力を身に付ける。						
評価方法と基準	授業に出席し、全ての課題作品を提出したうえでの総合評価						

【使用教科書・教材・参考書】				
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	このクラスの到達目標の理解と確認	講義の振り返り、自分の目標到達への計画作り
2		講義	プロのクリエイターになるための必要な考え方を学ぶ	アジェンダを基に復習
3		講義	コンセプトとアイデアの違いとは。	アジェンダを基に復習
4		講義と演習	グループの一員として協調できるようになるワークショップ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ
5		講義と演習	問題発見から問題解決案の導き方をグループワークを通して学ぶ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ
6		講義と演習	問題解決案をどうデザインに落とし込むか(プロトタイピング)	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
7		講義と演習	グループとして最大限の力が出せるようになるワークショップ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ
8		講義と演習	問題発見から問題解決案の導き方をグループワークを通して学ぶ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ
9		講義と演習	問題解決案をデザインに落とし込み、それが最適な案か検証する。	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
10		講義	ほんとうのプレゼンテーションとは何かを学び、 講義 勝てるプレゼンテーションテクニックを身につける	アジェンダを基に復習
11		講義と演習	問題発見から問題解決案の導き方をグループワークを通して学ぶ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ
12		講義と演習	問題発見から問題解決案の導き方をグループワークを通して学ぶ	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
13		講義と演習	問題解決案をデザインに落とし込み、それが最適な案か検証する。	次週に向けてのプレゼンテーション準備
14		講義と演習	最終プレゼンテーション、前期総評	最終プレゼンテーションの振り返り
15				
準備学習 時間外学習			授業時間では足りない、アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入を主に学習課題とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	製品計画 I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 川瀬和幸
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30時間 1単位	
教員の略歴	フリーランスデザイナー／KEN OKUYAMA DESIGN／東北芸術工科大学 プロダクトデザイン 大学院					
授業の学習 内容	デザインが形だけになったり、自分本位が先行したものにならないように、デザインの前に行うべきリサーチ、ターゲット像の明確化、コンセプト策定などを効果的にできるように、イメージ伝達、効果的なまとめ方を学ぶ。 ①ターゲット・ユーザーについての理解と分析 ②イメージ表現・伝達、リサーチについて学習 ③リサーチ情報の整理とまとめ ④校外学習(展示会及び店舗リサーチなど市場情報を知る)					
到達目標	デザイン行為の前後におけるリサーチ、分析、コンセプト策定、ターゲット設定など基礎的な表現力を得る。 ①ターゲット・ユーザーを明確にして第三者に伝えられるようになること:ヒアリング、ターゲット資料作成 ②イメージ構築の基本的な考え方を理解すること。リサーチが適切にできるようになる。:イメージ資料作成 ③リサーチ内容から必要なものを資料としてまとめることについて理解する。:リサーチ資料まとめ ④リアルな現場を知り自身の知識、経験とする。:レポート提出					
評価方法と基準	・課題提出、プレゼン、レポート:60% ・出席率: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	4/27	オリエン・講義	製品計画就学内容、目標、今後の課題について ▷学ぶべきことについて理解する。 ①身近な人へのプレゼント:ターゲット設定・分析 ▷課題内容を理解し伝えることについて考える。	
2	5/18	実習	:コンセプト策定	ターゲット設定・分析
3	5/25	実習	:プレゼン資料作成	プレゼン資料作成
4	6/1	実習	:プレゼン、講評 ▷第三者へ伝えることの視点を理解する。	プレゼン資料作成
5	6/15	実習(校外予定)	④校外学習:ミュージアム/展示会見学 ▷外部のインプットから知識・経験値を得る。	事前調査
6	6/22	講義・実習	校外学習のディスカッション ②イメージ伝達についての講義 ▷イメージで伝えることについて理解する。	校外学習レポート
7	6/29	実習	:イメージ検索、イメージボード実習1	
8	7/6	実習	:発表、ディスカッション	イメージボード作成
9	7/13	実習	:イメージ検索、イメージボード実習2	
10	7/20	実習	:発表、ディスカッション	イメージボード作成
11	8/31	講義・実習	③イメージによるプレゼン資料の作成 ▷リサーチから資料へまとめる意味を理解する。	
12	9/7	実習	:リサーチ、分析	リサーチ、資料作成
13	9/14	実習	:プレゼン、講評、ディスカッション	リサーチ、資料作成
14	9/21	実習(校外予定)	④校外学習:産地 工場の見学 ▷リアルな現場からのインプットから知識・経験値を得る。	事前調査
15		テスト		
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)	<b>アニメーション制作 I</b>	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	長牛 豊
学科・コース	スーパークリエイター科 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	40年業界で活動。撮影監督、演出、プロデューサーを担当						
授業の学習内容	<b>アニメーション業界を取り巻く環境への理解を深める</b> <b>アニメーション現場における基本的な知識を得る</b> <b>アニメーション制作における、あらゆる職種を理解し、将来の道筋を考える</b> <b>まず、1cutのアニメを一人で全てつくりあげてみる</b>						
到達目標	<b>将来アニメ業界に入ったとき、先輩諸氏の言っていることが理解できるようになる</b> <b>実際のアニメ制作を一人で経験することで、将来への道筋など、自分自身で考えられるようになる</b>						
評価方法と基準	<b>アニメーション制作を十分理解して作業出来たか</b> <b>将来、仕事としてやるべき事を、自ら考えて対応できたかどうか</b> <b>分からない、知らない事をきちんと質問できたか</b>						<b>50%</b> <b>30%</b> <b>20%</b>

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 / 15	講義	1.オリエンテーション 2.アニメの歴史	
2	4 / 22	講義	1.ビジネスとしてのアニメの構造 2.制作現場の各スタッフの種類と役割	
3	5 / 13	講義	1.実際のアニメ制作の流れ 2.1cutアニメ制作に入るための準備	
4	5 / 20	実習	1cutアニメの制作	課題の制作
5	5 / 27	実習	1cutアニメの制作	課題の制作
6	6 / 3	実習	1cutアニメの制作	課題の制作
7	6 / 17	実習	1cutアニメの制作	課題の制作
8	6 / 24	実習	1cutアニメの制作	課題の制作
9	7 / 1	実習	1cutアニメの制作	課題の制作
10	7 / 8	実習	1cutアニメの制作	課題の制作
11	7 / 22	実習 講義	1.1cutアニメの制作 2、夏季休暇課題について	課題の制作
12	8 / 26	実習 講義	1.夏季休暇課題の提出、1cutアニメの自主確認、提出 2、リテイクの種類と用語	課題の制作
13	9 / 2	講義	1cutアニメの試写、評価、修正、完成	
14	9 / 9	講義	PO模写に向けてのグループ分け、作品選定	
15	/		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)	アニメーション作画 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	本吉晃子
		授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C						
教員の略歴	アニメ業界歴約10年(動画・原画・作画監督・サブキャラクターデザイン等)						
授業の学習 内容	L/O・原画の基礎を、実習形式で学ぶ 制作・仕上げ・撮影・カメラ・デッサン等 アニメ関連の科目との連携を意識して自らの課題に取り組み、将来アニメーターとして活躍するための素地を養う 社会に出てからの実務を想定して、納期を守る習慣も身につけてほしい						
到達目標	講義と課題を通じて、アニメーターの基礎能力となるL/O・原画作業を習得する						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題提出数(時間外学習課題を含む)50%</li> <li>・課題評価点(時間外学習課題を含む)50%</li> </ul> ※具体的な達成の目安 理想的な達成レベル: パースや撮影用語等を理解し、質の高いL/O・原画が描けている 標準的な達成レベル: 説明した通りにL/O・原画が描けている						

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	4/18	講義と実習	授業の説明・自己紹介・アニメ業界の説明・ 絵を描く		
2	4/25	講義と実習	パースについての説明・一点透視の練習		GWの課題を渡す
3	5/9	実習	続き		GWの課題を終了させる
4	5/16	講義と実習	二点透視の練習		
5	5/23	実習	続き		
6	5/30	実習	続き		
7	6/13	講義と実習	パースにのせてキャラクターを描く		
8	6/20	実習	続き		
9	6/27	講義と実習	L/Oの描き方・カメラワーク等の説明 イスに座るor立ち上がる原画を描く		
10	7/4	実習	続き		
11	7/11	講義と実習	歩きの原画を描く		
12	7/18	実習	続き		夏休みの課題を渡す
13	8/29	講義と実習	走りの原画を描く		夏休みの課題を終了させる
14	9/5	実習	続き		
15	9/12	試験	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】					
持ち物:鉛筆 (2回目以降)30cm定規・必要に応じてトレース台・タップ・色鉛筆・クリップ					

科目名	キャラクター & 背景 I	必修 選択	選択	年次	一年	担当教員	浅沼
学科・コース	スーパークリエイター科 1年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2002年に集英社スーパー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、ゲーム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。文字のみでまずそれらのたたき台となるキャラクターシート作成を行い、他者と共有できるレベルにまで整える。 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15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22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13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20日	講義	ゲーム実習導入	自分で見つけた作品を鑑賞
5	05月27日	講義	ゲーム実習	自分で見つけた作品を鑑賞
6	06月03日	講義	悪役について	自分で見つけた作品を鑑賞
7	06月17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24日	講義	映像実習 (視聴)	自分で見つけた作品を鑑賞
9	07月01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08日	講義	かわいいとは何か?	自分で見つけた作品を鑑賞
11	07月22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
12	08月26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02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09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		
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しておくこと				

科目名	ゲーム企画 IA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	伊波達也
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ1年C	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						
授業の学習 内容	ゲーム企画という講義名ではありますが、ゲーム企画のみならずさまざまなアイ						
到達目標	クリエイティブワークに不可欠な企画力、提案力を培ってもらうために、プレゼ						
評価方法と基準	毎週、座学+実習の形態をとります。評価方法については、学生相互の評価+講						

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	講義実習	自己紹介、講義のオリエンテーショ	次週のプレゼン、ワークショップの準備
2	4/27	講義実習	アイディア、企画立案とは？	次週のプレゼン、ワークショップの準備
3	5/18	講義実習	編集とは？ 編集的発想とは？	次週のプレゼン、ワークショップの準備
4	5/25	講義実習	情報収集と情報整理とは？	次週のプレゼン、ワークショップの準備
5	6/1	講義実習	企画書の書き方について	次週のプレゼン、ワークショップの準備
6	6/15	講義実習	台割（目次）作りを知る	次週のプレゼン、ワークショップの準備
7	6/22	講義実習	取材ということを知る	次週のプレゼン、ワークショップの準備
8	6/29	講義実習	さまざまな文章について知る	次週のプレゼン、ワークショップの準備
9	7/6	講義実習	出版業界の仕事を知る	次週のプレゼン、ワークショップの準備
10	7/13	講義実習	校正について学ぶ	次週のプレゼン、ワークショップの準備
11	7/20	講義実習	自分の媒体を作るとしたら？	次週のプレゼン、ワークショップの準備
12	9/7	講義実習	自分の作品についての宣伝方法につ	次週のプレゼン、ワークショップの準備
13	9/14	講義実習	媒体資料とは？	補足
14	9/21	総括	前期の講評	各自の振り返り
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】 随時パワーポイント、レジュメのプリント、資料を配布する				

科目名	スケッチ I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	鈴木 弥栄子
学科・コース	スーパークリエイター科屋二1年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	東京藝術大学大学院美術研究科修士課程(油画)修了。画家。						
授業の学習 内容	絵を描くことの基本は観察すること！アニメ表現として最終的に輪郭と色面で平面的に表現するとしても、その過程で対象を立体的に捉えることが重要である。デッサンで対象を観察する・描写する・修正するという一連の作業を反復することで、正確に形を捉える技術・質感描写・陰影描写・画面構成力を獲得する。また、クロッキーで人体の構造を把握しながら、限られた時間の中での集中力と表現力を鍛える。						
到達目標	基礎的な観察力、描写力を身につけることを目標とする。 様々なモチーフを描いてみることで、デッサンやクロッキーを重ねることで、絵を描くことへの苦手意識をなくし上達する楽しさを実感してもらいたい。前期では画材や描画に慣れ完成を目指すことを目標とし、後期では個別講評を織り交ぜより深い理解を目指していく。						
評価方法及び基準	以下を評価の基準とし、総合的に判断する。 作品提出率、客観的完成度、学生各自の習熟度、授業態度						

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17日	講義・実技	ガイダンス／画材説明／グレースケール制作	鉛筆を削ってくる・グレースケールを完成させる
2	4月24日	講義・実技	立方体のスケッチ	身近な箱をスケッチしてみる
3	5月8日	講義・実技	球体と円柱のスケッチ	身近な球体と円柱をスケッチしてみる
4	5月15日	実技	屋外スケッチ	身近なものをスケッチしてみる
5	5月22日	実技	イラスト模写(好きなキャラクター)	好きなキャラの絵を決めコピーしてくる
6	6月12日	講義・実技	逆さまデッサン(石膏写真模写)1	身近なものをスケッチしてみる
7	6月19日	講義・実技	逆さまデッサン(石膏写真模写)2／足のクロッキー	足・靴のクロッキー
8	6月26日	講義・実技	りんごのデッサン	身近なものをスケッチしてみる
9	7月3日	講義・実技	持ち回りクロッキー	1日15分のクロッキー(週5枚)
10	7月10日	実技	女性モデルクロッキー(水着)	1日15分のクロッキー(週5枚)
11	7月17日	実技	男性モデルクロッキー(水着)	1日15分のクロッキー(週5枚)
12	8月28日	講義・実技	手のクロッキー・デッサン1	1日15分のクロッキー(週5枚)・夏休みの課題
13	9月4日	実技	手のデッサン2	手のデッサンを完成させる
14	9月11日	講義・実技	透明化・単純化クロッキー	1日15分のクロッキー(週5枚)
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】 適宜プリントを配布				
【持参する画材】デッサン道具一式(鉛筆・練りゴム・消しゴム・カッター・クロッキー帳)、講評用メモ帳				

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	かすがま る
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	学習塾を経営し現国・小論文を指導。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「实际的で具体的な技術」と「発想を支えるための知識」が必要である。本科目の目的はどちらもの養成である。技術としては「国文法、語彙、小説作法」を講義し、正確な叙述や表現力の向上を目指す。また、知識としては「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、思考の整理と深化を促し、もって発想力の向上を目指す。なお着想を効率的に発表し評価するための技術として「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16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23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7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14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21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	6月11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18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25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	7月2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9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16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	8月27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	9月3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10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	／	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	ゲームプランニング I	必修 選択	選択	年次	2024年前期	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	スーパークリエイター科屋21年C	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、Microsoft Excel、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18日	登校	自己紹介、授業内容の説明、P Cの基本的な理解	
2	4月25日	登校	word：基本的な入力・編集・操作	
3	5月9日	登校	word：書式設定	
4	5月16日	登校	word：文書の整形	
5	5月23日	登校	word：図形、画像の利用	
6	5月30日	登校	word：表組みの作り方	
7	6月13日	登校	word：ビジネス文書作成	
8	6月20日	登校	word：差し込み印刷	
9	6月27日	登校	word：拡張機能	
10	7月4日	登校	word：文書作成総合	
11	7月11日	登校	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
12	7月18日	登校	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
13	8月29日	登校	Powerpoint：良いスライドを作るには	
14	9月5日	登校	Powerpoint：スマートアート	
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)	デジタルアニメーションⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小川紗都 美
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ 実務経験11年						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1年次の復習。</li> <li>・仕上げの応用・知識と理解・「RETAS STUDIO」の応用操作の習得。</li> <li>・テーマ、背景に合った色彩設計をする為に明度・彩度・トーンについて理解する。</li> <li>・ポートフォリオの作成</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Trace man・Paint manを使用して作画と撮影との関連、スキャン・ペイントができる。</li> <li>・テーマ、背景に合った色彩設計ができる。</li> <li>・テーマについて言語化して説明できる。</li> </ul>						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・時間外学習の評価点30%</li> <li>・実習での評価点30%</li> <li>・定期試験40%</li> </ul>						

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15日	実習	Paint manを使用して1年次の復習	指定したキャラクターの絵をペイントする
2	04月22日	講義と実習	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(1)	
3	05月13日	実習	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(2)	指定したキャラクターの絵をペイントする
4	05月20日	講義	カメラワークと解像度について	
5	05月27日	講義と実習	Paint manの応用 合成アゴパク(1)	
6	06月03日	実習	Paint manの応用 合成アゴパク(2)	指定したキャラクターの絵をペイントする
7	06月17日	講義と実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
8	06月24日	実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
9	07月01日	講義と実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	指定したキャラクターの絵をペイントする
10	07月08日	実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	
11	07月22日	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(1)	
12	08月26日	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(2)	
13	09月02日	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(3)	指定したキャラクターの絵をペイントする
14	09月09日	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(4)	
15	/	試験	Paint man を使用してペイントのテスト	
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】				
PC・HD・USB・プリント				

科目名	デザインシンキング I B	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	野添梨麻
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	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』						
授業の学習 内容	面白いものを書けるようになることを目指します。▼小説、シナリオその他のテキストライティングに対応します。▼この授業でお伝えするやり方は、すべてのエンターテインメントに応用のきく基本ばかりです。小説、シナリオ、マンガ原作、企画書の書き方もお伝えします。▼授業計画は状況を見て変更する場合があります。企業課題、学内コンクール等、年度始めに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。						
到達目標	原稿料が発生するものを書けるようになること。ジャンルは問いません。						
評価方法と基準	出席率：全回出席で50点。評価点：日頃の提出物と前期末の筆記試験とを合わせて最高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	4/16	講義・執筆	イントロダクション:授業内で何をやるのか、これを学ぶとどういう仕事につけるのか、具体的な原稿料等お話しします。	なるべくたくさん文章を読んでおくこと。		
2	4/23	同上	原稿用紙の使い方、wordで縦書きをするときの注意点等	同上。		
3	5/7	同上	ハコ書(がき)、プロットとは	GW中にあつたことを書く。		
4	5/14	同上	キャラクターを立てる、とは	4,000文字程度の短い物語を考えておく。		
5	5/21	同上	ドラマとは何か/ドラマの表と裏	同上。		
6	6/11	同上	伏線および枷(かせ)とは	クラシック音楽を聴く。		
7	6/18	同上	導入部分、エンディングの工夫	古典落語を聴く。		
8	6/25	同上	テーマ、モチーフ、目的の違い	梅雨について思うことを書く。		
9	7/2	同上	ドラマのパターン・前編	七夕の思い出を書く。		
10	7/9	同上	ドラマのパターン・後編	好きな夏の食材について書く。		
11	7/16	同上	演出について	夏休みの執筆計画を立てる。		
12	8/27	同上	説明をせずに伝える技術	夏休み中にあつたことを書く。		
13	9/3	同上	調整週/これまでに薄かった学習部分を補強	マンガを読む。		
14	9/10	筆記試験	前期総復習の筆記試験	前期にとつたノートや資料を整理しておくこと。		
15	9/17	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、 <b>筆記用具</b> は必ず持参してください。						

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	ココロ直
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2002年度ノベル大賞(集英社)読者大賞受賞。作家歴22年。						
授業の学習 内容	小説の特徴を理解し、小説を書く上での基本となる技術、また文章による表現テクニックを学ぶ。 各出版社の新人賞で評価を受けやすい作品の構築を目指し、前期では特に『キャラクター』『ストーリー』の制作力を高める。						
到達目標	前期提出必須である『エクストラ』の課題において、『キャラクターの相関関係』『ストーリー上の効果的なクライマックスの設定』などを意識的に配置し、基本構造を押さえた小説を制作する。						
評価方法と基準	講義への理解度 50% (定期的なプロット・作品の確認、および提出課題の内容によって評価する) エクストラ提出作品 50% (作品の長さ・キャラクター配置・ストーリー構築・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	4/17	講義	新人賞の傾向・ジャンルの分析	ジャンルの調査
2	4/24	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	5/8	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	5/15	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	5/22	講義	効果的な『セリフ』と『セリフ返し』の使用	学習内容を作品に反映
6	5/29	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	6/13	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	6/19	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	6/26	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	7/3	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	7/10	講義	ストーリー『章』を立てる意味を理解	学習内容を作品に反映
12	7/17	講義	物語の『柱』を把握・認識する	学習内容を作品に反映
13	8/28	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	9/4	講義	『個性』の模索(文体・ジャンル)	レポート・例文の提出
15	9/11	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】 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	背景作画技法 I	必修 選択	選択	年次	1. 2	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術 30年						
授業の学習 内容	アニメに不可欠なパース全般、作画での原図レイアウトに直結した授業になります。PSでのデジタル背景授業は、デジタル作画の入門として、撮影のレイヤー分けの理解に直結した内容になります。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きます。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現（リアル表現）の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法及び基準	課題完成度100%。 課題1点に対して、1～2週（3～6時間）の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

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	04月20日	講義 実技	先生自己紹介。背景とは何か	筆記用具
2	10月07日	PC,タブレット	授業、課題の進め方説明	ペンタブレット
3	10月07日	PC,タブレット	PSツール、タブレット説明	未完成のままの提出にならないように、時間外自習で完成させる
4	10月14日	PC,タブレット	アイライン、消失点の説明	先生は1日10時間絵を描きます
5	10月21日	PC,タブレット	平面形態を描く	映画を観ましょう
6	10月28日	PC,タブレット	立方体を描く	カメラで風景を撮る
7	11月04日	PC,タブレット	パース、空気遠近法を理解する	
8	#N/A	PC,タブレット	円柱を球を三角錐を描く	映画を観ましょう
9	11月25日	PC,タブレット	ハーモニーBGを描く	カメラで人物を撮る
10	12月02日	PC,タブレット	炎、フラッシュPAN、ショック背を描く	
11	12月09日	PC,タブレット	猫を描く	カメラで動物を撮る
12	12月16日	PC,タブレット	空を描く	カメラで空を撮る
13	01月13日	PC,タブレット	TVアニメの模写	
14	01月20日	PC, タブレット	話題のアニメ映画の模写	映画を観ましょう
15	01月27日	PC, タブレット	評価週	
準備学習 時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	
【使用教科書・教材・参考書】 ペンタブレット、アイディアノート、筆記用具				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	C++(ゲーム制作)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	砂塚
学科・コース	スーパークリエイター科昼2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	<p>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。OEDECの立ち上げに携わり1999年～2011まで運営委員を務める。新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。代表作は「ゼウス」(PC)、「バーニングソルジャー」(3DO)、「バーチャファイター3tb」(DC)、「首都高バトルオンライン」(PC)など</p>						
授業の学習 内容	<p>ゲーム制作の開発手法を実習を通して理解する 制作に当たって必要な</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 計画</li> <li>・ 予定</li> <li>・ 時間</li> </ul> <p>を算出する方法と実現する方法を学ぶ</p>						
到達目標	<p>制作に当たって”ならねばならぬもの”を予め洗い出して計画を作成すること(WBS) 計画に基づいてスケジュールを作成すること 制作物を完成させ、ポートフォリオシートを作成すること それらをまとめて発表すること</p>						
評価方法と基準	<p>1.提出物を必ず提出する。評価率80% 2.発表を行うこと。評価率20% 3.提出、発表が2回あるので注意すること 4.補習課題が出る可能性は低いことに注意すること</p>						

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	04/19	講義、実習	ゲーム制作I:ガイダンス/WBS(計画と予定)/C言語復習	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
2	04/26	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
3	05/10	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
4	05/17	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
5	05/24	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
6	05/31	講義、実習	ゲーム制作I:制作:ポートフォリオシート作成	授業時間だけで全てをこなそうとしないこと
7	06/14	講義、実習	ゲーム制作I:制作:ポートフォリオシート作成	
8	06/21	講義、実習	ゲーム制作I:制作:ポートフォリオシート作成	
9	06/28	講義、実習	ゲーム制作I:発表、提出	授業時間だけで全てをこなそうとしないこと
10	07/05	講義、実習	ゲーム制作II:WBS(計画と予定)	
11	07/12	講義、実習	ゲーム制作II:制作	
12	07/19	講義、実習	ゲーム制作II:制作	
13	09/06	講義、実習	ゲーム制作II:制作	
14	09/13	講義、実習	ゲーム制作II:発表、提出	
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】				

科目名	ゲームプランニングⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	武田正憲
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCAノベル科講師10年目。TCAゲームプランナー科講師7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、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オンラインゲーム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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第2回までに、的確な題材が選んでいるか？</li> <li>・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られるか？</li> <li>・第6回までに、キャラ表のテンプレートを作れるか？</li> <li>・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？</li> <li>・第10回までに、指示書を過不足ない情報で作成できるか？</li> <li>・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？</li> </ul>						

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	授業内でどのようなことをやるのかをまず説明、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	4月27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18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。	更に20個ほど考えておく。
4	5月25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1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15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22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29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6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13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20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なになっているか事前に調べてレポートを用意する。
12	8月31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7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られるようになる。	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14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	/	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】				

授業名(時間割表記)	ポートフォリオ制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2, 3	担当教員	河合
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	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。 ゲームはチーム制作です。よって、プランナーは自分の企画を詳しく説明する必要があります。 そのため、仕様書をつくり、プログラマー、デザイナーにやりたいことを伝えます。 この講義では既存のゲームを通して、どうやったらわかりやすい説明ができるかを考え、実際にやってみます。						
到達目標	人に伝える、指示を出すというのはどういうことかを理解する。 どういった順番で説明すればわかりやすくなるかを理解し、実行できるようになる。 文章、画像を適切につかって仕様書を作れるようになる。 上記のことを理解した上で、既存ゲームの仕様書をかけるようになる。						
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	4/17/2024	講義・実習	[仕様書の本質、指示の出し方とは] 他者に指示を出せるようになる		時間外学習：人に何か説明してみる		
2	4/24/2024	講義・実習	[レゴ説明書作成①：画像] 説明書を作る。		時間外学習：食堂とかの説明書を見してみる		
3	5/8/2024	講義・実習	[レゴ説明書作成②：画像] 作った説明書で作ってもらい、説明書を改善する		時間外学習：食堂とかの説明書を見してみる		
4	5/15/2024	講義・実習	[カードゲームの説明書作成：文章] 既存のカードゲームの説明書を作成します。		時間外学習：家電とかの説明書を読んでみる		
5	5/29/2024	講義・実習	[ボードゲームの説明書作成：文章&画像] 既存のボードゲームの説明書を作成します。		時間外学習：家電とかの説明書を読んでみる		
6	6/12/2024	講義・実習	[フローチャート作成] フローチャートが作れるようになる				
7	6/19/2024	講義・実習	[じゃんけん、あっちむいてほいの仕様作成] ターン性のゲームの仕様が作れるようになる		時間外学習：じゃんけんの仕様書を詳しく書		
8	6/26/2024	講義・実習	[スポーツの仕様作成①：ドッチボール] スポーツの仕様が作れるようになる		事前学習：ドッチボールのルールについて調		
9	7/3/2024	講義・実習	[スポーツの仕様作成②：サッカー] スポーツの仕様が作れるようになる		事前学習：サッカーのルールについて調べる		
10	7/10/2024	講義・実習	[メニューフロー作成] 既存コンテンツのメニューフローの作成ができるようになる		時間外：授業で扱ったゲーム以外のメニュー		
11	7/17/2024	講義・実習	[既存ゲーム仕様書作成①] 既存ゲームのメイン部分の仕様書が出来る		時間外学習：既存ゲームをやりこむ		
12	8/28/2024	実習	[既存ゲーム仕様書作成①] 既存ゲームのメイン部分の仕様書が出来る		時間外学習：既存ゲームをやりこむ		

13	9/4/2024	実習	[既存ゲーム仕様書作成②] 既存ゲームのメイン部分の仕様書が出来る	時間外学習：既存ゲームをやりこむ
14	9/11/2024	実習	[既存ゲーム仕様書作成③] 既存ゲームのメイン部分の仕様書が出来る	時間外学習：既存ゲームをやりこむ
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】				
5/22は休講です				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	コピーライティングⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	遠藤 2号
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年B	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、世界有数の外資系広告代理店、クリエイティブティックで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な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		講義と演習	企業課題		
2		講義と演習	企業課題		
3		講義と演習	企業課題		
4		講義と演習	企業課題		
5		講義と演習	企業課題		
6		講義と演習	企業課題		
7		講義と演習	企業課題		
8		講義と演習	企業課題		
9		講義と演習	企業課題		
10		講義と演習	企業課題		
11		講義と演習	企業課題		
12		講義と演習	企業課題		
13		講義と演習	企業課題		
14		講義と演習	企業課題		
15		試験	課題評価		
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)	コンピュータデザインC	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関田義勇
		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昼2年B						
教員の略歴	インテリアデザイナー ホテル・商業施設・公共施設・展示会等のデザイン設計を行う						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実務で多く使用されるVectorworksを使用した製図技術習得と設計知識の向上を図る</li> <li>・Renderworksを使用した3Dパースによる表現力の習得を図る</li> <li>・実務レベルの知識と技術を習得し就職活動へのボトムアップを図る</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・想いを形にし第三者に伝えるスキルを身につける事ができる</li> <li>・家具から建築物までステップアップしながら設計資料を作成をする事が出来る</li> <li>・授業内で作成した設計資料をポートフォリオとして就職活動に活用出来る</li> </ul>						
評価方法と基準	・課題内の小項目に対し、評価シートにてルーブリック評価						

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	4/16	講義	設計業務フロー・設計図書について	下記持ち物の確認
2	4/23	講義	プロダクト実測と作図(ソルトケース)	前回までの復習と質疑まとめ
3	5/7	実技	什器図-スツール	前回までの復習と質疑まとめ
4	5/14	実技	什器図-テーブル	前回までの復習と質疑まとめ
5	5/21	実技	弱点強化-各自の弱点に即した課題	前回までの復習と質疑まとめ
6	5/28	実技	什器図-収納什器1	前回までの復習と質疑まとめ
7	6/11	実技	什器図-収納什器2	前回までの復習と質疑まとめ
8	6/18	実技	什器図-ソファ-1	前回までの復習と質疑まとめ
9	6/25	実技	什器図-ソファ-2	前回までの復習と質疑まとめ
10	7/2	実技	什器図-椅子1	前回までの復習と質疑まとめ
11	7/9	実技	什器図-椅子2	前回までの復習と質疑まとめ
12	7/16	実技	平面図1	前回までの復習と質疑まとめ
13	8/27	実技	平面図2	前回までの復習と質疑まとめ
14	9/3	実技	平面図3	前回までの復習と質疑まとめ
15	9/10	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口		
【使用教科書・教材・参考書】				
筆記用具・ノート・三角スケール・メジャー				

授業名(時間割表記)	アニメーション制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	長牛 豊
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	40年業界で活動。撮影監督、演出、プロデューサーを担当						
授業の学習内容	アニメーション業界を取り巻く環境への理解を深める アニメーション現場における基本的な知識を得る アニメーション制作における、あらゆる職種を理解し、将来の道筋を考える 実践にて経験を積み、プロとしての意識を持つ						
到達目標	将来アニメ業界に入ったとき、現場での会話がスムーズにできるようになる 実際のアニメ制作を経験することで、将来への道筋など、自分自身で考えられるようになる						
評価方法と基準	アニメーション制作を十分理解して作業出来たか						50%
	将来、仕事としてやるべき事を、自ら考えて対応できたかどうか						30%
	プロフェッショナルとしての意識、仕事が出来たか						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 / 15	講義	1.オリエンテーション 2.アニメの歴史	
2	4 / 22	講義	1.ビジネスとしてのアニメの構造 2.制作現場の各スタッフの種類と役割	
3	5 / 13	講義	1.実際のアニメ制作の流れ 2.アニメ制作に入るための準備	課題の制作
4	5 / 20	実習	アニメの制作	課題の制作
5	5 / 27	実習	アニメの制作	課題の制作
6	6 / 3	実習	アニメの制作	課題の制作
7	6 / 17	実習	アニメの制作	課題の制作
8	6 / 24	実習	アニメの制作	課題の制作
9	7 / 1	実習	アニメの制作	課題の制作
10	7 / 8	実習	アニメの制作	課題の制作
11	7 / 22	講義	リテイクの種類と用語 夏季休暇の課題について	課題の制作
12	8 / 26	実習	アニメの自主チェック、修正	
13	9 / 2	講義	アニメの試写、チェック	
14	9 / 9	実習	アニメの修正作業	
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)	3Dモーション制作	必修 選択	選択	年次	2.3	担当教員	蒲生
学科・コース	スーパークリエイター科 昼2年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	有限会社 神風動画→フリーランス→株式会社 映和アニメーションスタジオ代表						
授業の学習内容	前期、後期通年での授業計画になっています。アニメーションの基本からカメラワークまで「アニメーターの基礎スキル」を学びます。前期ではアニメーションの基礎部分。後期の授業では、レイアウトやカメラ演出を含めた、より実践的な講義を行います。映像業界はもちろん、昨今のゲーム業界でも演出のわかるアニメーターの需要は高まっています。この授業を通してアニメーションとカメラ演出についての理解を深めてもらいたいです。						
到達目標	「アニメーターに必要なスキル」の基礎を身につけること。						
評価方法と基準	授業のセクション毎に実習課題を出します。「講義で説明した内容が作品に反映されているか」、「作品のクオリティー」の両方で採点を行います。						

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20日	講義と実習	シンプルなモデルを使用したアニメーションの基礎学習				
2	4月27日	講義と実習	シンプルなモデルを使用したアニメーションの基礎学習				
3	5月18日	講義と実習	シンプルなモデルを使用したアニメーションの基礎学習				
4	5月25日	講義と実習	人型リグを使用したポーズの作成				
5	6月1日	講義と実習	人型リグを使用したポーズの作成				
6	6月15日	講義と実習	ポーズからブロッキング作成				
7	6月22日	講義と実習	ポーズからブロッキング作成				
8	6月29日	講義と実習	ポーズからブロッキング作成				
9	7月6日	講義と実習	キャラクターアニメーションの実践①				
10	7月13日	講義と実習	キャラクターアニメーションの実践①				
11	7月20日	講義と実習	キャラクターアニメーションの実践①				
12	8月31日	講義と実習	キャラクターアニメーションの実践②				
13	9月7日	講義と実習	キャラクターアニメーションの実践②				
14	9月14日	講義と実習	キャラクターアニメーションの実践②				
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)	Houdini (プログラミング言語A)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大坪 通年 木曜 1-2限
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実技演 習	総時間 (単位)	14 14		
教員の略歴	3DCGジェネラリスト(フリーランス←映像プロダクション)←システムエンジニア						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>* DDCツール「Houdini」と動画編集ツール「Nuke」の操作を扱います</li> <li>* MayaやAE以外のソフトに触れることで、映像制作の一般知識を広く学習します</li> <li>* 製品付属のチュートリアルで基礎から学びます</li> <li>* 作品事例を紹介し実践的な実業務に役立つ技能を身につけます</li> <li>* 講義毎にテーマを設けて、アピールできる作品を完成していきます</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>* ノードベースの作業ワークフローの習得</li> <li>* プログラムコード・スクリプト記述による操作技法習得</li> <li>* アプリの選別知識の取得</li> <li>* 新しいソフトの自己対応力</li> <li>* 特殊効果シミュレーションの制作と作品への応用</li> </ul>						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) 講義毎の達成度合 50%</li> <li>2) 課題提出と評価 50%</li> </ul>						

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	授業紹介 Houdini・Nukeとは Maya・AEとの違い	任意	
2	4/25	実習	基本操作 ファイルIO	任意	
3	5/9	実習	クロスシミュレーション1		
4	5/16	実習	クロスシミュレーション2	任意	
5	5/23	実習	ファー・ヘアシミュレーション	任意	
6	5/30	実習	ファー・ヘアシミュレーション	任意	
7	6/13	実習	流体シミュレーション1	任意	
8	6/20	実習	流体シミュレーション2	任意	
9	6/27	実習	燃焼シミュレーション1	任意	
10	7/4	実習	燃焼シミュレーション2	任意	
11	7/11	実習	レンダリング1	任意	
12	7/18	実習	レンダリング2	任意	

13	8/29	実習	評価・補習課題制作	任意
14	9/4	実習	評価・補習課題提出 前期まとめ	任意
15	9/12			
準備学習 時間外学習			任意	
【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)	アニメーション原画 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員: 羽田智織
学科・コース	eエンターテインメント科昼-2年B スーパークリエイター科昼-2年C	授業形態	実技	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	作画の講師歴9年目					
授業の学習内容	・アニメ制作工程における「作画」の知識、技術をより専門的に学習する。 ・主に紙を使用した作画実習をメインとし、					
到達目標	・作画の基礎的な知識、技術の習得 ・スキルアップと同時に課題をやりきるマインドの習得					
評価方法と基準	・授業内課題の提出 (60%) ・課題の完成度 (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	04/20	講義	オリエンテーション	
2	04/27	実技テスト	実力テスト	トレス練習
3	05/18	講義&実習	テストの添削&解説	〃
4	05/25		原画トレス	〃
5	06/01		タイムシートの書き方読み方	〃
6	06/15		中割り基礎①	〃
7	06/22		中割り基礎②	未提出課題の作業、トレス練習
8	06/29		中割り基礎③	〃
9	07/06	実技テスト	テスト	〃
10	07/13	講義&実習	テストの添削&解説	〃
11	07/20		セル組&合成①	〃
12	08/31		セル組&合成②	〃
13	09/07		セル組&合成③	〃
14	09/14		セル組&合成④	〃
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】				
作画道具: 鉛筆orシャープン(B~2B)、色鉛筆、タップ、消しゴム、ライトテーブル、鉛筆削り、動画用紙				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	キャラクタードローイング I B	必修 選択	選択	年次	二年	担当教員	浅沼
学科・コース	スーパークリエイター科昼2年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2002年に集英社スーパー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。より上を目指す場合は、さらに書きたいモノから売れる作品作りへとシフトしていく。						
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15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22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13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20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27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	6月3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17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24日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
9	7月1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8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22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26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2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9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
		試験	課題評価試験	
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) ゲーグルアカウント作成とゲーグルドライブ&ドキュメントアプリを使えるように準備をしておくこと				

科目名	ポートフォリオ制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	野添梨麻
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	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』						
授業の学習 内容	面白いものを書けるようになることを目指します。▼小説、シナリオその他のテキストライティングに対応します。▼この授業でお伝えするやり方は、すべてのエンターテインメントに応用のきく基本ばかりです。小説、シナリオ、マンガ原作、企画書の書き方もお伝えします。▼授業計画は状況を見て変更する場合があります。企業課題、学内コンクール等、年度始めに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。						
到達目標	原稿料が発生するものを書けるようになること。ジャンルは問いません。						
評価方法と基準	出席率：全回出席で50点。評価点：日頃の提出物と前期末の筆記試験とを合わせて最高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	4/16	講義・執筆	題材選び＝着眼点について		なるべくたくさん文章を読んでおくこと。
2	4/23	同上	五感で描く。教材『車のいろは空のいろ』		同上。
3	5/7	同上	喜怒哀楽を描く・教材『映画館がはねて』		GW中にあったことを書く。
4	5/14	同上	あいまいな表現、難解な文章の改善		4,000文字程度の短い物語を考えておく。
5	5/21	同上	一人称二人称三人称		同上。
6	6/11	同上	恐怖を描く・教材『ヴァルドマール氏の死の真相』		クラシック音楽を聴く。
7	6/18	同上	恐怖を描く・教材『白い粉薬のはなし』		古典落語を聴く。
8	6/25	同上	恐怖を描く・教材『冷気』		梅雨について思うことを書く。
9	7/2	同上	小説ならではの表現・教材『安楽椅子探偵』		七夕の思い出を書く。
10	7/9	同上	季節感の描写		好きな夏の食材について書く。
11	7/16	同上	物語の構造：書簡体小説		夏休みの執筆計画を立てる。
12	8/27	同上	物語の構造：手記、日記		夏休み中にあったことを書く。
13	9/3	同上	物語の構造：すれ違い		マンガを読む。
14	9/10	同上	物語の構造：第四の壁・メタフィクションについて		前期にとったノートや資料を整理しておくこと。
15	9/17	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、 <b>筆記用具</b> は必ず持参してください。					

授業名(時間割表記)	写真テクニックⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員 早川花
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	美術大学講師3年・専門学校講師30年					
授業の学習内容	目で見ている対象がカメラレンズを通すとどのように写されるのか、また、光や構図についても学習し、アニメーション制作に生かすことができるようにする。デジタル一眼レフカメラの使い方を学び、対象(被写体)をおもように撮影できるようになる。撮影したものは自分の資料としてまとめていく。カメラは視覚によるメモができる道具だと考えて使いこなしてほしい。					
到達目標	デジタル一眼レフカメラの基本操作ができる。光を読み、絞りとシャッタースピードを使った撮影ができる。被写体やテーマによってレンズを生かした構図で撮影できる。カメラと写真の用語を理解し使うことができる。撮影したものの中から選びプリントしまとめることができる。					
評価方法と基準	授業毎の撮影を学習課題としてプリントした写真と夏期課題をプリントした写真を1冊にまとめたものを提出物とする(90%)。筆記試験(10%)。※理想的な達成レベルは撮影の全内容が1冊にまとまっており、筆記試験も出ている。標準的な達成レベルは全内容はあるがばらつきがあり、筆記試験はほぼ出ている。					

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	4/15	講義・実習	自己紹介/カメラの仕組み・基本操作ができる		SDカードを3回目までに用意す	
2	4/22	実習	絞りとシャッターを使った撮影が			
3	5/13	実習	レンズの種類による写り方の違い			
4	5/20	実習	風景をレンズ効果を生かして撮影		風景写真をプリントする	
5	5/27	実習	人物を標準レンズと基本構図で撮		人物写真をプリントする	
6	6/3	実習	レンズの種類による写り方の違い			
7	6/17	講義・実習	風景写真の構図を分析できる/プリ			
8	6/24	実習	建物の外観や室内を撮影できる		建物の写真をプリントする	
9	7/1	実習	建物の外観や室内+人物を撮影でき		建物の写真をプリントする	
10	7/8	実習	ライティングによる人物の印象の変化を		ライティングの写真をプリント	
11	7/22	実習	ライティングによる人物の印象の変化を		ライティング/夏期課題を撮影	
12	8/26	試験・実習	試験/プリント提出とプレゼンテーショ			
13	9/2	実習	平面作品(デッサンなど)を撮影できる=複			

14	9/9	実習	平面作品(デッサンなど)を撮影できる=複	
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】				
毎回授業内容プリント配布。学校共用のデジタル一眼レフカメラ・交換レンズ・三脚・ライト使用。SDカードは各自3回目までに用				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	ポートフォリオ制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	かすがま る
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	学習塾を経営し現国・小論文を指導。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、分析・考察を促すことで思考の整理と深化をはかり、もって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実際のかつ具体的な技法を個別に指導する。そして、長編制作における諸技術(着想・企画・設計・執筆)を継続的に指導し、投稿作品のクオリティアップを確実なものとする。なお希望者には着想の段階からのフォローを行う。						
到達目標	小説としての発展的な発想・叙述ができる。						
評価方法と基準	長編の形にアウトプットできれば可、投稿レベルのものをアウトプットできれば良、新人賞突破をねらえる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16日	講義と実践	「ヒット作分析」を理解し発案できる	ワークシート作成
2	4月23日	同上	「ヘイト」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
3	5月7日	同上	「アイデア出し」について学び発案できる	ワークシート作成
4	5月14日	同上	「楽園」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
5	5月21日	同上	「悪堕ち」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11日	同上	「短編小説」について学び執筆できる	短編小説執筆
7	6月18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25日	同上	「差別」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
9	7月2日	同上	「友情」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9日	同上	「ゲームの正体」について学び執筆できる	レポート作成
11	7月16日	同上	「プロット」の仕組みを再び学び考慮発案できる	ワークシート作成
12	8月27日	同上	「社会保障」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
13	9月3日	同上	「分断」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
14	9月10日	まとめ	後期全体を振り返り、考え、書く。	レポート作成
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】				

科目名	ポートフォリオ制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	ココロ直
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ3年C	授業 形態	実習	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22年。						
授業の学習 内容	各出版社の新人賞での受賞を具体的目標とした作品、またプロの目線による商業的価値のある作品を制作する。 主に構成面を意識したより複雑な展開方法への理解を深める。						
到達目標	自身の作品の方向性を模索する。 キャラクターの掘り下げ、ジャンルに特化した文章技術や構成など、商業的な需要を意識した作品を制作し、いずれかの新人賞へ投稿する。						
評価方法と基準	講義への理解度 50% (学生自身の作品をもとに、今後の方向性の模索ができてきているか、また、それに応じた技術を身につけられているかを評価する。提出課題においてはジャンルを問わず習熟度を評価する) 投稿用作品 50% (ジャンル特化の配慮や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	4/15	講義	新人賞の傾向・ジャンルの分析	レポート提出
2	4/22	講義	商業的な『パッケージ』の重要性を理解	講義内容を振り返る課題を提出
3	5/13	講義	『オリジナリティ』に関する考察	学習内容を作品に反映
4	5/20	講義	キャラクターの『背景』と『動機』の重要性を理解	学習内容を作品に反映
5	5/27	講義	二者の相関関係による『解決』を技術的に理解	学習内容を作品に反映
6	6/3	講義	タイトルから第一章終了までの流れを考察	学習内容を作品に反映
7	6/17	講義	セナープによる『作品の統一感』を作成できるようになる	学習内容を作品に反映
8	6/24	講義	王道的な主人公と流行の主人公の差を考察・認識	学習内容を作品に反映
9	7/1	講義	『ミステリ』の手法を知り、他ジャンルに活用する	学習内容を作品に反映
10	7/8	講義	『ライト文芸』の手法に対する理解を深める	学習内容を作品に反映
11	7/16	講義	物語の進行に応じた『感情』を書く	学習内容を作品に反映
12	7/22	講義	『連作短編』の特性を理解し、プロットを作成	学習内容をプロットに反映
13	8/26	講義	『群像劇』の特性を理解し、プロットを作成	学習内容をプロットに反映
14	9/2	講義	『ジュブナイル』の特性を理解し、プロットを作成	学習内容をプロットに反映
15	9/9	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】				
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)	3DCG制作 I A	必修 選択	選択	年次	1, 3	担当教員	石橋
学科・コース	スーパークリエイター科昼二三年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	90 3		
教員の略歴							
授業の学習 内容	①業界で使われているツールです。 ②3DCGの基礎を学びます ③3DCGは躓きやすい分野ですので楽しくわかりやすく学んでほしいです ツールを学ぶにあたって必要な知識や作品の作成方法や考え方を伝えます。						
到達目標	3DCGソフト「Maya」の基本操作を学びそれに付随する必要なツールの知識も身に着ける 1年を通してとにかく3DCGソフトを触り続ける						
評価方法と基準	課題提出数 自主的な作品の制作						

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	4/20/2024	講義と演習	Mayaの基本的なオペレーション				
2	4/27/2024	講義と演習	Maya：木箱の作成				
3	5/18/2024	講義と演習	Maya：木箱の作成				
4	5/25/2024	講義と演習	Maya：樽の作成				
5	6/1/2024	講義と演習	Maya：樽の作成				
6	6/15/2024	講義と演習	Maya：大砲の作成				
7	6/22/2024	講義と演習	Maya：大砲の作成				
8	6/29/2024	講義と演習	Maya：大砲の作成				
9	7/6/2024	講義と演習	Maya：大砲の作成				
10	7/13/2024	講義と演習	Maya：剣の作成				
11	7/20/2024	講義と演習	Maya：剣の作成				
12	8/31/2024	講義と演習	オリジナルの剣を作成				

13	9/7/2024	講義と演習	オリジナルの剣を作成	
14	9/14/2024	講義と演習	オリジナルの剣を作成	
15	/	講義と演習	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】				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	ゲーム企画ⅢA	必修 選択	選択	年次	2024年	担当教員 武田正憲 (山本健一)
学科・コース	スーパークリエイター科昼23年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	TCAノベル科講師10年目。TCAゲームプランナー科講師7年目。					
授業の学習 内容	ゲームメーカーにイラストレーターとして就職し、2Dデザイナーやアートディレクターとして活躍できる力を習得するために、ゲームのアートワークの基本を学びながら、プランナー職への理解や、アート担当として外部のクリエイ					
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における世界観のアート部分を担当する基礎を学びながら、キャラ表の読み取り方と、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。					
評価方法及び基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第2回までに、的確な題材が選んでいるか？</li> <li>・第4回までに、擬人化をどのようなビジュアルで行うか明確に想像できているか？</li> </ul>					

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	授業内でどのようなことをやるのかをまず説明、ゲームにおけるシナリオとアート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	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	4月27日	課題評価	選んだ擬人化の題材をわかりやすくどう絵で表現するのか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18日	講義と実習	ゲームにおけるキャラのアートワークの説明をするために、どのような仕様でプランナーとやりとりを行ったら良いかを表現方法のいくつかのテンプレを	テンプレについてどのような作品が当てはまるか調べておく。
4	5月25日	課題評価	テンプレを使い、自分が考える擬人化の表現方法をアートワークとしてまとめて貰う。	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1日	講義と実習	シナリオ職の作るキャラ表を読み取る技術を学び、キャラ表の項目からビジュアルを考え出す方法を学ぶ。	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15日	課題評価	キャラ表の項目欄を読み取りながら、大まかな外観をサンプル画像で用意する。	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22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29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6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13日	課題評価	擬人化の世界観をイメージボードで説明するために必要な、簡単な指示書を作成する。	レポートとして、ゲームをひとつ選び、イメージボード作成に必要な要素を4用意する。
11	7月20日	講義と実習	ホラーコンテンツにおける4行プロットの内容を学んでもらう。問題解決のために主人公がどのように障害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しているか事前に調べてレポートを用意する。
12	8月31日	課題評価	ホラーコンテンツにおけるキラーのビジュアルワークを考えるうえでイラストレーター向け指示書の作成方法を学びながら、ホラーコンテンツとゲームの	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7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、そのログラインを意識しながら、指示書にまとめられるようになる。	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14日	課題評価	振り返りのまとめ講義を行い、アート系プランナーとして、世界観を作るうえで必要になる指示書の作り方を復習し、完璧に習得する。	予告編として観て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	/			
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ゲーム制作ⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	武田正憲 (山本健一)
学科・コース	スーパークリエイター科昼23年C	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10年目。TCAゲームプランナー科講師7年目。						
授業の学習 内容	ゲームメーカーにてシナリオディレクターとして、世界観の内容をゼロから作り出す能力を習得して貰う。システムやプランナー、運営など連携してゲームの世界観をすべて構築するためにはどのような知識やスキルが必要なのか、実際に一つのゲームの世界観を作成していく授業。						
到達目標	システム要件と売りとる題材を使い、様々なアイデアを盛り込んでいき、シナリオディレクターとして、キャラ設定やメインシナリオ、ゲームループにおけるバランス作業なども考慮しながら、世界観資料の作り方を習得してもらう。						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第2回までに、的確な題材が選んでいるか？</li> <li>・第4回までに、世界観作成に必要な項目が洗い出せているか？</li> <li>・第6回までに、シナリオ世界観シートの要点をまとめることができているか？</li> </ul>						

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	授業内でどのようなことをやるのかをまず説明、ゲームにおけるシナリオの扱いについて解説します。ゲームにおける世界観についての重要度を解	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	4月27日	課題評価	題材に合わせて、織り込むべきアイデアの選出方法を学ぶ。	事前準備として、題材に合わせたメジャーな作品を調べて貰う。
3	5月18日	講義と実習	世界観について必要な項目のあらい出しを行いリスト化する。	必要な概要を考えておく。
4	5月25日	課題評価	項目に基づいて、物語の概枠を設計する。	ログラインの作成の予習。
5	6月1日	講義と実習	物語と世界観をリンクさせるための勢力図の繊維を埋める準備をできるようにする。	自分が考えている世界観に最も近い作品のレビュー。
6	6月15日	課題評価	世界観の勢力の内容を項目として埋めていき、資料化する。	勢力のいくつかに当てはまる現代の歴史を予習。
7	6月22日	講義と実習	物語を説明するためのキャラ設定とそれに紐付いた文化や風習、理念や宗教と言った歴史を構築する。	作品を選び、その世界観の歴史をレビューする。
8	6月29日	課題評価	世界観資料の共有シートを作成。	事前準備として、オンラインゲームのPVを2本ほど見てもらう。
9	7月6日	講義と実習	三幕構成(4行プロット)の概念を学習する。	題材における障害となる内容を事前に調べておく。
10	7月13日	課題評価	三幕構成で世界観の流れを構築する。運営スケジュールと追加シナリオアップデートの概念を学ぶ。	レポートとして、ゲームをひとつ選び、ロンチと運用分を4行プロットに直してみる。
11	7月20日	講義と実習	クエストの概念を理解して貰い、シナリオを案出しする上で必要な土台設計の考え方を学んでもらう。	他のゲームにおいてメインシナリオの他にどのようなシナリオ項目があるのか事前に調べてレポートを用意する。
12	8月31日	課題評価	イベントシナリオ、好感度シナリオ、クエストシナリオなどの概念を学ぶ。	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7日	講義と実習	ロンチ分のメインシナリオの分量や範囲を学び、資料化する方法を学ぶ。	クライマックスに合わせられそうな他の作品を鑑賞しておく。
14	9月14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資料の作り方を復習し、完璧に習得する。	自分の作った世界観資料と、他の作品の世界観資料の違いを確認する。
15	/			
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ゲームデザインII	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福田
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社サクセス勤務。デザイナーとして各種ゲームグラフィック・印刷物・動画作成を経験。						
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 2:2年次に学んだPhotoshop、Illustratorの学習の復習及び応用 3:Photoshop・Illustrator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。						
到達目標	1:Photoshop、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	4/19	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	4/26	講義と演習	バナー模写課題(2)	
3	5/10	講義と演習	バナー模写課題(3)【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来るようにしてくる
4	5/17	講評会	ゲーム内ロゴデザイン課題(1)	
5	5/24	講義と演習	ゲーム内ロゴデザイン課題(2)	
6	5/31	講義と演習	ゲーム内ロゴデザイン課題(3)【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来るようにしてくる
7	6/14	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	6/21	講評会	ゲームUI/リソース作成課題(2)	
9	6/28	講義と演習	ゲームUI/リソース作成課題(3)【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来るようにしてくる
10	7/5	講義と演習	ゲームUI/レイアウト作成課題(1)	
11	7/12	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	7/19	講義と演習	ゲームUI/レイアウト作成課題(3)【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来るようにしてくる
13	8/30	講義と演習	魔法陣デザイン(1)	
14	9/6	講評会	魔法陣デザイン(2)	ポートフォリオ、魔法陣デザインの提出
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】				

授業名(時間割表記)	ゲーム制作IVC	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	加藤
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	様々なゲームデベロッパー会社にてプランナー/ディレクターを経験(20年)						
授業の学習内容	就職活動に向けてポートフォリオのブラッシュアップを行い、完成させます。 また、企業面接の対策としての学生へのサポートを行い、就職活動に自信をもって臨めるようにします。						
到達目標	ポートフォリオの完成(企画3本以上)及び、企業の内定を獲得します。						
評価方法と基準	作成したポートフォリオの内容、授業への姿勢にて評価します。 (提出のみ:60%、内容評価:30%、授業への姿勢:10%)						

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15日	オリエンテーション	講師の自己紹介、学生側の自己紹介 ゲーム業界基礎知識		
2	4月22日	講義	就活用の企画書の内容や面接の対策について		
3	5月13日	実習	企画書ブラッシュアップ、面接練習	企画書制作	
4	5月20日	実習	企画書ブラッシュアップ、面接練習	企画書制作	
5	5月27日	実習	企画書ブラッシュアップ、面接練習	企画書制作	
6	6月3日	実習	企画書ブラッシュアップ、面接練習	企画書制作	
7	6月17日	実習	企画書ブラッシュアップ	企画書制作	
8	6月24日	実習	企画書ブラッシュアップ	企画書制作	
9	7月1日	実習	企画書ブラッシュアップ	企画書制作	
10	7月8日	実習	企画書ブラッシュアップ	企画書制作	
11	7月22日	実習	企画書ブラッシュアップ	企画書制作	
12	8月26日	実習	企画書ブラッシュアップ	企画書制作	
13	9月2日	実習	企画書ブラッシュアップ	企画書制作	
14	9月9日	実習	企画書ブラッシュアップ	企画書制作	
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)	2DCG制作IV	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	頼兼和男
		授業 形態	実技	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昼二4年B						
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルによるイラスト制作</li> <li>・企業課題制作</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎的な画力の向上</li> <li>・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</li> </ul>						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト全体のクオリティの高さ</li> <li>・授業に対する取り組み方</li> </ul>						

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		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		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		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		講義・実習	Photoshopの使い方応用①	Photoshopの使い方練習 4.5h
6		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		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		講義・実習	Photoshopの使い方応用②	Photoshopの使い方練習 4.5h
9		講義・実習	Photoshopの使い方応用③	Photoshopの使い方練習 4.5h
10		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		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		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		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		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		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】				
ペンタブレット				