

科目名	3DCG制作 I D	必修 選択	選択	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昼二1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	90 (3)	開講区分	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ゲーム制作に必要な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	4/24	実習	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	5/1	実習	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	5/8	実習	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	5/15	実習	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	5/22	実習	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	6/5	実習	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	6/19	実習	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	6/26	実習	背景&SP&スカルプト7週1回	スカルプト&SP&モデリング
9	7/3	実習	背景&SP&スカルプト7週2回	スカルプト&SP&モデリング
10	7/10	実習	背景&SP&スカルプト7週3回	スカルプト&SP&モデリング
11	7/17	実習	背景&SP&スカルプト7週4回	スカルプト&SP&モデリング
12	7/24	実習	背景&SP&スカルプト7週5回	スカルプト&SP&モデリング
13	8/28	実習	背景&SP&スカルプト7週6回	スカルプト&SP&モデリング
14	9/4	実習	背景&SP&スカルプト7週7回	スカルプト&SP&モデリング
15	9/11	実習	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(リトボロー&リキング)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				
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)	クリエイティブワークⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	柳沼里 枝
		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昼二1年A						
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習 内容	◇ ゲーム制作に関する基礎知識を習得 ◇ チーム制作に望むうえでのマインドと知識の向上を図る ◇ 実践的なチーム活動を通して他者と円滑に物事を進めるうえでの考え方を習得する						
到達目標	◇ ゲームクリエイターという職業について理解し、必要な能力を把握する ◇ パソコン・キーボードの扱いを理解し、スムーズに操作することができる ◇ 他者と協力して物事を達成するためのコミュニケーション力を理解する						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

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	4/21	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・PCの使い方やドライブについて解説 ・現在のタイピング力を確認&把握する	誰かと協力して何かをするときに不安なこと・楽しみなことを考える
2	4/28	講義・実習	【トランプゲームで他人を知ろう①】 ・数人のチームに分かれてトランプゲームを実施 ・自分のことを知ってもらうためのアウトプット ・交流を行い、他者のことを知る工夫を学ぶ	初めて会う人にしてもらって安心することを考える
3	5/12	講義・実習	【トランプゲームで他人を知ろう②】 ・数人のチームに分かれてトランプゲームを実施 ・自分のことを知ってもらうためのアウトプット ・交流を行い、他者のことを知る工夫を学ぶ	自分が言われて嬉しい言葉を考える
4	5/19	講義・実習	【ボードゲームでコミュニケーションとアウトプット力を磨こう①】 ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・他者とともにルールを正しく理解し、円滑に進行するための工夫をする ・他者を楽しませ、自身も楽しむためのマインドを学ぶ	既存作品から一緒にいたいと思うキャラを見つける
5	5/26	講義・実習	【ボードゲームでコミュニケーションとアウトプット力を磨こう②】 ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・他者とともにルールを正しく理解し、円滑に進行するための工夫をする ・他者を楽しませ、自身も楽しむためのマインドを学ぶ	他者と協力して円滑に物事を進めるために大切だと思うことを考えてくる
6	6/2	講義・実習	【ボードゲームでコミュニケーションとアウトプット力を磨こう③】 ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・他者とともにルールを正しく理解し、円滑に進行するための工夫をする ・他者を楽しませ、自身も楽しむためのマインドを学ぶ	好きなゲームを他者におすすめできるよう考える
7	6/16	講義・実習	【ゲーム開発基礎知識・研究①／面談①】 ・プロのゲーム開発について学ぶ ・チームや組織での制作を想定したコミュニケーションについて研究する ・1on1面談	他者と協力または交流できるゲームを1つプレイする
8	6/23	講義・実習	【ゲーム開発基礎知識・研究②／面談①】 ・プロのゲーム開発について学ぶ ・チームや組織での制作を想定したコミュニケーションについて研究する ・1on1面談	他者と協力または交流できるゲームを1つプレイする
9	6/30	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう①】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	既存作品の中で、リーダーを任せたいと思うキャラクターを見つける
10	7/7	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう②】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	既存作品の中で、サポートしてほしいと思うキャラクターを見つける
11	7/14	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう③】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	他者に自分の考えを伝える時に大切にしたいことを考える
12	7/22	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう④】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	誰かがしんどい時に伝えたい言葉を考える
13	8/25	講義・実習	【PCゲームでチームワークを実践しよう⑤】 ・PCゲームを使用し、チームで目標の達成を目指す ・他者と協力して目的を完遂することの重要性を知る ・他者とともに制作を行う上での考え方を学ぶ	チームで目的を達成して感じたことをまとめる
14	9/1	講義・実習	【前期クロージング】 ・前期振り返り&自己分析→自身の課題を把握する ・夏休み中に強化すべきこと&作戦を計画	授業で把握した自分の課題を改善するためにアクションを起こす
15	9/8	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)	ゲームエンジン基礎ⅠA	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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	フリープログラマー(28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	本授業は講義形式ではなく、Game Creator Studio 形式でゲーム開発を実践する授業である。学生は受講者ではなくゲームクリエイターとしてスタジオに参加し、作品を完成させる経験を通してゲーム開発の基礎を身につける。 前期では、まずSUP(制作教材)を用いてゲーム制作の基本技術を習得し、1本のゲームを完成させる。この過程を通して、ゲーム開発に必要な実装・構造理解・完成まで作り切る経験を得る。 SUP修了後は、クリエイターとして自身のゲーム企画を作成す。授業では毎週、短い講義と企画制作時間を設け、コーチと相談しながらゲーム企画を完成させる。 本授業では「クリエイターとは、作品を完成させた人のことである」という考え方を重視し、完成するまで作る姿勢を身につけることを目的とする。						
到達目標	本授業を通して、以下の到達を目標とする。 1. SUP(制作教材)を通してゲーム制作の基本的な実装方法と構造を理解し、1本のゲームを完成させることができる。 2. ゲーム企画の基本構造を理解し、自分のアイデアをゲーム企画として整理し、企画書としてまとめることができる。 3. コーチとの相談や制作活動を通して、ゲーム開発における試行錯誤や改善のプロセスを経験する。 4. 「クリエイターとは作品を完成させた人である」という考え方のもと、完成させる制作姿勢を身につける。						
評価方法と基準	評価は以下の基準により行う。 SUP(制作教材) 50点 ゲーム企画 50点 合計 100点 本授業では「クリエイターとは作品を完成させた人である」という考え方を重視するため、完成させることを前提とした制作姿勢を評価する。						

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23日	実習	ガイダンス／Game Creator Studioの説明	SUP自習
2	5月7日	実習	ゲーム企画の目的とテーマを整理し、作りたいゲームの方向性を考える。	〃
3	5月14日	実習	ゲームのコンセプトを明確にし、どのような体験をプレイヤーに提供するかを整理する。	〃
4	5月21日	実習	ゲームの基本ルールを考え、ゲームとして成立する仕組みを検討する。	〃
5	5月28日	実習	ゲームの進行構造やゲームの流れを整理する。	〃
6	6月4日	実習	ゲームに登場する要素(キャラクター、オブジェクト、システムなど)を整理する。	〃
7	6月18日	実習	ゲームの操作方法やプレイ方法を整理する。	〃
8	6月25日	実習	ゲームの面白さのポイントや特徴を整理する。	〃
9	7月2日	実習	ゲームの規模を見直し、実際に制作可能な内容として調整する。	〃
10	7月9日	実習	ゲームの構造やルールを整理し、ゲーム全体の設計をまとめる。	〃
11	7月16日	実習	ゲーム企画を文章や図を用いて整理し、企画書としてまとめ始める。	〃
12	8月27日	実習	企画内容を見直し、不足している要素や改善点を整理する。	〃
13	9月3日	実習	企画書として内容を整え、完成に向けて整理する。	〃
14	9月10日	実習	ゲーム企画を完成させ、内容を振り返る。	〃
15	9月17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)	ゲームエンジン基礎 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	濱田
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	ゲーム業界歴35年、Unity歴11年						
授業の学習 内容	・Unityの基礎(講義&実習) Unityの操作や基本的な機能を学習します。 。ビデオゲームの仕組み(講義) Unityの操作と座学を通じて、ビデオゲームの仕組みやゲームデータの基礎を学びます。						
到達目標	Unityの基礎的な操作をマスターする。 Unityの基礎的な機能を理解する。 ビデオゲームの基礎的な仕組みを理解する。 ゲームデータの基礎を理解する。						
評価方法と基準	・課題提出 ・テスト						

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2日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
2	5月9日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
3	5月23日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
4	5月30日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
5	6月6日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
6	6月20日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
7	6月27日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
8	7月4日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
9	7月11日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
10	7月18日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
11	7月25日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
12	8月29日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
13	9月5日	講義と実習	・Unityの基礎(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
14	9月12日	講義と実習	試験前振り返り授業	
15	9月19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口	
【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	1	担当教員	岡 智仁
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 ・チーム運営に必要なツール、考え方、コミュニケーションの取り方などを学ぶ 1年生から就職に向けて必要な業界知識、考え方を学びつつ、2年次から行われるチーム制作の基盤を作る						
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(筆記40% 実技60%)						

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	4/25	実習	学校の過ごし方とポートフォリオ 学生生活での目指す姿、ゴールを明確にする	自身の進路希望レポート作成
2	5/9	実習	ゲーム業界の働き方とPL,PG,GGの特徴 業界のことを知り、自身との認識のズレ や齟齬を無くす	自身の進路希望レポート作成
3	5/16	実習	根拠とロジカルシンキング sowhat,whyso,MICE,グルーピングの概要 を知る	ロジカルシンキングを使った 学園祭企画書の作成
4	5/23	実習	グループディスカッション_リーダーとは ロジカルシンキングで学んだことを実践 し、発表まで行う	ロジカルシンキングを使った 学園祭企画書の作成
5	5/30	実習	ゲームと遊びの違い 世の中で提唱されているゲームとしての 立ち位置と特性を知る	ロジカルシンキングを使った 学園祭企画書の作成
6	6/6	実習	タスク管理とエクセルワーク① クリティカルパスを意識したガントチャート、 作業の割り振り考える	ガントチャート、概要書、作業リスト の作成
7	6/20	実習	タスク管理とエクセルワーク② クリティカルパスを意識したガントチャート、 作業の割り振り考える	ガントチャート、概要書、作業リスト の作成
8	6/27	実習	タスク管理とエクセルワーク③ クリティカルパスを意識したガントチャート、 作業の割り振り考える	ガントチャート、概要書、作業リスト の作成
9	7/4	実習	ゲーム分析 ファンではなく制作者としての目線でゲーム を見る方法を学ぶ	ツムツムのゲーム分析
10	7/11	実習	グループディスカッション_キービジュアルから ニーズを探す。 言葉にするスキル、それを人に伝える方法を 学ぶ	ツムツムのゲーム分析
11	7/18	実習	企画の考え方と作り方 ゲーム業界で求められる企画書の考え方と 作り方を学ぶ	ツムツムのゲーム分析
12	7/25	実習	チームの進め方_MTGと議事録	ゲーム企画書の写し
13	9/5	実習	グループディスカッション_相互議事録	ゲーム企画書の写し
14	9/12	実習	ゲームの基本の型	ゲーム企画書の写し
15	9/19	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昼21年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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	4/22	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	5/13	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	5/20	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	5/27	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	6/3	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	6/17	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	6/24	実習	・異なるトーンによる平面構成の作成(下描き、着彩) ■提出	・ペン画による演習	
8	7/1	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	7/8	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	7/15	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	7/22	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	9/2	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	9/9	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	9/16	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	9/30	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】 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)	プランニング I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小俣
学科・コース	スーパークリエーター科 昼ニ1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームデザイナー8年						
授業の学習 内容	既存の遊びの分析、ルールの追加を行い、ゲームの生み出し方を学ぶ 遊びを考える→ルール制作→実行という試行錯誤を短いスパンで繰り返すことで、ルールの作り方を学ぶ また学園祭で授業で作成したオリジナルルールのゲームの出展を目指し、制作 ゲーム作りの体験と人に見せる経験を得てもらう						
到達目標	モノづくりに対して、試行錯誤を繰り返す習慣を身に付ける プレイ中の会話や表情、詰まったポイントなどを記録し、客観的にフィードバックするスキルを身に付ける						
評価方法と基準	授業毎に別々のテーマをもとにグループで簡単なゲームを制作します その際に①ルールシート②デバッグシート③ポストモータムシートの3種類のワークシートを使います 授業数分のワークシートを提出いただき、加点方式で成績を付けます (全て提出することで最低60点保障、内容で追加点を付与します。そのため全ての授業終了時に100点を超えることがあります が、成績表では100点が最大となります)						

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25日	実習	授業オリエンテーション テーマ:【じゃんけん】 の分析とオリジナルルール制作	授業時間内にワークシートを提出できなかった場合その作成
2	5月2日	実習	テーマ:【トランプ・ババ抜き】 の分析とオリジナルルール制作	同上
3	5月9日	実習	テーマ:【トランプ・七並べ】 の分析とオリジナルルール制作	同上
4	5月23日	実習	テーマ:【トランプ・スピード】 の分析とオリジナルルール制作	同上
5	5月30日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
6	6月6日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
7	6月20日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
8	6月27日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
9	7月4日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
10	7月11日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
11	7月18日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
12	7月25日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
13	8月29日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
14	9月3日	実習	テーマ:【未定】 の分析とオリジナルルール制作	同上
15	9月12日	試験	評価週(提出したワークシートの評価)	同上
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)	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	スーパークリエーター科昼二1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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	2026/4/23	講義・演習	授業概要／WEB用語実習／写真撮影演習	
2	2026/5/13	↓	↓ Phot oShop演習	前授業の復習
3	2026/5/20	↓	↓ ↓ □	↓
4	2026/5/27	↓	↓ ↓ □	↓
5	2026/6/3	↓	↓ ↓	↓
6	2026/6/17	↓	↓ ↓	解析WEBページの検索・閲覧
7	2026/6/24	講義・実習	↓ 文字組演習 WEBページ解析 サイト ツリ ー1	↓
8	2026/7/1	↓	↓ ↓ WEBページ解析 サイト ツリ ー2	↓
9	2026/7/8	↓	↓ ↓ ↓	↓
10	2026/7/15	↓	↓ ↓ ↓ (Fi gma導入)	↓
11	2026/7/22	↓	↓ フライヤーデザイン WEBページ解析 ワイヤーストリーmA	↓
12	2026/8/26	↓	↓ ↓ ↓	↓
13	2025/9/3	実習	↓ WEBページ解析 ワイヤーストリーmB	WEB用語の復習
14	2025/9/10	↓	WEB用語試験 ↓	
15	2025/9/17		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)	イラストレーションⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	芦川みらの
学科・コース	スーパークリエーター科昼二1年B	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 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	デジタルイラストの基本の学習と制作における知識を身につけ、イラストを仕事にするための基礎力を養います。						
到達目標	・パソコンの基本操作に慣れる ・CLIP STUDIO PAINTを使用してイラストを制作できるようになる						
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21日	講義、実習	オリエンテーション/スケッチ、模写	復習	
2	4月28日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/基本操作	復習	
3	5月12日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/線画	復習	
4	5月19日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/ベクターレイヤー	復習	
5	5月26日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/彩色	復習	
6	6月2日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/便利な機能	復習	
7	6月16日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/肌、瞳、髪の色塗り	復習	
8	6月23日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/画像の加工	復習	
9	6月30日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/キャラデザ	課題制作	
10	7月7日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/ラフ	課題制作	
11	7月14日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/線画	課題制作	
12	7月21日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/塗り	課題制作	
13	8月25日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/仕上げ	課題制作	
14	9月1日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/講評	課題制作	
15	9月8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】					
コミックイラストの描き方					

授業名(時間割 表記)	クリエイティブワークⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	Aiki Kano
学科・コース	スーパークリエーター科昼二1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA開講時より商品企画、店舗企画等担当、かず多くの企業プロジェクトを担当。						
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	1.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。 2.作品制作能力□						

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21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28日	講義・実習	挑戦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12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19日	講義・実習	各自アイディアの修正と制作	イメージを制作
5	5月26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2日	講義・実習	アイディ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16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23日	講義・実習	商品撮影	
9	6月30日	講義・実習	販売する為の告知広告を考える。アイディアスケッチ	ポスターB2サイズ アイディア
10	7月7日	講義・実習	データ制作	
11	7月14日	講義・実習	データ制作	
12	7月21日	講義・実習	最終データ確認と広告プリント	
13	8月25日	プレゼンテーション	アイディア発表と理解／制作作品のまとめと提出	
14	9月1日	講義・実習	作品の講評と授業まとめ	
15	9月8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】				
A4サイズブルーグリーン2穴バインダー用紙:無地□方眼、横罫など3種準備□				

授業名(時間割 表記)	コピーライティング I	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 2		
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有し、現在も現役でブランディングやコミュニケーションコンテンツの企画制作に携わる。						
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、一方的な押し付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、過大評価点数など						

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25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2日	課題発表と演習	いいところと悪いところを挙げていく作業	思考整理
3	5月9日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
4	5月23日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
5	5月30日	作品発表と講評	キャッチフレーズを発表	発表準備
6	6月6日	課題発表と演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
7	6月20日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
8	6月27日	作品発表と講評	キャッチフレーズを発表	発表準備
9	7月4日	課題発表と演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
10	7月11日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
11	7月18日	作品発表と講評&講義	キャッチフレーズを発表 & デザインとは	発表準備
12	8月29日	課題発表と演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
13	9月5日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
14	9月12日	作品発表と講評&講義	キャッチフレーズを発表 & ChatGPTとの付き合い方	発表準備
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	コンピューターデザインベーシック I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	木島朝子
学科・コース	スーパークリエーター科 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	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22日	講 義	Illustrator基礎1 Illustratorの基本、図形を描く	復習	
2	5月13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20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27日	講義と演習	Illustrator基礎4 色の設定、線の設定	復習	
5	6月3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17日	講義と演習	名刺制作 ロゴ制作・文字を扱う	復習	
7	6月24日	実 技	名刺制作 出力データの作成	復習	
8	7月1日	実 技	Photoshop基礎1 Photoshopの基礎、選択範囲をマスターする	復習	
9	7月8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15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	7月22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	8月26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2日	講義と演習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習	
14	9月9日	講義と演習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習	
15	9月16日	実 技	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」、筆記用具、ノート					

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	スーパークリエーター科 昼ニ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	4/20	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	4/27	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	5/11	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	5/18	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	5/25	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	6/1	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	6/8	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	6/22	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	6/29	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	7/6	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	7/13	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	7/24	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	8/24	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	8/31	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	9/7	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			授業時間では足りない、アイディア出し・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】				

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ニ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	デザインを通じて様々な仕事と製本作品の制作を続けながら良い御縁が生まれ、思考力と手仕事を鍛え表現力を向上させてきました。						
授業の学習内容	・ 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。 ・ 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。 ・ 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。 ・ 常に日常を観察する思考をもち、知らない事を知り発見し、上達する楽しさを実感して下さい。						
到達目標	・ 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。 ・ 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。 ・ 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。 ・ 様々なアイデアと表現の可能性に気付けるようにする。 ・ 100%の出席率を目指し、学ぶ楽しさを確実に身につける。						
評価方法と基準	・ 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) ・ 評価点B／授業内での積極性 ・ 評価点C／準備及び自宅課題の提出状況及び表現品質以上 3 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		4/24	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	自宅課題／直線と正円のカットを練習／復習
2		5/1	講義と演習	紙の知識と加工①／切る、折る、曲げる、貼る	自宅課題／「立方体の制作」
3		5/8	講義と演習	水張りの修得、課題 1 ① 矩形のデザイン(黒)／出題	自宅課題／矩形のカットと水張り手順の整理と理解
4		5/15	制作	課題 1 ② 授業内制作／デザインの決定	構成の可能性を検討
5		5/22	講評と作業	課題1 ③ 講評、次回課題への下書きと彩色①	多種多様なクラス作品の理解と個性の認識①
6		6/5	制作	課題 2 ① 授業内制作／彩色②	色彩のイメージと様々な彩色技術の研究①
7		6/19	制作	課題 2 ② 授業内制作／彩色③	色彩のイメージと様々な彩色技術の研究②
8		6/26	制作	課題 2 ③ 授業内制作／彩色④	色彩のイメージと様々な彩色技術の研究③
9		7/3	講評と作業	課題 2 ④ 講評、次回課題の水張り	多種多様なクラス作品の理解と個性の認識②
10		7/10	講義と演習	課題 3 ① 夏期課題(漢字1文字)の説明と基準線の下書き	正確なグリッド作業、漢字の意味と表現の可能性
11		7/17	制作	課題 3 ② 授業内制作	グリッドの使い方と濃度の関係を理解する
夏休み	12	7/24	講評	課題 3 ③ 授業内制作(夏休み中に完成させてくる)	様々なグリッドの使い方と矩形の応用を提案
	13	8/28	講義と演習	夏期課題の講評	自作品の分析と復習
14		9/4	講義と演習	課題 4 短時間でのデザイン制作／発想の可能性	コンセプトのアイデア出し
15		9/11	試験日	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】					

科目名	ビジュアルコミュニケーションⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	梅田祥成
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	TCA2013年卒業生/デザイナー歴7年/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、 ツールの基本操作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25日	講義・演習	講師自己紹介/デジタルアートワークとPhotoshopの基本(イケT)	好きなデザインの収集
2	5月2日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(イケT②)	復習・好きなデザインの収集
3	5月9日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(珍獣発見/操作方法とアイデア出し)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
4	5月23日	実 習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(珍獣発見/アイデア確認&制作)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
5	6月6日	課外授業	課外授業	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
6	6月20日	実 習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(珍獣発見/完成&提出)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
7	6月27日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(異世界転生/操作方法+AI機能)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
8	7月4日	実 習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(異世界転生/アイデア確認&制作)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
9	7月11日	実 習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(異世界転生/完成&提出)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
10	7月18日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本(文字ツール道場/完コピPJ)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
11	7月25日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本(完コピPJ)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
12	8月29日	実 習	演習課題1-1	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
13	9月5日	実 習	演習課題1-2	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
14	9月12日	実 習	演習課題1-3	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
15	9月19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】				
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」				

授業名(時間割 表記)	製品計画 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川瀬和幸
学科・コース	スーパークリエーター科 屋二1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社Wagon / 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	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・ユーザーについて学ぶ ②イメージ表現・伝達、リサーチについて学ぶ ③リサーチ情報の整理について学ぶ 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ができるようになる。 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。 ②イメージ伝達の基本的な考え方を理解し、リサーチが適切にできるようになる。 ③リサーチ内容から必要なものを資料としてまとめられるようになる。 ④校外学習を通してプロの世界、社会を理解する。						
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月22日	オリエン	授業概要の説明と個別面談	
2	5月13日	実習	身近な人へのプレゼント<ターゲット設定・分析>: 第三者へ伝えることについて考え方を理解できる。	ターゲット設定、リサーチ
3	5月20日	実習	ターゲット設定・分析についての講評と修正: 第三者へ伝えることについてのポイントを理解できる。	リサーチ
4	5月27日	実習	プレゼンテーション・ディスカッション: 発表して意見を交わしてプレゼンに対する視点を学ぶ。	プレゼン準備
5	6月3日	実習	プレゼント内容のデザイン案作成: 企画したものをデザインに落とし込むことを学ぶ。	デザイン案
6	6月17日	実習	プレゼント内容のデザイン案作成と講評: 企画書に沿ったデザインができる。	デザイン案
7	6月24日	実習	プレゼンテーション・ディスカッション: 発表して意見を交わしてプレゼンに対する視点を学ぶ。	プレゼン準備
8	7月1日	実習	イメージ検索、伝達の練習: 画像などを使いイメージを伝える方法について理解できる。	
9	7月8日	プレゼン	イメージ検索、伝達の練習: 画像などを使いイメージを伝える方法について理解できる。	
10	7月15日	実習	デザイン企画の課題作成: リサーチ、分析、コンセプト、ターゲットを理解できる。	企画案
11	7月22日	実習	デザイン企画の課題作成、講評: リサーチ、分析、コンセプト、ターゲットを理解できる。	企画書
12	8月26日	実習	デザイン企画の課題作成、講評: リサーチ、分析、コンセプト、ターゲットを理解できる。	企画書
13	9月2日	実習	プレゼンテーション・講評: 企画からプレゼンテーションの基礎を理解する。	プレゼン準備
14	9月9日	講義	前期まとめ	
15	9月16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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	3DCG制作 I B	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	島添 徹 村野 翔太
学科・コース	eスーパークリエイター科昼ニ1年C_	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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デザイナー						
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 ・制作に必要な検索スキルを習得する ・モデリングを通じたmaya基礎の習得および、制作物の見せかたやアウトプットの方法を学ぶ ・Photoshop、SubstancePainterなどのソフトウェアとの連携を学ぶ						
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。 指定の期日までに、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	04月25日	講義と実習	【講師自己紹介・Mayaを触ってみよう】 超カンタン！Mayaを知ろう	◆ジオメトリを自由に配置する
2	05月02日	講義と実習	【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	講義内容の復習
3	05月09日	講義と実習	【モデリング実践】: 木箱・樽を作ろう 木箱・樽を作成	講義内容の復習
4	05月23日	講義と実習	【モデリング実践】: テクスチャを作ろう 木箱・樽のテクスチャを作成	◆木箱、樽を提出
5	05月30日	講義と実習	【ノードを知ろう】(ノードの仕組みについて) 生成AI	講義内容の復習
6	06月06日	講義と実習	【モデリング実践】: メッシュのエラーを解決しよう モデリング中に意図せず生じたメッシュのエラー解決方法	講義内容の復習
7	06月20日	講義と実習	【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
8	06月27日	講義と実習	【色々なモデリングの方法】大砲+砲弾・ロープを作ろう 大砲の動きを考える。デフォーマを用いたモデリングをしよう	講義内容の復習
9	07月04日	講義と実習	【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 Photoshopでテクスチャペイントの基礎を学ぼう	◆指定のテーマで3D制作・提出
10	07月11日	講義と実習	【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 Photoshopでテクスチャペイントの基礎を学ぼう	講義内容の復習
11	07月18日	講義と実習	【マテリアル実践】: PBRテクスチャを学ぼう① PBR向けのテクスチャ作成について、ツール概要説明	講義内容の復習
12	07月25日	講義と実習	【マテリアル実践】: PBRテクスチャを学ぼう② Photoshopで[diffuse/specular/bump/normal]マップを作ろう	講義内容の復習
13	08月29日	講義と実習	【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	◆指定のテーマで3D制作・提出
14	09月05日	講義と実習	【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
15	09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】 『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』				

授業名(時間割 表記)	2DCG制作 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	上野
学科・コース	スーパークリエイター科昼21年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	造形会社にて各地の常設展示模型制作に携わる。『鉄道博物館』『敦賀レンガ倉庫ジオラマ』の設計、ミニチュアテーマパークSMALLWORLS建物ミニチュアの設計デザインを担当。						
授業の学習 内容	illustratorの基本操作を演習を通して学んでいく。						
到達目標	後期Photoshopの授業と合わせて、自分で加工した画像を使って フライヤーやポスターを作れることを目標に、必要な操作方法を習得していく。 illustratorとPhotoshopの違いを理解し、illustratorに慣れておく。 最終的には、自分をアピールするためのポートフォリオや名刺などを見栄えよく作れることが目的。						
評価方法と基準	各授業の演習課題、制作課題を授業終わりに提出。 操作や機能を習得できているかを評価基準とし 提出物の提出率と作品内容で点数を判断する。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	(提出課題)
1	4／20	講義&演習	自己紹介&授業概要説明、基本操作	
2	4／27	演習	基本操作講習: Lesson2『図形や線を描く』 演習課題: 「アート作品模写」	Lesson2の演習問題
3	5／11	演習	演習課題:「アート作品模写」 講評	「アート作品模写」
4	5／18	演習	基本操作講習: Lesson3『オブジェクトの選択と基本的な変	Lesson3の演習問題
5	5／25	演習	基本操作講習: Lesson5『オブジェクトの編集と合成』	Lesson5の演習問題
6	6／1	制作	「ロゴを作ろう!」 ロゴを作って、パスやオブジェクトの変形を使いこなそう	ロゴ
7	6／8	講評& 演習	講評: ロゴ 基本操作講習: Lesson4『色と透明度の設定』	Lesson4の演習問題
8	6／22	制作	基本操作講習: Lesson6『線と文字の設定』	Lesson6の演習問題
9	6／29	制作	「T シャツデザイン」 実際に入稿データとしてプリントを頼めるものを作ろう	
10	7／6	制作& 講評	講評: T シャツデザイン	Tシャツデザイン入稿データ
11	7／13	制作	「自分の名刺を作ろう!」	名刺
12	8／24	講評& 演習	講評: 名刺 基本操作講習: Lesson7『覚えておきたい機能』	Lesson7の演習問題
13	8／31	制作	「架空のCD ジャケット(仮)」 実際にCD ケースに入れてディスプレイできるように制作する。	架空のCD ジャケット
14	9/7	講評	課題提出& 講評	
15	9/14	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】 「世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop 操作のデザインの教科書」				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	2DCG制作ⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	渡辺 とんそく
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1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11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 ・イメー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・実習	After Effectsの使い方(トランスフォーム)	
3	5月12日	講義・実習	After Effectsの使い方(トランスフォーム・親と子)	前回の復習をしてから臨むと良い
4	5月26日	講義・実習	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2日	講義・実習	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16日	講義・実習	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23日	講義・実習	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	6月30日	講義・実習	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7日	講義・実習	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14日	講義・実習	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	7月21日	講義・実習	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	8月25日	講義・実習	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1日	講義・実習	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8日	講義・実習	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15日	試験	課題評価試験	
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口	
【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				

科目名	2DCG制作 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	渡辺 とんそく
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1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11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 ・イメー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	実習	After Effectsの使い方(トランスフォーム)	
3	5月12日	講義・実習	After Effectsの使い方(トランスフォーム・親と子)	前回の復習をしてから臨むと良い
4	5月26日	講義・実習	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2日	講義・実習	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16日	講義・実習	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23日	講義・実習	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	6月30日	講義・実習	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7日	講義・実習	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14日	講義・実習	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	7月21日	講義・実習	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	8月25日	講義・実習	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1日	講義・実習	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8日	講義・実習	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15日	試験	課題評価試験	
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口	
【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				

科目名	クリエイティブワークⅠA 【共同制作】	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	泉 紀行
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1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「プロの映像の作り方」を知り、実践し、作品実績をつくります ②すべての動画映像系授業、および産学連携企業プロジェクトに関係します ③1～3年生の合同授業で、映像の企画制作演出の総合力を高めます ④前期は、撮影照明の技術習得と生配信や映画(ドラマ)などのワークフロー実践 後期は、縦型ショートドラマ作品の企画制作演出						
到達目標	①プロの企画、構成、プレゼン、演出、撮影照明技術、制作進行と全ワークフローを知る ②プロの仕事と同じ「多世代分業によるチーム制作」での制作実践 ③様々な職種と仕事内容を知り、進路志望に活かす ④ポートフォリオに入れられる映像作品実績をつくる						
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/「ワークフロー」を知る	アンケート / 能力見極め課題
2	4月27日	講義と実習	「撮影・照明・演出のねらい」を知る	
3	5月11日	講義と実習	「3点照明」「グリーンバック撮影」を知る	
4	5月18日	実習	「人・モノ・空間の照明」を体験する①	照明体験を終えた学生から作品企画作業
5	5月25日	実習	「人・モノ・空間の照明」を体験する②	照明体験を終えた学生から作品企画作業
6	6月1日	実習	「人・モノ・空間の照明」を体験する③	照明体験を終えた学生から作品企画作業
7	6月8日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ① 班分け～機材テスト	グループ作業
8	6月22日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ② 機材テスト	
9	6月29日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ③ 発表準備	
10	7月6日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ④ 研究発表	
11	7月13日	講義と実習	「生配信 実習」 ① 企画構成	企画構成 5時間
12	7月27日	講義と実習	「生配信 実習」 ② PPM/機材テスト	PPM資料作成 5時間
13	8月24日	講義と実習	「生配信 実習」 ③ リハーサル	台本作成 5時間
14	8月31日	講義と実習	「生配信 実習」 ④ 本番	準備 5時間
15	9月7日	試験	課題評価試験	
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、編集ソフトなど				

科目名	コンピュータデザインベーシックⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	牛山恵子
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)	30 (1)		
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習 内容	Photoshopの基本操作のうち「選択範囲」「レイヤー操作」「入力画像の補正」「線画彩色」など、 機能の紹介にとどまらず、実制作に具体的に役立つ内容を、実習を中心に修得させることを目的とする。 夏休み明けからはIllustratorを学び、年間通して2DCGの作品作りを企画し自在に制作できる技術力を養う。 与えられた素材の編集加工から、素材の選定、スキャン入力、補正、合成、描画と、Photoshopの基本的なテクニクを自在に操作し、作品を制作することができる知識を身につける。 9月の2回はIllustratorの導入教育として基本操作の講義と実習を行う。						
到達目標	Photoshopの基本的なテクニクを自在に操作し、作品を制作することができる技術と知識を身につける。 具体的には以下の項目についての習得を目指す。 ・Photoshopを用いた素材の編集加工 ・AD変換、補正、合成、 ・Photoshopを用いた描画						
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛り込まれていること(後半2つの課題)(クリエイティビティ) ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できること(コンセプト・プレゼンテーション)						

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	講義と演習	選択範囲の操作01／ファイル形式と拡張子 レイヤー操作／コピーペースト(福笑い)	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル(前期用)を準備(次回持参)
2	4月28日	講義と演習	選択範囲の操作02 レイヤー復習・様々な選択ツール・拡大縮小・課題1：花のコラージュ制作	
3	5月19日	演習	課題1：花のコラージュ制作・答え合わせ・提出	振り返りレポートの制作(2時間)
4	5月26日	講義と演習	カラーパレットについて・スウォッチについて・塗りつぶしについて／グラデーション	
5	6月2日	講義と演習	写真の補正と合成 レタッチツールの基礎・練習課題	
6	6月16日	講義と演習	テキストレイヤーと文字の操作／レイヤースタイル 課題2：季節のポストカード	作品で使う写真を収集(2時間)
7	6月23日	講義と演習	課題2：季節のポストカード制作日	ポストカード企画書(絵コンテ)(2時間)
8	6月30日	講義と演習	課題2：季節のポストカード提出・課題告知	振り返りレポートの制作(2時間)
9	7月7日	講義と演習	課題3：線画彩色1 線画抽出・レイヤーマスク・さまざまな塗り(テキストの適用方法)レイヤーを使った塗り分け	彩色用の線画を準備(A4にて各自描画)(3時間)
10	7月14日	演習	課題3：線画彩色2 スキャナの使い方・線画補正・線画抽出 線画チェック(不合格者はリメイク)	チェックの内容を反映して彩色用の線画を再度制作(A4にて各自描画)(5時間)
11	7月21日	演習	課題3：線画彩色3 課題制作(トレース線画の塗り)	
12	8月27日	講義と演習	課題3：線画彩色4 合評会(試験相当)	振り返りレポートの制作(2時間)
13	9月2日	演習	Illustrator基本操作01 図形ツール・選択ツール・変形ツール	
14	9月8日	講義と演習	Illustrator基本操作02 回転・拡大縮小・リフレクト 練習課題演習	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル(後期用)を準備(次回持参)
15	9月15日	試験	練習課題演習：雪の結晶	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
講師より配布するプリント(過去配布分含め毎回持参)プリントを挟むクリアポケットフォルダ(初回に説明します)				

授業名(時間割 表記)	コンピュータベーシック I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	小高みちる
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	マンガ家、アニメーションレイアウト、背景原図などを多数手がける。CLIPSTUDIO等デジタルペイントの著書多数。						
授業の学習 内容	パソコンでの、CLIPSTUDIOPAINTの操作を練習する CLIPSTUDIOPAINTで絵を描いたり写真を加工したりなど、アニメーションの仕事をする上で必要な技術を学びます。						
到達目標	CLIPSTUDIO PAINTで、絵を描くための操作がスムーズにできるようになる “効率”を意識して作業できるようになる						
評価方法と基準	授業に取り組む姿勢＝50% 実力＝50% ・出席しただけで、授業に参加していない場合は出席したことになりません。 ・指示した課題に取り組んでいない場合は0点になります。アニメの仕事は「指示に従う」が原則だからです。						

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25日	講義と実習	CSP 起動 ショートカット操作 クリーンナップ	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
2	5月2日	講義と実習	CSP 絵を描く作業 キャラクター設定画をトレスする	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
3	5月9日	講義と実習	CSP 絵を描く作業 レイアウトをトレスする	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
4	5月16日	講義と実習	CSP 絵を描く作業 ロップデザイン画をトレスする	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
5	5月23日	講義と実習	CSP キャラクターに色を付ける1 レイヤー、ペンの筆圧、塗りつぶし、など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
6	5月30日	講義と実習	CSP キャラクターに色を付ける2 レイヤー構造、選択範囲 ブラシの操作 など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
7	6月6日	講義と実習	CSP キャラクターに色を付ける3 レイヤーマスク、ぼかし など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
8	6月20日	講義と実習	CSP キャラクターに色を付ける4 レイヤーの統合 書き出し など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
9	6月27日	講義と実習	CSP 花畑を描く1 コピー&ペースト、変形、素材を並べる、など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
10	7月4日	講義と実習	CSP 花畑を描く2 空気遠近とは、レイヤー数が増えた 時の管理方法 など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
11	7月11日	講義と実習	CSP 花畑を描く3 デコレーションブラシの操作 オリ ジナルブラシの作成 など	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
12	7月18日	講義と実習	CSP 花畑を描く4 シャボン玉を飛ばす_動画機能	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
13	7月25日	講義と実習	CSP 3D素材の使い方_キャラクター ポーズを作って→描く	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
14	8月29日	講義と実習	CSP 3D素材の使い方_背景 背景とキャラクターを配置して→描く	CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く
15	9月5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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名（時間割 表記）	スケッチⅠ	必修 選択	選択	年次	1年次	担当教員	石鍋英猛
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	講義・実習	総時間 （単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	SDA補佐。武蔵野美術大学卒業。クラリオン（株）デザイナー/foureciaSA SmartCockpitDesigner。						
授業の学習 内容	①コミュニケーションツールとしての基本ツール、目的も応じて必要とされる表現の変化に伴い形状や目的を効果的に伝える事と自らのアイデアを可視化するための技術の習得。 ②全科目に共通して必要な基礎スケッチ。 ③まずはスケッチの基礎を習得し、また、自己表現を伝える重要性に慣れてほしい。						
到達目標	①単純なものから複雑なものまでの立体を頭の中で構成してイメージの幅を無限に広げる能力の養成。 ②手で描く技術の習得。 ③授業で制作したスケッチはファイリングし。いつでもスケッチの基礎の見直し資料の作成。						
評価方法と基準	①表現力。 ②段階に応じた理解度。 ③出席数。						

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25日	講義	オリエンテーション他。	特になし。
2	5月02日	講義	オリエンテーション、スケッチの必要性。	特になし。
3	5月09日	講義・実習	スケッチ演習。（基礎編）	課題提出できるようにする
4	5月16日	講義・実習	スケッチ演習。（基礎編）	課題提出できるようにする
5	5月23日	講義・実習	スケッチ演習。（基礎編）	課題提出できるようにする
6	5月30日	講義・実習	スケッチ演習。（初級）	課題提出できるようにする
7	6月06日	講義・実習	スケッチ演習。（初級）	課題提出できるようにする
8	6月20日	講義・実習	スケッチ演習。（初級）	課題提出できるようにする
9	6月27日	講義・実習	スケッチ演習。（初級）	課題提出できるようにする
10	7月04日	講義	スケッチの活用法とスケッチ例の紹介。	特になし。
11	7月11日	講義・実習	スケッチ演習。（中級）	課題提出できるようにする
12	7月18日	講義・実習	スケッチ演習。（中級）	課題提出できるようにする
13	7月25日	講義・実習	スケッチ演習。（中級）	課題提出できるようにする
14	8月29日	講義・実習	前期のまとめ。	特になし。
15	9月05日	講義	振り返り。	特になし。
準備学習 時間外学習			特になし。※授業内容については混合クラスの際、常時変更の可能性があります。	
【使用教科書・教材・参考書】 個人の道具は毎回必ず持参知ること。				

授業名(時間割 表記)	フォトテクニックⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	早川花
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	この授業はカメラを使う授業の中で最も基本的なものである。カメラ・レンズによる対象の見え方や見方を知る。デジタル一眼レフカメラの使い方と、レンズ・光・構図について様々な対象(被写体)を撮影しながら学ぶ。写真は静止画ととらえ、一枚一枚の絵作りをしっかりとっていく。自分が撮影したい人や物や風景、事柄など何かしら見つかるとうい。カメラ操作が楽しい人、写真を見るのが好きな人、カメラを絵を描くツールと考えている人に対応していく。						
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と構図を決めることができる。カメラと写真の用語を理解し使うことができる。自分でよいと思う写真を選ぶことができプリントする。						
評価方法と基準	撮影後、カメラの画面で確認する。授業毎に撮影し選び学習課題としてプリントした写真を提出物とする(90%)。筆記試験(10%)。※理想的な達成レベルは、全学習課題のプリントが撮影条件を満たしており、筆記試験もできている。標準的な達成レベルは全学習課題のプリントは提出されているが撮影条件を満たしていないものも数か所ある。筆記試験はほぼできている。						

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月22日	講義・実習	カメラの機能を知り基本操作ができる	SDカードを3回目までに用意する
2	5月13日	実習	絞りとシャッターを理解し撮影ができる	
3	5月20日	実習	風景や植物を絞りとシャッターを生かし撮影できる【行船公園】	風景・植物の写真をプリントする
4	5月27日	実習	レンズの種類による写り方の違いと効果を撮影できる	
5	6月3日	実習	人物を光の方向を見ながら標準レンズと基本の構図で撮影できる	
6	6月17日	実習	前週の人物撮影つづき/学校の建物(外観・室内)をレンズ効果と構図を考え撮影できる	人物の写真をプリントする
7	6月24日	実習	学校の建物(外観・室内)をレンズ効果と構図を考え撮影できる	学校の建物の写真をプリントする
8	7月1日	講義・実習	風景写真の構図を知り分析できる/プリント提出とプレゼンができる	物を単体で5種類用意する
9	7月8日	実習	物の形と質感を光の方向と構図を考えて撮影できる	物の写真をプリントする
10	7月15日	実習	人物を内臓ストロボと明るさ調整で撮影できその違いが解る	人物の写真をプリントする
11	7月22日	試験・実習	試験(カメラ・写真用語)/モノクロ設定について/プリント提出とプレゼンができる	夏期課題の撮影とプリントする
12	8月26日	実習	ライティング(照明)による明暗(陰影)の変化と印象の違いを撮影できる	ライティングの写真をプリントする
13	9月2日	実習	小サイズの印刷物を撮影できる=複写/モノクロ設定/夏期課題の提出とプレゼン	
14	9月9日	実習	デッサン(平面作品)を撮影できる=複写	
15	9月16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口	
【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・レンズ・三脚・ライト使用。SDカードは各自3回目までに用意。				

科目名	プランニング I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	土田
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	ゲームのチーフディレクタ歴が約25年あります。						
授業の学習 内容	1コマ目は紙1枚以内(1000文字程度)の簡単な脚本をPCで書いてもらい、印刷して提出して頂きます。 内容は極々簡単なシチュエーションで構いません。例えば「コンビニのレジでの店員とのやりとりのみ」等です。 2コマ目はそれを元にして日本のアニメの基準に従った絵コンテを描いて頂きます。 最初の授業の時に絵コンテの簡単な描き方を教えますが、細かい事はチェック時に丁寧に教えます。 1コマ目中にミニ脚本。2コマ目中に絵コンテを必ず提出して下さい。 後期は書いて頂いたミニ脚本をシャッフルして再配布しますので、簡易的な打ち合わせも体験して頂きます。						
到達目標	脚本から絵コンテを作成する流れを簡易的に体験してもらい、どのような工程なのかを理解して頂きます。						
評価方法と基準	1コマ目のミニ脚本と2コマ目の絵コンテをセットで提出して頂き、1セット10点加算で学期末に成績を付けます。 クリアファイルを1つ用意して頂き、その中に溜めていって下さい。 また、そのクリアファイルは授業の時に必ず持ってきて下さい。						

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24日	講義・実習	絵コンテの描き方&ミニ脚本作成	授業内容の復習
2	5月1日	実習	1コマ目:ミニ脚本作成 2コマ目:絵コンテ作成	
3	5月8日			
4	#####			
5	#####			
6	6月5日			
7	#####			
8	#####			
9	7月3日			
10	#####			
11	#####			
12	#####			
13	#####			
14	9月4日	講義	課題提出	
15	#####	試験	課題評価試験・成績判定	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
脚本を書くPC、絵コンテを描く筆記用具				

授業名(時間割 表記)	作画基礎ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤浩一
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター歴19年						
授業の学習 内容	・アニメーション制作工程における作画、その中でも特に動画と呼ばれる作業を中心に、アニメ作画の基礎を学習する。 ・アナログ作画での実習作業を主とする。						
到達目標	・アニメーター業務の基礎的な知識、技術の習得。 ・実習作業を繰り返す中で、絵を描くことに対する抵抗感や不安感をなくし、より高度な技術習得や、就職に向けての作品作りを行うための下地を作る。						
評価方法と基準	出席率50%(出席30% 授業態度20%) 評価点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	04／20	講義	・オリエンテーション アニメーターの仕事、作画とはどのようなものか。	アニメの“絵”について考える。
2	04／27	講義と演習	・絵を動かしてみる ボールのバウンド、振り子。	未提出課題の完成と提出。
3	05／11	講義と演習	・クリンナップ1 動画の“線”とは。	未提出課題の完成と提出。
4	05／18	講義と演習	・クリンナップ2	未提出課題の完成と提出。
5	05／25	講義と演習	・タイムシート アニメーションにおける“時間”を考える。	未提出課題の完成と提出。
6	06／01	講義と演習	・ロパク1 キャラクターを喋らせてみる。	未提出課題の完成と提出。
7	06／08	講義と演習	・ロパク2	未提出課題の完成と提出。
8	06／22	講義と演習	・目パチ1 キャラクターに瞬きさせてみる。	未提出課題の完成と提出。
9	06／29	講義と演習	・目パチ2	未提出課題の完成と提出。
10	07／06	講義と演習	・基礎画力向上の為の練習方法 夏休みに向けて、絵の練習方法を知ろう。	未提出課題の完成と提出。
11	07／13	講義と演習	・タップ割り1 正確な中割りを作る。	未提出課題の完成と提出。
12	08／24	講義と演習	・タップ割り2	未提出課題の完成と提出。
13	08／31	講義と演習	・タップ割り3	未提出課題の完成と提出。
14	09／07	講義	・課題の講評とまとめ 前期振り返り。後期に向けて。	未提出課題の完成と提出。
15	09／14	試験	評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 作画用具一式(ストップウォッチ等も含め、すべて持ってきてください)。初週の授業では用具の解説も行います。				

科目名	撮影編集Ⅰ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤優帆
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 2		
教員の略歴	アニメ撮影経歴約8年						
授業の学習 内容	「撮影」はアニメ現場の絵作りの最終工程のため、他のすべての行程に関わる。 「撮影」の知識を身につけることは、どの職種に進む上でも必ずプラスになる。 aftereffectの基礎とアニメ撮家の知識を持ってアニメ制作で力を発揮する人材になってほしい						
到達目標	撮影に興味を持ってもらい撮影を仕事にしたいと思ってもらう						
評価方法と基準	■出席率:50% ■授業中の作業: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	4/24	講義と実習	アニメ撮影がどんな仕事かの説明など	
2	5/1	講義と実習	aftereffectsの使い方1	課題を提出できるように自主学習する
3	5/8	講義と実習	aftereffectsの使い方2	課題を提出できるように自主学習する
4	5/15	講義と実習	aftereffectsの使い方3	課題を提出できるように自主学習する
5	5/22	講義と実習	アニメ撮影に必要な基礎知識1	課題を提出できるように自主学習する
6	6/5	講義と実習	アニメ撮影に必要な基礎知識2	課題を提出できるように自主学習する
7	6/19	講義と実習	アニメ撮影の基本的な組み方1	課題を提出できるように自主学習する
8	6/26	講義と実習	アニメ撮影の基本的な組み方2	課題を提出できるように自主学習する
9	7/3	講義と実習	カメラワークのつけ方(PAN,TU,TBなど)	課題を提出できるように自主学習する
10	7/10	講義と実習	カメラワークのつけ方(Followなど)	課題を提出できるように自主学習する
11	7/17	講義と実習	アニメ撮影での基礎的なエフェクト1	課題を提出できるように自主学習する
12	7/24	講義と実習	アニメ撮影での基礎的なエフェクト2	課題を提出できるように自主学習する
13	8/28	講義と実習	aftereffectの応用1	課題を提出できるように自主学習する
14	9/4	講義と実習	aftereffectの応用2	課題を提出できるように自主学習する
15	9/11	講義と実習	aftereffectの応用3	課題を提出できるように自主学習する
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)	色彩設計 I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小川紗都 美
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査 業界歴10年以上						
授業の学習 内容	①アニメーション制作において仕上げがどういう立ち位置か、どういう行程で作業されているか理解する。 ②作画・背景・撮影との関係性。 ③仕上げの基本知識と理解・「RETAS STUDIO」の基本操作の習得。						
到達目標	Trace man・Paint manを使用して連番のスキャン・ペイントができる。						
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	4/20	講義	仕上げの基本知識(アニメ製作現場での仕上げの仕事内容の説明。)	指定した枚数の絵を描く	
2	5/11	講義と実習	Trace manの基礎知識を学ぶ。		
3	5/18	実習	Trace manを使用してスキャン・線の補正の方法を覚える。		
4	5/25	講義と実習	Paint manの基礎知識を学ぶ。		
5	6/1	実習	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(1)	指定した枚数の絵を描く	
6	6/8	実習	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(2)		
7	6/15	実習	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(3)		
8	6/22	講義と実習	Trace manを使用して連番のスキャン・線の補正の方法を覚える。(1)		
9	6/29	実習	Trace manを使用して連番のスキャン・線の補正の方法を覚える。(2)	指定した枚数の絵を描く	
10	7/6	講義と実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(1)		
11	7/13	実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(2)		
12	8/24	実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(3)		
13	8/31	実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(4)	指定した枚数の絵を描く	
14	9/7	実習	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(5)		
15	9/14	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口		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	背景デザインⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	本田 修
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース		スーパークリエーター科昼ニ1年C					
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		ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。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たいと思います。					
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。					
評価方法と基準		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あります)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				
回数回数	日程日程	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 実習	先生自己紹介。背景とは何か	筆記用具
2	04月23日	講義 実習	授業の進め方の説明	ペンタブレット
3	04月30日	講義 実習	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、時間外学習を行いましょう
4	05月07日	講義 実習	アイライン、消失点の説明	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月14日	講義 実習	平面形態を描く	映画を観ましょう
6	05月21日	講義 実習	立方体を描く	カメラで風景を撮る
7	05月28日	講義 実習	パース、空気遠近法を理解する	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
8	#N/A	講義 実習	円柱を球を三角錐を描く	映画を観ましょう
9	06月11日	講義 実習	ハーモニーBGを描く	カメラで人物を撮る
10	06月18日	講義 実習	炎、フラッシュPAN、ショック背を描く	映画を観ましょう
11	06月25日	講義 実習	猫を描く	カメラで動物を撮る
12	07月16日	講義 実習	空を描く	カメラで空を撮る
13	07月13日	講義 実習	TVアニメの模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月20日	講義 実習	話題のアニメ映画の模写	映画を観ましょう
15	09月27日	試験	課題評価	
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】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				

授業名(時間割表記)	3DCG制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ハンソン ミン
学科・コース	スーパークリエイター科昼2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社D・A・G 3DCGアーティスト(2022年～現在)						
授業の学習 内容	業界標準ツールである Substance Painter と Photoshop を使いこなし、実写のような「リアル」な質感から、アニメ調の「セルルック」まで、変幻自在に質感をコントロールする技術を習得します。 テクスチャ制作は、他科目で学ぶ「モデリング」に命を吹き込み、作品をプロレベルへと引き上げる重要な工程です。授業では、デッサン等で培う「観察する目」をデジタル表現へと落とし込み、「鉄が錆びる時、どこから色が変化するか?」「アニメキャラを魅力的に見せる影の境界線はどこか?」といった具体的な表現手法を学びます。 単なるツールの上達に留まらず、対象物の構造を理解し、「どんな世界観も表現できる確かな地力」を養うことを目標とします。						
到達目標	①Substance PainterとPhotoshopの基本操作を習得し、自力でテクスチャを完成させることができる。 ②金属や汚れなどの質感観察に基づき、フォトリアルな質感を論理的に再現できる。 ③影の境界線や色使いの法則を理解し、魅力的なセルルック(アニメ調)表現ができる。 ④制作したテクスチャを、MayaやUnreal Engineへ正しくインポート・設定できる。 ⑤モデルの構造に合わせた適切なUV展開を理解し、歪みのないテクスチャを描画できる。 ⑥作品のコンセプトに合わせて、複数の異なるテイストの質感を使い分けることができる。						
評価方法と基準	・2種類の異なるテイストのモデリングを提出 : 80% ※メインになるもの(自身があるテイスト)は80%、サブになるものは20%を反映して合計を採点 ※必ず2種類提出する必要はありません。その場合メインになるもの(80%)のみ採点。 ・中間提出 : 20%(前期4回)						

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25日	講義	前期の学習内容の紹介/実際キャラモデリングの流れを紹介	
2	5月2日	講義	3Dのテイスト紹介/UV展開の説明	
3	5月9日	講義	サブスタンスペインター入門	
4	5月23日	講義	リアル＆準リアルテクスチャ制作①	
5	5月30日	講義/実習	リアル＆準リアルテクスチャ制作②	中間提出①
6	6月6日	講義/実習	リアル＆準リアルテクスチャ制作③	
7	6月20日	講義/実習	リアル＆準リアルテクスチャ制作④	中間提出②
8	6月27日	講義	カジュアルテクスチャ制作①	
9	7月4日	講義/実習	カジュアルテクスチャ制作②	
10	7月11日	講義/実習	カジュアルテクスチャ制作③	中間提出④
11	7月18日	実習	課題制作	
12	7月25日	実習	課題制作	中間提出④
13	8月29日	講義/実習	レンダラーの使い方	
14	9月5日	実習	課題制作	最終提出
15	9月12日	講義/実習	品評会	
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ⅡD	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	Kusaka Fumitaka
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	90 (3)	開講区分 金4～6限	前期
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年A						
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ゲーム制作に必要な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	4/24	実習	背景&プロップ&キャラクター7週1回	スカルプト&SP&モデリング
2	5/1	実習	背景&プロップ&キャラクター7週2回	スカルプト&SP&モデリング
3	5/8	実習	背景&プロップ&キャラクター7週3回	スカルプト&SP&モデリング
4	5/15	実習	背景&プロップ&キャラクター7週4回	スカルプト&SP&モデリング
5	5/22	実習	背景&プロップ&キャラクター7週5回	スカルプト&SP&モデリング
6	6/5	実習	背景&プロップ&キャラクター7週6回	スカルプト&SP&モデリング
7	6/19	実習	背景&プロップ&キャラクター7週7回	スカルプト&SP&モデリング
8	6/26	実習	背景&プロップ&キャラクター7週8回	スカルプト&SP&モデリング
9	7/3	実習	背景&プロップ&キャラクター7週9回	スカルプト&SP&モデリング
10	7/10	実習	背景&プロップ&キャラクター7週10回	スカルプト&SP&モデリング
11	7/17	実習	背景&プロップ&キャラクター7週11回	スカルプト&SP&モデリング
12	7/24	実習	背景&プロップ&キャラクター7週12回	スカルプト&SP&モデリング
13	8/28	実習	背景&プロップ&キャラクター7週13回	スカルプト&SP&モデリング
14	9/4	実習	背景&プロップ&キャラクター7週14回	スカルプト&SP&モデリング
15	9/11	実習	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(リトホロジー&リキング)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)	3Dモデリング制作 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	菅野
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	クリーク・アンド・リバー社にてCGモデル制作 3年 現在フリーでコンセプトアート・コンセプトモデルを制作 3年目						
授業の学習 内容	1: Zbrushを用いたスカルプトモデル制作 3: 基礎的なZbrushの使用方法や技術の取得						
到達目標	1: 基本的なZbrushの基礎を理解できる 2: 自身でキャラクターを制作することができる(自主製作等)						
評価方法と基準	1: 課題提出、指定した対象物をモデリングできているか 2: 積極的に質問やわからないところの共有等コミュニケーションをとることができているか 3: 到達目標を達成しているか						

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	2026/4/23	講義と実習	Zbrushの使い方(機能と作成物、現場での活用と需要)	リファレンス収集(何をモデリングするか)	
2	2026/4/30	講義と実習	Zbrushの使い方(基礎編①)	対象のモデリング制作	
3	2026/5/7	講義と実習	Zbrushの使い方(基礎編②)	対象のモデリング制作	
4	2026/5/14	講義と実習	Zbrushの使い方(基礎編③)	対象のモデリング制作	
5	2026/5/21	講義と実習	Zbrushの使い方(基礎編④)	議題の予習、リファレンス収集	
6	2026/5/28	実習	モデルを作成してみよう編①	対象のモデリング制作	
7	2026/6/4	実習	モデルを作成してみよう編②	対象のモデリング制作	
8	2026/6/18	実習	モデルを作成してみよう編③	対象のモデリング制作	
9	2026/6/25	実習	モデルを作成してみよう編④	議題の予習、リファレンス収集	
10	2026/7/2	講義と実習	オリジナルモデルを作成してみよう編①(設定画の制作①)	リファレンス収集(何をモデリングするか)	
11	2026/7/9	実習	オリジナルモデルを作成してみよう編②(設定画の制作②)	対象のモデリング制作	
12	2026/7/16	実習	オリジナルモデルを作成してみよう編③(モデル制作開始)	対象のモデリング制作	
13	2026/7/23	実習	オリジナルモデルを作成してみよう編④(モデル制作開始)	対象のモデリング制作	
14	2026/8/27	講義	作品講評会		
15	2026/9/3	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】					
参考サイト:artstation YouTubeによる講義動画(参考チャンネル:SCULPTORS LABO/Maxon ZBrush Japan)					

授業名(時間割表記)	キャラクタードローイングⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岩元辰郎
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、現在フリーイラストレーターとして活動。						
授業の学習 内容	同級生をモデルに、骨格や筋肉や重力を意識したクロッキーを行う。自分でモデルもやり、実際に手を動かして描く事でものづくりの基礎力をアップさせる。						
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。スマートフォン等で写真を撮り、オリジナルのポーズ集を作る。						
評価方法と基準	1) 講評会でのデッサン力の高さや成長具合60% 2) 出席数20% 3) 授業への参加意識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	4/20	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
2	4/27	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
3	5/11	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
4	5/18	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
5	5/25	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
6	6/1	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
7	6/8	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
8	6/22	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
9	6/29	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
10	7/6	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
11	7/13	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
12	8/24	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
13	8/31	実習	人物のクロッキー実技と講評、描き方講座	次週提出できるようにする
14	9/7	実習	ヌードデッサン:時間をかけてデッサンをする	次週提出できるようにする
15	9/14	試験	課題評価	
【使用教科書・教材・参考書】				
大きめのクロッキー帳、鉛筆、おもり(五円玉など)をつけた20cmほどのヒモ				

授業名(時間割表記)	ゲームエンジンⅡA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	遠藤崇匡
学科・コース	スーパークリエイター科屋ニ2年A	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	エンジニア歴は、20年ぐらいで、そのうち、15年ぐらいがゲーム開発です。主にUIを担当しました。						
授業の学習内容	この科目では、プログラミングにおける設計の考え方を学ぶ。 特に、機能と状態の分離、仕様変更への対応、パフォーマンスの観点を通して、「なぜその設計にしたか」を説明できるエンジニアになるための基礎を身につける。 小規模な演習課題を通じて、実装前に考える、実装後に見直す、変更に対応する、説明する、の流れを反復する。						
到達目標	* 「動く」だけでは実力が伝わらないことを理解する * 機能を分ける理由が、見た目ではなく仕事の違いにあることを理解する * 分ける理由の第一が、ヒューマンエラーを避けるためであると理解する						
評価方法と基準	* 小課題の提出 * 実装の説明シートの提出 * 設計理由メモの提出						

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25日	講義と実習	《導入と分離の基礎》 「動く」だけでは足りない理由を理解し、機能を分ける必要性を学ぶ。 語れるエンジニアが求められる背景、ヒューマンエラー、機能を分ける理由を整理したうえで、「見つける」「決める」「動かす」などの仕事の違いを理解する。	課題提出の準備を行う
2	05月02日	講義と実習	《分離の基礎》 状態とは何かを理解し、状態を誰が持つべきかを説明できるようにする。 変数の置き場所や、誰が何を覚えるべきかを整理し、 状態を正しい持ち主に置くことで、構造が分かりやすくなることを学ぶ。	課題提出の準備を行う
3	05月09日	講義と実習	《分離の基礎》 機能と状態を同時に見て設計する方法を学ぶ。 1つの状態を複数の機能で使う構造や、個別状態と全体条件の関係を整理し、 複数の要素がどうつながって動作するかを考えながら設計する。	課題提出の準備を行う
4	05月16日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 機能追加によって何が増えるのか、どこを直す必要があるのか、 最初の分け方のどこが弱かったのかを見つけ、変更への強さを意識した設計を考える。	課題提出の準備を行う
5	05月23日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 状態が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 状態数の増加、種類追加、多段階化によって構造がどう変わるかを考え、 状態の持ち方や置き場所を見直す。	課題提出の準備を行う
6	05月30日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能変更と状態変更が同時に起きた時に、 設計の弱さがどこに現れるかを説明できるようにする。 条件追加と状態追加が重なった時の苦しさを通して、設計の見直し方と改善案の出し方を学ぶ。	課題提出の準備を行う
7	06月06日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 無駄の少ない処理の考え方を理解する。 毎回行う処理と、必要な時だけ行う処理の違いを学び、 効率を意識した設計の基礎として、無駄を減らす見方を身につける。	課題提出の準備を行う
8	06月20日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 機能分離や状態分離が、無駄な確認を減らすことにつながると説明できるようにする。 全部を探すのではなく必要な所だけを見ること、 状態を持つことで毎回の確認を減らせることを学び、設計と効率の関係を理解する。	課題提出の準備を行う
9	06月27日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 仕様変更によって無駄な処理が増える場所を説明できるようにする。 対象の増加や条件の増加によってどこに負担が増えるのかを考え、設計理由の中に効率の視点も含めて説明する。	課題提出の準備を行う
10	07月04日	講義と実習	《制作》 講師が準備した企画案の中から題材を選択し、 その内容をもとに必要な機能・状態・関係を整理したうえで、 実装に入るための準備を行う。 与えられた企画を実装可能な形へ分解し、設計し、実装前シートを作成することで、 自分の制作物をどのような構造で作るかを明確にする。	課題提出の準備を行う
11	07月11日	講義と実習	《制作》 自分の設計に基づいて実装を進める。 主要機能や主要状態を実装しながら、 分け方や置き方の妥当性を確認する。	課題提出の準備を行う
12	07月18日	講義と実習	《制作》 複数の機能の関係を成立させ、条件成立から結果反映までを形にする。 必要に応じてUIも追加しながら、全体の流れをつなげていく。	課題提出の準備を行う
13	07月25日	講義と実習	《制作》 制作物を仕上げながら、自分の設計理由、変更への強さ、弱点を整理する。 作品の完成度を高めるだけでなく、何を意識して作ったかを説明できる状態にする。	課題提出の準備を行う
14	08月29日	講義と実習	《無茶振り仕様変更》 授業内で提示された仕様変更に対応し、どこをどう直したかを説明できるようにする。 これまで学んだ分離、変更への対応、効率の考え方を使って改修を行い、最終振り返りを通して後期につながる課題を整理する。	課題提出の準備を行う
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)	ゲームデザインⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小湊
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA卒。ゲームプランナーとして6年						
授業の学習 内容	・チームあるいは個人でゲームの制作を行う。						
到達目標	ゲームの作成に必要な知識技術や学ぶ。 ポートフォリオの作成を行う。						
評価方法と基準	課題評価100% 作成した課題ゲームの提出 ポートフォリオの提出						

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	ガイダンス	
2	5月13日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
3	5月20日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
4	5月27日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
5	6月3日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
6	6月18日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
7	6月24日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
8	7月1日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
9	7月8日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
10	7月15日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
11	7月22日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
12	8月26日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
13	9月2日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
14	9月16日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
15	9月23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&プランニング I B	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小俣
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームデザイナー8年						
授業の学習 内容	ゲーム制作に必要なスキルの習得 チーム制作や個人制作においてよかった点、反省点などの振り返りを行う 企画書の作成を行う						
到達目標	ゲーム制作に必要なコミュニケーションスキルの向上 ゲーム制作に必要なスキルの向上 就活に向けた企画書の完成						
評価方法と基準	毎週の授業終わりに提出してもらう「報告ノート」の提出で各5点(5*14=70点) 授業最終週に提出する「制作レポート」または「企画書」で30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25日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	企画書や制作物の自習課題
2	5月2日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
3	5月9日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
4	5月23日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
5	5月30日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
6	6月6日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
7	6月20日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
8	6月27日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
9	7月4日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
10	7月11日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
11	7月18日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
12	7月25日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
13	8月29日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
14	9月3日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
15	9月12日	試験	成績評価週 企画書、制作物の提出をもって採点	同上
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】 ノートPC必須				

授業名(時間割 表記)	デザインシンキングⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	柳沼里枝
	学科・コース	スーパークリエーター科昼・2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)		
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習 内容	◇ プロになるために必要な知識とスキル、アウトプット力を習得する ◇ 進路選択に向けた自己分析を行い、計画的にアクションを起こすことができる ◇ 就活に向けたアプトプット力を習得し、PRや企画書、ポートフォリオの制作をスムーズに行えるようになる						
到達目標	◇ 自分の考えや思いを「相手に伝わる形」で言語化できるようになる ◇ 「なんとなく」を言葉にできるようになり、アウトプットへの苦手意識を減らす ◇ プロとして活躍するためのプレゼン、企画書などに応用できる日本語力を養う						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

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	4/21	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・昨年度までの振り返り ・現状分析と目標の明確化を行う	「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる
2	4/28	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング①】 ・トレーニング:「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する	「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる
3	5/12	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング②】 ・トレーニング:「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する	「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る
4	5/19	講義・実習	【相手に伝わる文章の考え方】 ・トレーニング:「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る ・伝える／伝えるための文章作成に必要な考え方を学ぶ ・「誰に向けて書くのか」を意識した文章を書く	「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える
5	5/26	講義・実習	【自分の歴史・考えをわかりやすく文章化しよう】 ・トレーニング:「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える ・自分の経験を整理して、わかりやすいテキストで表現する ・どう感じたか、なぜそうしたのかまで言語化できるようになる	「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる
6	6/2	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット①】 ・トレーニング:「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする	「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える(文字数制限なし)
7	6/16	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット②】 ・トレーニング:「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする	「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる
8	6/23	講義・実習	【詳細な自己分析をして自分を言語化しよう】 ・トレーニング:「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる ・自己分析ワークを実施し、自分の強み、価値観、行動傾向を見つける ・就活で使える自己PR等の土台を作る／根拠をもって自分を説明できるようにする	自分のキャッチコピーを考える
9	6/30	講義・実習	【履歴書を作成してみよう①】 ・トレーニング:自分のキャッチコピーを考える ・就活に向けた履歴書の土台を作成する	「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる
10	7/7	講義・実習	【履歴書を作成してみよう②】 ・トレーニング:「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる ・就活に向けた履歴書の土台を作成する	「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でわかりやすくまとめる
11	7/14	講義・実習	【ゲームに向ける情熱をテキスト化しよう】 ・トレーニング:「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でまとめる ・相手を納得させる／相手の心を動かす文章の書き方を学ぶ ・自分だから書ける／伝えられる文章について考える	「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる
12	7/22	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう①】 ・トレーニング:「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する	「自己紹介」を400字以内でまとめる(限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする)
13	8/25	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう②】 ・トレーニング:「自己紹介」を400字以内でまとめる 限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する	「前期、頑張ったこと」を150字以内でまとめる
14	9/1	講義・実習	【前期クロージング】 ・前期振り返り&自己分析→自身の課題を把握する ・夏休み中に強化すべきこと&作戦を計画	授業で把握した自分の課題を改善するためにアクションを起こす
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)	プランニングⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小俣
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームデザイナー8年						
授業の学習 内容	クラスをTGS制作クラスとミニゲーム制作チーム(MIGチーム)に分けます。 TGS制作チームは9月に行われるTGS2026のブース出展を目標にチーム制作を行う ミニゲーム制作チームは企画の基礎学習からゲーム制作に必要なスキルの向上を目的にチーム制作を行う						
到達目標	TGS制作チームは、TGS2026の出展及び若きクリエイター展への展示 ミニゲーム制作チームは、若きクリエイター展への展示						
評価方法と基準	毎週の授業終わりに提出してもらう「報告ノート」の提出で各5点(5*14＝70点) 授業最終週に提出する「制作レポート」で30点 ここまでで計100点。 そのほか制作途中の過程で追加点でカバーできるようにします。						

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25日	実習	オリエンテーション及び面談 TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チームで企画書作成	TGS:仕様書の作成 MIG:企画書の作成
2	5月2日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チームで企画書作成	同上
3	5月9日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チームで企画書作成	同上
4	5月23日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:企画書のプレゼン	同上
5	5月30日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	TGS:仕様書の作成 MIG:仕様書の作成
6	6月6日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
7	6月20日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
8	6月27日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
9	7月4日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
10	7月11日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
11	7月18日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
12	7月25日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
13	8月29日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
14	9月3日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
15	9月12日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
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】 ノートPC必須				

授業名(時間割 表記)	プログラミングⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	鈴木 規夫
学科・コース	スーパークリエイター科昼2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++によるゲームシステムの実装						
到達目標	C++で外部ライブラリを使わずに初歩的なゲームの制御ができる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義と実習	ルート探索①	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	ルート探索② 最短ルートを見つけ出す古典的アルゴリズムの基礎を学 ぶと共に問題解決力を鍛える。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	マップ上の移動①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	マップ上の移動②	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	マップ上の移動③	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	マップ上の移動④ 古典的なマップ内を自由に移動できるようにする手段に ついて考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加②	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加③ マップ内をランダムに動き回るオブジェクトを追加する手 段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加④	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑤	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑥ マップ内をプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを追 加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑦	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑧ 壁抜けをしてプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを 追加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プログラミングⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	鈴木 規夫
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++による仮想マシンの実装						
到達目標	C++で初歩的なスタックマシンを実装できる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義	仮想マシンの基礎 スタックマシン、逆ポーランド記法、命令セットなどについて学ぶ。	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	スタックの設計 必要となる各種スタックについて考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	インタプリタの設計①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	インタプリタの設計② プログラム領域へのプログラムコードの読み込みとインタプリティングについての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	最低限の命令の設計①	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	最低限の命令の設計② 仮想マシンとして動作する為に必要な最低限の命令について考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計② データを保持するメモリの制御についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	内部状態の保存と復元①	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	内部状態の保存と復元②	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	内部状態の保存と復元③	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	内部状態の保存と復元④ 内部状態の保存と復元についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	外部連携①	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	外部連携② インタプリタ外との連携についての考察を行い必要な機能を実装する。	課題を提出できるようにする
15	9月11日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	作品制作ⅡA	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	実習	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っている。 CEDEC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「ザース」(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						
授業の学習 内容	PGPLのチームを作りゲーム制作を行う 企業等へのプレゼンテーションが行えるレベルの成果物を制作する 制作に当たって、開発手法を学ぶ 企画書、仕様書、工程表やスケジュール表など資料の作成も同時に行う						
到達目標	チームごとの提出物 ・ 企画書 PLごとの提出物 ・ 仕様書、工程表、スケジュール表、インストラクションカード PGごとの提出物 ・ 稼働するゲーム 各自の提出物 ・ ポートフォリオシート 稼働するゲームに対する最低の完成度定義 ・ ゲームループができていること(ゲームスタート からゲームオーバーまで繰り返し遊べること) ・ アダプタイズループ(ゲームタイトルの表示をゲームのデモ画面が交互に表示されること)						
評価方法と基準	出席評価40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 課題提出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	4/20	実習	第一回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
2	4/27	実習	制作	
3	5/11	実習	制作	
4	5/18	実習	制作	中間提出できる状態にする
5	5/25	実習	制作	
6	6/1	実習	制作	プレゼンが出来る状態にして提出
7	6/8	実習	第一回目制作:プレゼンテーション	
8	6/22	実習	第二回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
9	6/29	実習	制作	
10	7/6	実習	制作	
11	7/13	実習	制作	中間提出できる状態にする
12	8/24	実習	制作	
13	8/31	実習	制作	
14	9/7	実習	第二回目制作:プレゼンテーション	プレゼンが出来る状態にして提出
15	9/14	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)	作品制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	濱田
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム業界歴35年、Unity歴11年						
授業の学習 内容	・Unity実践テクニック(講義&実習) Unityの実践的なテクニックを学びます。 。ビデオゲームの実践的な仕組み(講義) ゲーム開発者が知っておくべきビデオゲームの仕組みをやゲームデータの仕組みを学びます。						
到達目標	Unityの実践的なテクニックをマスターする。 ビデオゲームの実践的な仕組みを理解する。						
評価方法と基準	・提出課題 ・テスト						

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25日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
2	5月2日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
3	5月9日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
4	5月23日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
5	5月30日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
6	6月6日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
7	6月20日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
8	6月27日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
9	7月4日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
10	7月11日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
11	7月18日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
12	7月25日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
13	8月29日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
14	9月5日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
15	9月12日	試験	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）	3DCG制作（Rinoceros）ⅠB	必修 選択	選択	年次	2年次	担当教員	石鍋英猛
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	SDA補佐。武蔵野美術大学卒業。クラリオン（株）デザイナー/foureciaSA SmartCockpitDesigner。						
授業の学習 内容	①3Dソフト（Rinoceros）を容易に操作し使いこなす楽しさと表現の自由の拡大を体感する。 ②プレゼンやコンペなどにおける3Dのビジュアルも重要度が上がってる。 よってスケッチなどを描き起こした後に3Dにもできる必要がある。 ③まずは操作し試し描いて見る事が重要。						
到達目標	①スケッチなどのイメージを作り上げる事が出来る能力の習得。 ②ツールの操作と効率的な作業方法の習得。 ③ポートフォリオ等の資料に使用可能な技と方法の習得。						
評価方法と基準	①最終成果物完成度。 ②段階に応じた理解度およびソフトウェア熟練度。 ③出席数。						

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25日	講義	オリエンテーション他。	全員参加要・遅刻厳禁。
2	5月02日	講義	オリエンテーション他。課題の説明	課題の概要と日程感について。
3	5月09日	講義・演習	3Dの技法や作品紹介/ツール。	特になし。
4	5月16日	実習	ツール/3D実習。	特になし。
5	5月23日	実習	ツール/3D実習。	特になし。
6	5月30日	実習	ツール/3D実習。	特になし。
7	6月06日	実習	2D→3D基本/3D実習。	特になし。
8	6月20日	実習	2D→3D基本/3D実習アウトプット例	特になし。
9	6月27日	実習	3D実習。	特になし。
10	7月04日	校外学習	木工制作会社の見学/試作会社の見学。	現地集合を予定。
11	7月11日	実習	3D実習（レンダリング）。	特になし。
12	7月18日	実習	3D実習。	特になし。
13	7月25日	講義	ポートフォリオの活用法について。	特になし。
14	8月29日	講義	プレゼンテーションテクニックと手法。	特になし。
15	9月05日	講義	課題の進捗状況確認。	特になし。
準備学習 時間外学習			特になし。※授業内容については混合クラスの際、常時変更の可能性があります。	
【使用教科書・教材・参考書】				
校外学習については詳細は別途相談。また。日程については先方との調整、前後する可能性あり。訪問についてはいずれかの一社とする。				

授業名(時間割 表記)	WebデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員 横川 峰生
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年B	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	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	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI(ユーザーインターフェイス＝どのように使ってもらうか)とUX(ユーザーエクスペリエンス＝どのように体験してもらうか)を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。figma、Visual Studio Codeを使用します。					
到達目標	ウェブサイトやスマートフォンアプリがどのように使われるかを考え、レイアウト、デザインの基本を作成できるようにします。HTMLとCSSの基礎を通して、普段使っているようなWebページがどのようにでき上がっているかを分析、制作できるようにします。また、後期には、就職活動に活かせるように、自分の作品集(ウェブページ、アプリのようなもの)をまとめることも目標です。					
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	4／21	講義と演習	【figma】figmaの基本操作の復習とコンポーネントを使用した作成方法を体験します(1)	figmaの操作方法は今後の基礎になるので、いろいろ試してみること。
2	4／24	講義と演習	【figma】figmaの基本操作の復習とコンポーネントを使用した作成方法を体験します(2)	figmaの機能についていろいろ試してみること。
3	5／12	実習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(1)	興味のあるウェブサイトを観察してみること。
4	5／19	実習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(2)	興味のあるウェブサイトを観察してみること。
5	5／26	実習	【figma】レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
6	5／28	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
7	6／2	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(2)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
8	6／16	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(3)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
9	6／23	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(4)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
10	6／30	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(1)-HTMLの基本	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
11	7／7	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(2)-CSSの基本	前回の内容を確認しておくこと。
12	7／14	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(3)-ページを完成させる	前回の内容を確認しておくこと。
13	7／21	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(4)-ページを増やす	前回の内容を確認しておくこと。
14	8／25	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(5)-レスポンス対応	前回の内容を確認しておくこと。
15	9／1	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	クリエイティブワークⅡA	必修 選択	選択	年次	2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ニ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	パッケージデザイナーとして30年余、主として(株)明治ザバスのパッケージ全般をディレクションしている。						
授業の学習 内容	1:商品企画からパッケージデザインまでの基を学び商品コンセプト作り、そのコンセプトに合ったデザイン創りを学ぶ。 2:パッケージデザインを通してユーザーのニーズを的確に掴む思考力、デザイン力を身につける。 3:産学協同プロジェクトを経験し、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。						
到達目標	企業プロジェクトを通じて実践的かつ応用的なデザイン技術、デザイン速度、プレゼンテーションテクニック、クライアント 対応マナーなどを習得する。 全国規模プロジェクトではグループ校とコンペティションになるが競合してデザインを勝ち得る実力、精神力の習得を目指し、 真の実力を身に付け卒業後プロのデザイナーとして永く活躍できる基礎を構築する。						
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						

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	このクラスの到達目標の確認	講義の振り返り、自分の目標到達への計画作り
2	4/27	講義	プロジェクト:オリエンテーション	アジェンダを基に復習
3	5/11	講義と実習	リサーチ&コンセプトワーキング:1	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
4	5/18	講義と実習	リサーチ&コンセプトワーキング:2	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
5	5/25	講義と実習	リサーチ&コンセプトワーキング:3	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
6	6/1	講義と実習	コンセプト決定	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
7	6/8	講義と実習	コンセプト&デザインスケッチ:1	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
8	6/22	講義と実習	デザインスケッチ:2	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
9	6/29	講義と実習	デザインスケッチ:3	次週に向けてのプレゼンテーション準備
10	7/6	講義	コンセプト中間審査	コンセプトの見直し、ブラッシュアップ
11	7/13	講義と実習	デザインスケッチ:4	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
12	7/24	講義と実習	デザインスケッチ:5、ダミーパッケージ製作	ダミーパッケージ製作復習、ブラッシュアップ
13	8/24	講義と実習	ダミーパッケージ最終、プレゼン資料製作	次週に向けてのプレゼンテーション準備
14	8/31	講義と実習	クライアントプレゼンテーション、総評	最終プレゼンテーションの振り返り
15	9/7	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			授業時間では足りない、アイディア出し・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)	コミュニケーションコンテンツ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	遠藤2号
学科・コース	スーパークリエーター科昼2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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有し、現在も現役でブランディングやコミュニケーションコンテンツの企画制作に携わる。						
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、一方的な押し付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、過大評価点数など						

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25日	講義	広告を作らずネタを作る＆インプットとアウトプット	思考整理
2	5月2日	講義と演習	プレゼンテーションを考える	思考整理
3	5月9日	演習	プレゼンテーションを考える	思考整理
4	5月23日	発表と講評	プレゼンテーションを考える	発表準備
5	5月30日	講義と演習	プレゼンテーションゲーム	思考整理
6	6月6日	講義と演習	コンセプトを考える	思考整理
7	6月20日	演習	コンセプトを考える	思考整理
8	6月27日	演習	コンセプトを考える	思考整理
9	7月4日	演習	コンセプトを考える	思考整理
10	7月11日	演習	コンセプトを考える	思考整理
11	7月18日	発表と講評	コンセプトを考える	思考整理
12	8月25日	未定	未定	
13	9月5日	未定	未定	
14	9月12日	未定	未定	
15	9月19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&プランニング I B	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昼ニ2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2単位)		
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20年従事						
授業の学習 内容	本講義では、企業課題に取り組みます。 複数回の中間発表等を通して、実際に先方からのフィードバックを受け、企画・デザインをブラッシュアップし 最終提案・プレゼンテーションを行います。						
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、クライアント企業から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行うことで、より実践的なデザイン及び ディレクションの能力の習得を目指します。同時に、企画の実現、デザインの採用を目的とします。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成企画案・デザイン・制作物(モック等)・クライアント企業からの評価及び、 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23日	実習	基本的な講義の流れ及びデザイン・コンセプトの考え方をシートを通して理解する	
2	4月30日	実習	過年度の企業課題のプレゼンテーションを動画視聴し、企業課題の流れを理解する	
3	5月7日	実習	課題提示を受け、課題内容の確認とリサーチ・フィールドワークに向けた準備	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
4	5月14日	実習	基本リサーチ資料の作成(提出・確認)	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
5	5月21日	実習	フィールドワーク(現地施設及び周辺地域等)	リサーチ資料の作成
6	5月28日	実習	フィールドワークに基づき、リサーチ資料を作成する(提出・確認)	リサーチ資料の作成
7	6月4日	実習	企画・コンセプト立案	企画・コンセプト資料の作成
8	6月18日	実習	企画・コンセプト立案(提出・確認)	
9	6月25日	実習	デザインワーク	デザイン制作
10	7月2日	実習	デザインワーク	デザイン制作
11	7月9日	実習	デザインワーク	デザイン制作
12	7月16日	実習	プレゼンテーション準備・練習	プレゼンテーションの準備
13	7月22日	企業提案	クライアント企業へ提案を行い、チェック・フィードバックをもらう	
14	8月27日	実習	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する	デザイン修正・展開
15	9月3日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			次週に向けた制作進行口	
【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	コンピューターデザインⅠA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	木島朝子
学科・コース	スーパークリエイター科昼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	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	1年次に身につけた「Illustrator」と「Photoshop」の基礎をもとにその応用ができるように学びます。 また、レイアウトデザインソフト「InDesign」の基本を学び、ページ構成の概念を理解できるようデータ作成から製本までの過程を学習します。 他にも実践的な課題に取り組み、デザインスキルを磨いて、より完成度の高い作品を作り上げることができるようになってほしいと考えています。 他の科目でも学習するコンセプトワークやビジュアルコミュニケーションなどを形にする力をしっかりと身につけよう。						
到達目標	・フォントや文字組などの理解を深め、レイアウト力を向上させる ・フォトタッチスキルを向上させる ・「InDesign」の基本操作をマスターする ・実践的な技術・知識をマスターしデザインスキル向上させる						
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	モリサワフォントセミナー フォントに対して理解をしよう	復習
2	5月1日	講義と演習	レイアウトについて1 実際の印刷物を観察してみよう①	復習
3	5月8日	講義と演習	レイアウトについて2 実際の印刷物を観察してみよう②、デザインをつくる要素とは	復習
4	5月15日	講義と演習	フォントについて フォントの擬人化・フォントと文字組み・言葉と文章	復習
5	5月22日	講義と演習	InDesign基礎1 ツール、ページ、マージン・段組、フレーム、配置 etc	復習
6	6月5日	講義と演習	InDesign基礎2 書式設定、スタイルと文字スタイル、カラーとスウォッチ etc	次回課題のアイデア出し
7	6月19日	実 技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める	復習
8	6月26日	実 技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める(印刷)	復習
9	7月3日	実 技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める(PDF書き出し、パッケージ)	次回課題のアイデア出し
10	7月10日	実 技	Photobook制作 アイデア出し、台割作成	復習
11	7月17日	実 技	Photobook制作 Photoshop復習	復習
12	7月24日	実 技	Photobook制作 個別チェック	復習
13	8月28日	実 技	Photobook制作 印刷・製本	復習
14	9月4日	講義と演習	フォントと文字組み 目指せ文字組マスター	復習
15	9月11日	講義と演習	フォントと文字組み 目指せ文字組マスター	復習
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」				

授業名(時間割 表記)	スケッチⅡ	必修 選択	選択	年次	2年次	担当教員	高橋 誠一郎
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	東京芸大卒業、アートセンターカレッジオブデザイン卒業、(株)JVCケンウッド・デザイン退職後千葉市産業振興財団勤務 TCA講師を2017年より務める						
授業の学習 内容	・フリーハンドスケッチを基本とし、スケッチを描くことでアイデアを展開する力と創造する力を養う。 ・対象物をどう簡潔に絵に表現するか、また、イメージ/アイデアをどう絵に表現するかを実習を通じ身につける。 ・基礎編、実践編、応用編とステップを踏む。 ・各自のレベルにあった指導を基本とする。各自の専攻に役立つスケッチスキル習得課題を提供する。 ・スケッチスキル習熟は描き込み量/練習量に比例するので、練習量を充実する。						
到達目標	・発想したイメージを適切に表現する力を習得する。(造形/立体表現の基本力を身に付ける。) ・素早くスケッチに表現する力を養う。(様々なアイテムのスケッチサンプルを提示し模写を通じコツを習得する。) ・スケッチを描くことを通じ、想像力を養う体験を積む。 ・自らの得意/不得意スキルを理解し、得意スキルを伸ばす。 ・スケッチ表現は個人差/個性もあり、各人にあった到達レベルを個別に設定し、目標とする。						
評価方法と基準	取り組み姿勢評価ポイント ・真摯度:10% ・努力、上達度:10% スキル習得評価ポイント ・スケッチ表現力/応用力:30% ・スケッチスピード力:20% ・パースの基本構成力:10% ・造形/立体の基本表現力:10% ・描き込み量: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	4／25	オリエンテーション 実習	・授業の狙いを理解する ・線を素早く描く練習を行う	ラインドローイングに慣れる
2	5／2	実習(基本編)	・線図による立体の基本形を描く練習を行う ・パースの基本を理解する	前回の授業の反復練習
3	5／9	実習(基本編)	・空間を意識した立体構成のスケッチを練習する ・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う	前回の授業の反復練習
4	5／23	実習(基本編)	・空間を意識した立体構成のスケッチを練習する ・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う	前回の授業の反復練習
5	5／30	実習(応用編)	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
6	6／6	実習(応用編)	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
7	6／20	実習(応用編)	・製品の部品展開図を描く	前回の授業の反復練習
8	6／27	実習(応用編)	・アニマルプロダクトスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
9	7／4	実習(応用編)	・インテリア/ファニチャースケッチを練習する	前回の授業の反復練習
10	7／11	実習(応用編)	・インテリア/ファニチャースケッチを練習する	前回の授業の反復練習
11	7／18	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
12	7／25	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
13	8／29	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
14	9／5	実習/個別評価	・アイデア展開スケッチのプレゼンテーションを行う ・今期の授業の成果物の個人別評価を行う	この授業の自分の成果物をまとめ見直す
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロジェクトワークⅠ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	入江洋平
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	多摩美術大学GD卒 株)ENJINTOKYO:ECD 株)マッキャンエリクソン：CD 株)グレイワールドワイド：CCO 株)propeller：代表取締役						
授業の学習 内容	＊コンセプトワーク及び進行・制作 ＊企画する事・発案する事への興味喚起と誘導、習慣化 ＊アウトプット定着への意欲と熱						
到達目標	＊クリエイティブ・コンテンツの企画・発案は楽しいと思わせる事 ＊企画できることの喜びが、フィニッシュワーク・定着へ繋がると理解させる事						
評価方法と基準	＊企画のクオリティ・企画へ挑戦する姿勢 ＊アウトプット・定着への粘りと熱・こだわり ＊出席率 出席態度						

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	4／25	講義	コミュニケーション・コンテンツとは	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
2	5／2	講義・実習	企画の発想法1（キービジュアル融合）連休課題	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
3	5／9	講義・実習	企画の発想法1（キービジュアル融合）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
4	5／16	講義・実習	企画の発想法1（キービジュアル融合）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
5	5／23	講義・実習	企画の発想法2（キャラクター戦略）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
6	5／30	講義・実習	企画の発想法3（キャラクター戦略）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
7	6／6	講義・実習	企画の発想法4（動画企画）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
8	6／20	講義・実習	企画の発想法4（動画企画）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
9	6／27	講義・実習	企画の発想法5（リアリティ・共感）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
10	7／4	講義・実習	企画の発想法5（リアリティ・共感）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
11	7／11	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
12	7／18	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
13	7／25	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
14	9／5	講義・実習	前期まとめ	
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】				
その時旬のWebサイトコンテンツ中心				

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	2	担当教員	大館
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	多摩美術大学テキスタイルデザイン卒業。卒業と同時に渡英。帰国後、デザイン事務所設立。						
授業の学習 内容	ポートフォリオ制作に必要な基礎習得為、主に以下2つを軸に授業を行う。1.Adobe illustrator 操作向上（制作に必要なAdobe Photoshop操作授業も行う）。2.作品の編集（エディトリアル デザイン）の知識・技術の習得。						
到達目標	[Adobe illustratorの習得] 授業内で説明した基礎知識・操作技術を基に、ポートフォリオ制作 に活かすことができる。[ポートフォリオ完成] A4（見開きA3）サイズにこれまでの作品を ポート フォリオとして完成させ、クリアフォルにまとめる。						
評価方法と基準	・授業毎の基礎演習の達成度（理解度・習得度）授業内の演習データを毎回指定フォルダに提出し評価。（20％）・ポートフォリオの完成度 授業最終日までにポートフォリオ（印刷、 ファイル収納）を提出物の評価。（80％）						

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	授業の説明(授業目標・目的)	
2	4月27日	講義&演習	illustratorの習得_1 基本操作ができる	復習
3	5月11日	講義&演習	illustratorの習得_2 基礎的なデータ制作	復習
4	5月18日	講義&演習	illustratorの習得_3 PFの作り方を理解す	復習
5	5月25日	講義&演習	レイアウト演習_1 フォーマットに沿って制作	復習
6	6月1日	講義&演習	レイアウト演習_2 クオリティー向上説明	復習
7	6月8日	講義&面談	各個人の作品確認、完成へ向けての講義	復習
8	6月22日	講義&制作	ポートフォリオ制作_1 レイアウトができる	制作を進める
9	6月29日	講義&制作	ポートフォリオ制作_2 画像処理ができる	制作を進める
10	7月6日	制作	ポートフォリオ制作_3	制作を進める
11	7月13日	制作	ポートフォリオ制作_4	制作を進める
12	8月24日	制作	ポートフォリオ制作_5	制作を進める
13	8月31日	制作	ポートフォリオ制作_6	制作を進める
14	9月7日	制作・講評	ポートフォリオ完成	提出できるようにする
15	9月14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)	商品企画	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	コバヤシ アユコ
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年B						
教員の略歴	文具・雑貨メーカーにて商品企画およびデザイン業務経験						
授業の学習 内容	・キャラクターやイラストを使用した商品(主に文具・雑貨等)のメーカーにおけるデザイナーの業務を学びます。 ・商品(課題作品)を仕上げていくうえで必要な知識(企画の組立)・技術(デザイン・モックアップ製作)を学びます。 ・商品デザイナー就活向けポートフォリオに入れられる作品を制作します。						
到達目標	・キャラクター・イラストを使用した商品デザイナーの仕事を理解する。 ・商品企画・デザインに必要な作業が行える。 ・アイデアを形にする力を高める。 ・期限内に制作物を完成させる。 ・ポートフォリオに入れる作品を完成させる。						
評価方法と基準	■課題評価:期日以内に提出された課題が対象 【課題作品内容:60%】 【課題作品仕上がり:40%】 ■授業態度:居眠り、課題に関連しないwebサイト・SNS等の閲覧等は減点対象						

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	4月23日	講義と実習	授業内容講義 【課題1】プロフィールシート作成	次回授業日までプロフィールシートを完成
2	4月30日	講義と実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業① メーカー仕事内容講義～リサーチ	
3	5月7日	講義と実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業② キャラクターデザイン講義～アイデアスケッチ	
4	5月14日	実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業③ メインビジュアル制作	
5	5月21日	実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業④ グッズラインナップ制作	
6	5月28日	実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業⑤ グッズデザイン～モックアップ制作	次回授業日までモックアップ・企画書完成 プレゼン準備
7	6月4日	実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業⑥ プレゼンテーション	
休講 [6/11:学園祭準備日]				
8	6月18日	講義と実習	【課題3】トレンド商品企画① 課題内容説明～トレンド講義	リサーチ準備
9	6月25日	実習	【課題3】トレンド商品企画② 原宿現地リサーチ	リサーチレポートを7/2まで提出
10	7月2日	実習	【課題3】トレンド商品企画③ リサーチ結果まとめ～アイデアスケッチ	
11	7月9日	実習	【課題3】トレンド商品企画④ メインビジュアル制作	
12	7月16日	実習	【課題3】トレンド商品企画⑤ グッズラインナップ制作～グッズデザイン	
13	7月23日	実習	【課題3】トレンド商品企画⑥ モックアップ・企画書制作	次回授業日までモックアップ・企画書完成 プレゼン準備
7/26～8/23:夏季休暇				
14	8月27日	実習	【課題3】トレンド商品企画⑦ プレゼンテーション	
15	9月3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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	2DCG制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	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昼二2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15年						
授業の学習 内容	映像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。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
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 ・イメージーションを広げる						
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21日	講義	オリエンテーション	
2	4月28日	講義・演習	高度なAfterEffects1(モーションコントロール)	
3	5月12日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
4	5月19日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
5	5月26日	講義・演習	高度なAfterEffects3(キャラクターアニメーション)	
6	6月2日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
7	6月17日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
8	6月23日	講義・演習	応用習作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	6月30日	講義・演習	課題オリエンテーション・Vコン	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月7日	講義・演習	Vコンテ制作・チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月14日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月21日	講義・演習	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25日	講義・演習	課題の発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月1日	講義・演習	particular	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月8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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	3DCG制作Ⅱ A (houdini)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大坪裕昭
学科・コース	スーパークリエーター科屋2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	3DCG・VFXジェネラリスト/TVコンテンツ・CF・PV制作						
授業の学習内 容	3DCG統合ソフトである houdini と コンポジット nuke の未経験者向け基礎を学ぶ授業です。 講義と同時に実際に操作しながら、3DCG制作のワークフローを基礎から習得して、実用レベルにつなげていきます。 キャラクターや背景のモデリング作業、簡単なアニメーション、シェーディング、レンダリングを経て 画像や動画の出力まで行います。						
到達目標	houdini と nuke の基本操作、メニューとショートカット、学習方法の習得する。 3DCG空間作業、ポリゴンの造形とトポロジーの理解。 作業の進め方や手順、工程の管理、時間コストを把握する。 授業テーマの作品を完成させる。 ポートフォリオの個人制作やプロジェクト課題に応用することができる。						
評価方法と基準	授業回ごとの達成度 × 課題の評価						

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	イントロダクション - houdini の紹介	任意、まとめや復習	
2	4/28	講義	イントロダクション - nuke の紹介	任意	
3	5/5	休講	【こどもの日】		
4	5/12	講義	基本概念とUIの理解	任意	
5	5/19	講義	ジオメトリの構造とアトリビュート	任意	
6	5/26	講義	基本的なポリゴン編集ノード	任意	
7	6/2	講義	グループの活用とプロシージャル選択	任意	
8	6/16	講義	プロシージャルな複製と配置	提出が出来るようにする	
9	6/23	講義	カーブモデリングとプロファイル	任意	
10	6/30	講義	VDB(ボリウム)を活用したモデリング	提出が出来るようにする	
11	7/7	講義	HDA(Houdini Digital Asset)の基礎	任意	
12	7/14	講義	プロシージャル・ビルディングの作成	提出が出来るようにする	
13	7/21	講義	UV展開の基礎とレンダリング準備	提出が出来るようにする	
14	8/25	実習	評価課題制作	提出が出来るようにする	
15	9/1	実習	評価課題制作・提出	提出が出来るようにする	
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制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	島添 徹 村野 翔太
学科・コース	スーパークリエイター科 2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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デザイナー						
授業の学習 内容	作品制作に関する質疑応答等 ※必要に応じてクラス全体への講義を行う場合があります 授業の充実度は個々人の作品への取り組みや質問によって決まります。 日々作品を見せること、フィードバックを得ることを心がけましょう。						
到達目標	・作品制作において必要な問題解決の方法や知識を高める ・作品制作に対する質疑応答により、制作物のクオリティを高める						
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。 指定の期日までに、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	04月25日	講義と実習	講義についての説明・作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
2	05月02日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	◆現状のポートフォリオ提出(PNG・PDF)	
3	05月09日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
4	05月23日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
5	05月30日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
6	06月06日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	◆現状のポートフォリオ提出(PNG・PDF)	
7	06月20日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
8	06月27日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
9	07月04日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
10	07月11日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	◆現状のポートフォリオ提出(PNG・PDF)	
11	07月18日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
12	07月25日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
13	08月29日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	◆現状のポートフォリオ提出(PNG・PDF)	
14	09月05日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
15	09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】 参考のウェブサイトや書籍を共有する場合があります。					

授業名(時間割 表記)	クレイモデリングⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	野畑
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	美術作家・美術講師						
授業の学習 内容	主にCGを扱うクリエイターの立体・空間感覚の習得を意図して、粘土を使い創作・造形を行います。各人の作りたい物を具現化することをベースとしながら、統一の題材やモチーフを設定し質感表現などの項目にフォーカスする機会も設定してゆきます。また、自由なイマジネーションからくる表現を続けることによって得られる自己理解、原初的な創作の喜びを維持することも常に考慮します。						
到達目標	・常にアナログの立体造形感覚に触れ続ける習慣づくり ・魅力的なポートフォリオ用画像の撮影						
評価方法と基準	・作品制作へのモチベーションと具現化への継続力 ・共有スペースとしての教室、道具の清掃管理						

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	ガイダンス	授業概要の説明・自己紹介 基本の持ち物、道具、ルール説明	
2	4/27	エスキース 制作 講評	「手を作ろう」 心棒・骨格・硬い・柔らかい	
3	5/11			課題を提出できる状態にする
4	5/18	エスキース 制作 講評	「首像制作」 心棒キットを使った制作	
5	5/25			課題を提出できる状態にする
6	6/1	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
7	6/8			課題を提出できる状態にする
8	6/22	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
9	6/29			課題を提出できる状態にする
10	7/6	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
11	7/13			課題を提出できる状態にする
12	7/27	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
13	8/24			
14	8/31			課題を提出できる状態にする
15	9/7	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】				

科目名	コンピュータデザインベーシックⅠB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	牛山恵子
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1		
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習 内容	Photoshopの基本操作のうち「選択範囲」「レイヤー操作」「入力画像の補正」「線画彩色」など、 機能の紹介にとどまらず、実制作に具体的に役立つ内容を、実習を中心に修得させることを目的とする。 夏休み明けからはIllustratorを学び、年間通して2DCGの作品作りを企画し自在に制作できる技術力を養う。 与えられた素材の編集加工から、素材の選定、スキャン入力、補正、合成、描画と、Photoshopの基本的なテクニックを自在に 操作し、作品を制作することができる知識を身につける。 9月の2回はIllustratorの導入教育として基本操作の講義と実習を行う。						
到達目標	Photoshopの基本的なテクニックを自在に操作し、作品を制作することができる技術と知識を身につける。 具体的には以下の項目についての習得を目指す。 ・Photoshopを用いた素材の編集加工 ・AD変換、補正、合成、 ・Photoshopを用いた描画						
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛り込まれていること(後半2つの課題)(クリエイティビティ) ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できること(コンセプト・プレゼンテーション)						

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	講義と演習	選択範囲の操作01／ファイル形式と拡張子 レイヤー操作／コピーペースト（福笑い）	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル（前期用）を準備（次回持参）	
2	4月28日	講義と演習	選択範囲の操作02 レイヤー復習・様々な選択ツール・拡大縮小・課題1：花のコラージュ制作		
3	5月19日	演習	課題1：花のコラージュ制作・答え合わせ・提出	振り返りレポートの制作（2時間）	
4	5月26日	講義と演習	カラーパレットについて・スウォッチについて・塗りつぶしについて／グラデーション		
5	6月2日	講義と演習	写真の補正と合成 レタッチツールの基礎・練習課題		
6	6月16日	講義と演習	テキストレイヤーと文字の操作／レイヤースタイル 課題2：季節のポストカード	作品で使う写真を収集（2時間）	
7	6月23日	講義と演習	課題2：ロゴの入ったポストカード制作日	ポストカード企画書（絵コンテ）（2時間）	
8	6月30日	講義と演習	課題2：ロゴの入ったポストカード提出・課題告知	振り返りレポートの制作（2時間）	
9	7月7日	講義と演習	課題3：線画彩色1 線画抽出・レイヤーマスク・さまざまな塗り（テクスチャの適用方法）レイヤーを使った塗り分け	彩色用の線画を準備（A4にて各自描画）（3時間）	
10	7月14日	演習	課題3：線画彩色2 スキャナの使い方・線画補正・線画抽出 線画チェック（不合格者はリテイク）	チェックの内容を反映して彩色用の線画を再度制作（A4にて各自描画）（5時間）	
11	7月21日	演習	課題3：線画彩色3 課題制作（トレース線画の塗り）		
12	8月27日	講義と演習	課題3：線画彩色4 合評会（試験相当）	振り返りレポートの制作（2時間）	
13	9月2日	演習	Illustrator基本操作01 図形ツール・選択ツール・変形ツール		
14	9月8日	講義と演習	Illustrator基本操作02 回転・拡大縮小・リフレクト 練習課題演習	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル（後期用）を準備（次回持参）	
15	9月15日	試験	練習課題演習：雪の結晶		
準備学習 時間外学習					
講師より配布するプリント(過去配布分含め毎回持参)プリントを挟むクリアポケットフォルダ(初回到に説明します)					

授業名(時間割 表記)	スケッチⅡ	必修 選択	選択	年次	2年次	担当教員	高橋 誠一郎
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
学科・コース	スーパークリエーター科昼ニ2年C						
教員の略歴	東京芸大卒業、アートセンターカレッジオブデザイン卒業、(株)JVCケンウッド・デザイン退職後千葉市産業振興財団勤務 TCA講師を2017年より務める						
授業の学習 内容	・フリーハnadスケッチを基本とし、スケッチを描くことでアイデアを展開する力と創造する力を養う。 ・対象物をどう簡潔に絵に表現するか、また、イメージ/アイデアをどう絵に表現するかを実習を通じ身につける。 ・基礎編、、実践編、応用編とステップを踏む。 ・各自のレベルにあった指導を基本とする。各自の専攻に役立つスケッチスキル習得課題を提供する。 ・スケッチスキル習熟は描き込み量/練習量に比例するので、練習量を充実する。						
到達目標	・発想したイメージを適切に表現する力を習得する。(造形/立体表現の基本力を身に付ける。) ・素早くスケッチに表現する力を養う。(様々なアイテムのスケッチサンプルを提示し模写を通じコツを習得する。) ・スケッチを描くことを通じ、想像力を養う体験を積む。 ・自らの得意/不得意スキルを理解し、得意スキルを伸ばす。 ・スケッチ表現は個人差/個性もあり、各人にあった到達レベルを個別に設定し、目標とする。						
評価方法と基準	取り組み姿勢評価ポイント ・真摯度:10% ・努力、上達度:10% スキル習得評価ポイント ・スケッチ表現力/応用力:30% ・スケッチスピード力:20% ・パースの基本構成力:10% ・造形/立体の基本表現力:10% ・描き込み量: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	4／25	オリエンテーション 実習	・授業の狙いを理解する ・線を素早く描く練習を行う	ラインドローイングに慣れる
2	5／2	実習(基本編)	・線図による立体の基本形を描く練習を行う ・パースの基本を理解する	前回の授業の反復練習
3	5／9	実習(基本編)	・空間を意識した立体構成のスケッチを練習する ・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う	前回の授業の反復練習
4	5／23	実習(基本編)	・空間を意識した立体構成のスケッチを練習する ・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う	前回の授業の反復練習
5	5／30	実習(応用編)	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
6	6／6	実習(応用編)	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
7	6／20	実習(応用編)	・製品の部品展開図を描く	前回の授業の反復練習
8	6／27	実習(応用編)	・アニマルプロダクトスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
9	7／4	実習(応用編)	・インテリア/ファニチャースケッチを練習する	前回の授業の反復練習
10	7／11	実習(応用編)	・インテリア/ファニチャースケッチを練習する	前回の授業の反復練習
11	7／18	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
12	7／25	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
13	8／29	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
14	9／5	実習/個別評価	・アイデア展開スケッチのプレゼンテーションを行う ・今期の授業の成果物の個人別評価を行う	この授業の自分の成果物をまとめ見直す
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	デジタル作画 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山本 真夕子
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	アニメーター 実務歴:16年目						
授業の学習 内容	当授業では課題を通してCLIP STUDIO PAINTにおけるアニメーション作画の基礎を知り、アニメーターとして必要な技術を鍛錬し、業界入りに向けて備えて行きます。						
到達目標	商業アニメーションにおけるデジタル作画の基礎の習得						
評価方法と基準	課題(提出60%,添削30%)授業姿勢(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	4/22	講義と実習	オリエンテーション/画力測定	
2	5/13	講義と実習	ボールアニメーション	(時間外)課題の完成
3	5/20	講義と実習	目パチロパク(1)	(時間外)課題の完成
4	5/27	講義と実習	目パチロパク(2)	(時間外)課題の完成
5	6/3	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
6	6/17	講義と実習	残しの基礎(1)	(時間外)課題の完成
7	6/24	講義と実習	残しの基礎(2)	(時間外)課題の完成
8	7/1	講義と実習	送りの基礎	(時間外)課題の完成
9	7/8	講義と実習	物体の観察と体積の合わせ(1)	(時間外)課題の完成
10	7/15	講義と実習	物体の観察と体積の合わせ(2)	(時間外)課題の完成
11	7/22	講義と実習	人体の基本動作(1)	(時間外)課題の完成
12	8/26	講義と実習	人体の基本動作(2)	(時間外)課題の完成
13	9/2	講義と実習	人体の基本動作(3)	(時間外)課題の完成
14	9/9	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/16	試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
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	
仕様ソフト:CLIP STUDIO PAINT / 他書籍等は別資料、各授業関連で紹介				

科目名	プロジェクトワークⅠ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	島添聡 Shimazoe Akira	
		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 昼ニ2年C							
教員の略歴	2007年～2012年 株式会社スクウェア・エニックス(デジタルアーティスト(セットアップ・シミュレーション)) 2012年～2017年 株式会社ジーアールドライブ(取締役副社長) <u>2017年～現在 株式会社PointLights for entertainment(代表取締役)</u>							
授業の学習 内容	モデルの基本は習得済みの想定として、比較的簡単な手順、及び一般的なフローを用い作品をフィニッシュするための、ツールや工程の習得(セットアップ・ライティング・レンダリング・コンポ)一通りの後、セットアップの工程を深掘していく。							
到達目標	自分の作品をポートフォリオ用に出力できるようになる。 セットアップにおける基本を知る。 社会人基礎力として、出席を重視する。							
評価方法と基準	・コンセプト ・クリエイティビティ ・プレゼンテーション(コミュニケーション)							

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	オリエンテーション CG制作における プロダクションフローの再確認	講師自己紹介 どんなことをやっていくかの説明/授業の使い方 別の授業で行っている内容の重要性 映像制作とゲーム制作の3DCG部分のフローや セクションの再確認 1年生で学んだ最低限のセットアップビデオへの誘導 コミュニケーション GoogleClassRoomへの登録	■1年時の復習動画   ■次回学習動画  
2	5月10日	セットアップⅠ	Mayaにおける、最小単位(Node)の再認識と、 Skelton構造制作のためのジョイントの知識 (&使用するツールの知識)を得る	 
3	5月17日	スキニングⅠ	スキニング超基礎 ゼロからのスキニング(ペイントでの方法)	
4	5月24日	スキニングⅡ	スキニング超基礎 追加ジョイントとPostでのスキニング方法	  
5	5月31日	お手軽セットアップ	HIKを使用してのリグ作成 mGearを用いてのセットアップを知ってもらう。	
6	6月7日	ライティングとは？ ArnoldShaderの超基礎	CGにおけるフィニッシュに欠かせないライティングとは 何だろうを学ぶ。 また動画実習における、実際の機材を用いて行う ライティングの大事さを認識する。	
7	6月21日	レンダリングⅠ	レンダリングとは何だろうを学ぶ。 シェーダーとレンダラーの認識。 空間やオブジェクトでのライティング。 (レンダリング設定/ライトの影響/シェーダーの影響)	 
8	6月28日	レンダリングⅡ	パスレンダリングとは？ レンダーレイヤーの使用方法和意味を理解する。 レイヤーの代表的なものの種類と、 そのAEでのコンポ。	 
9	7月5日	セットアップⅡ-1	mayaのセットアップの基本として、 Parent/Constraint/Conectionを習得すると共に、 ロボットアームをセットアップしてみる。	 
10	7月12日	セットアップⅡ-2	AimConstraintを使用して根本の部分を拡張し、 更に、IKを用いて、アーム部分を拡張してみる。	 
11	7月19日	セットアップⅡ-3	splineIKでチューブをセットアップしてみる。 UtilityNodeを用いてそのチューブを伸びるようにし、 接続部分が離れないようにする。	

12	8月30日	アニメーション外伝 エクспレッションI	Expressionを用い、前回の伸びるチューブを作成してみる。	
13	9月6日	セットアップIII	MotionPathを用いてハサミのセットアップ。 そして、セットアップ完了として纏め。	
14	9月13日	前期まとめオリエンテーション	全体を通しての質問と合わせ、後期の方針説明。 また、今後への活かし方の相談等。	
15				
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	モーション映像制作 I	必修 選択	選択	年次	2	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昼二2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15年						
授業の学習 内容	映像・CG制作を通して、スキルや発想の向上、チーム制作を通しての連携の仕方の学習。 最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・チームで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 ・イメージーションを広げる						
評価方法と基準	課題評価100% (取り組み・貢献度・仕上がり)						

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	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月12日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月19日	講義・演習	企画	
5	5月26日	講義・演習	企画	
6	6月2日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
7	6月17日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
8	6月23日	講義・演習	制作	
9	6月30日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月7日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月14日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月21日	講義・演習	制作・中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月25日	講義・演習	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1日	講義・演習	成果発表	
15	9月8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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	原画制作 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山本 真夕子
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:16年目						
授業の学習 内容	作画の原画工程の基礎と実技訓練						
到達目標	商業アニメーションにおける作画への理解と技術の向上						
評価方法と基準	課題(提出55%,添削35%)授業姿勢(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	4/24	講義と実習	オリエンテーション	
2	5/1	講義と実習	トレス確認	(時間外)課題の完成
3	5/8	講義と実習	キャラ似せ	(時間外)課題の完成
4	5/15	講義と実習	頭身	(時間外)課題の完成
5	5/22	講義と実習	LO分解(1)	(時間外)課題の完成
6	6/5	講義と実習	LO分解(2)	(時間外)課題の完成
7	6/19	講義と実習	LO分解(3)	(時間外)課題の完成
8	6/26	講義と実習	LO分解(4)	(時間外)課題の完成
9	7/3	講義と実習	第二原画(1)	(時間外)課題の完成
10	7/10	講義と実習	第二原画(2)	(時間外)課題の完成
11	7/17	講義と実習	速度測定/予備日	(時間外)課題の完成
12	7/24	講義と実習	対比	(時間外)課題の完成
13	8/28	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
14	9/4	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/11	試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
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】				
随時紹介				

授業名(時間割 表記)	作品制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	原子
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム会社に3年勤務後に造形作家として独立。職歴6年、作家活動歴10年。						
授業の学習 内容	①フィギュア制作を通してzbrushの操作、スカルプト技術を学ぶ。 ②目指す進路に役立つスキルを身に着ける。 ③作品を完成させること、クオリティーを上げるために必要なスケジュール管理を学ぶ。						
到達目標	①zbrushの基本操作を習得して分からないことは調べられるようになる。 ②スカルプト技術を向上し今後の課題制作や進路に活かせるようになること。 ③作品を完成させるためのスケジュール管理が身につくこと。						
評価方法と基準	課題の提出と内容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23日	講義	授業内容の説明とzbrush基本操作	
2	4月30日	作品制作①	共通課題制作を開始、手順説明	
3	5月7日	作品制作①	共通課題制作	作品提出のための自主制作
4	5月14日	作品制作①	共通課題制作	作品提出のための自主制作
5	5月21日	作品制作①	共通課題制作	作品提出のための自主制作
6	5月28日	作品制作①	共通課題の分割について説明	作品提出のための自主制作
7	6月4日	作品制作①	共通課題分割	作品提出のための自主制作
8	6月18日	作品制作②	自由課題制作開始、案出し	
9	6月25日	作品制作②	自由課題制作	作品提出のための自主制作
10	7月2日	作品制作②	自由課題制作	作品提出のための自主制作
11	7月9日	作品制作②	自由課題制作	作品提出のための自主制作
12	7月16日	作品制作②	自由課題制作分割	作品提出のための自主制作
13	7月23日	作品制作②	自由課題制作エクスポート、スライスソフト	作品提出のための自主制作
14	8月27日	作品制作②	自由課題制作スライスソフト	作品提出のための自主制作
15	9月3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】				

科目名	撮影編集Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメ撮影経歴約8年						
授業の学習 内容	アニメ制作の現場において、撮影マンとして即戦力になってもらいたい。 また、「撮影」はアニメ作品の最終絵作りの行程のため、各科目すべてに関わる。 学生には卒業後、アニメの撮影マンとして活躍してほしい。						
到達目標	アニメ撮影として即戦力になる						
評価方法と基準	■出席率:50% ■授業中の作業: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	4/23	講義と実習	1年間の授業の進め方、ポートフォリオ制作	
2	4/30	講義と実習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
3	5/7	講義と実習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
4	5/14	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
5	5/21	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
6	5/28	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
7	6/4	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
8	6/18	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
9	6/25	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
10	7/2	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
11	7/9	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
12	7/16	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
13	7/23	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
14	8/27	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
15	9/3	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
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)	色彩設計Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小川紗都 美
学科・コース	スーパークリエーター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査 業界歴10年以上						
授業の学習 内容	・1年次の復習。 ・仕上げの応用・知識と理解・「RETAS STUDIO」の応用操作の習得。						
到達目標	・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。						
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	4/20	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	5/11	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	5/18	実習	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(2)	
4	5/25	講義	カメラワークと解像度について	
5	6/1	講義と実習	Paint manの応用 合成アゴパク(1)	指定したキャラクターの絵をペイントする
6	6/8	実習	Paint manの応用 合成アゴパク(2)	
7	6/15	講義と実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
8	6/22	実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
9	6/29	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	7/6	実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	
11	7/13	実習	RETAS STUDIOを使用して応用操作(1)	
12	8/24	実習	RETAS STUDIOを使用して応用操作(2)	
13	8/31	実習	RETAS STUDIO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	9/7	実習	RETAS STUDIOを使用して応用操作(4)	
15	9/14	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	動画制作 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	羽田 智織
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	動画監督。アニメーション業界歴20年以上。						
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。 ・ 主に紙を使用しての作画実習をメインとし、 アニメーション制作の現場で必要とされる基礎的な技術に沿った課題を1週～2週にかけて行う。						
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(50%) ・ 課題の完成度(30%) ・ 授業態度(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	04/25	講義	オリエンテーション	原画トレス練習、未提出課題の完成
2	05/02	実習	実力テスト	〃
3	05/09	実習＆講義	テスト解説＆動画トレス①	〃
4	05/23	実習＆講義	動画トレス②	〃
5	05/30	実習＆講義	中割り基礎①タップ割り	〃
6	06/06	実習＆講義	中割り基礎② 〃	〃
7	06/20	実習＆講義	中割り基礎③ 〃	〃
8	06/27	実習＆講義	中割り基礎④ 〃	〃
9	07/04	実習	テスト	〃
10	07/11	実習＆講義	中割り基礎②セル組	〃
11	07/18	実習＆講義	中割り基礎② 〃	〃
12	07/25	実習＆講義	中割り基礎②合成	〃
13	08/29	実習＆講義	中割り基礎② 〃	〃
14	09/05	実習＆講義	中割り基礎②セル組＆合成応用	〃
15	09/12	試験	テスト・課題評価	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	背景デザインⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエーター科昼ニ2年C	授業 形態	実習	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	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。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たいと思います。						
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。						
評価方法と基準	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 回数	日程 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、実習	個人作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
2	04月25日	講義、実習	ロマンタ作画	
3	05月09日	講義、実習	西欧のお城を描く	
4	05月16日	講義、実習	シド・ミード考察、模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月23日	講義、実習	夜の未来都市を描く	
6	05月30日	講義、実習	夕陽の広大な世界を描く	
7	06月06日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	ここに書かれているイラストレーターに関してもしっかり調べておきましょう
8	06月13日	講義、実習	時間差分BGを作る	
9	06月20日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	
10	06月27日	講義、実習	ジブリ作品模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
11	07月07日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	
12	07月14日	講義、実習	新海作品模写	
13	09月04日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月11日	講義、実習	ジブリ作品模写	
15	09月18日	試験	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】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				

科目名	背景デザインⅡB	必修 選択	選択	年次	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ニ2年C	授業 形態	実習	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	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。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たいと思います。						
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。						
評価方法と基準	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 回数	日程日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月24日	講義、実習	個人作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
2	05月01日	講義、実習	筆の作り方	
3	05月08日	講義、実習	設定の描き方	
4	05月07日	講義、実習	作品チェック	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月14日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
6	05月21日	講義、実習	評価週	
7	05月28日	講義、実習	アニメーション作品の模写	ここに書かれているイラストレーターに関してはしっかり調べておきましょう
8	06月04日	講義、実習	作品チェック	
9	06月11日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
10	06月18日	講義、実習	評価週	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
11	06月25日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
12	07月17日	講義、実習	作品チェック	
13	09月04日	講義、実習	アニメーション作品の模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月11日	講義、実習	評価週	
15	09月18日	試験	作品チェック	
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】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				

授業名(時間割表記)	2DCG制作ⅢB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	越澤達朗
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	ゲーム開発のグラフィックデザイナー(主にUIデザイン)として就業中						
授業の学習 内容	①ゲーム開発で行う、UIデザイン作成スキルの習得 ②Photoshopを使用したデザイン制作 ③UIデザイン制作を行い、制作への理解を深めてもらう						
到達目標	①Photoshopの習熟、応用してツールを使用できる ②ポートフォリオに使用するデザイン制作ができる						
評価方法と基準	課題提出数で評価						

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	4／25	講義と演習	スマホゲームUI制作1①		
2	5／2	実習	スマホゲームUI制作1②		
3	5／9	実習	スマホゲームUI制作1③	課題提出	
4	5／30	講義と演習	スマホゲームUI制作2①		
5	6／6	実習	スマホゲームUI制作2②	課題提出	
6	6／20	講義と演習	スマホゲームUI制作2③		
7	6／27	実習	スマホゲームUI制作2④		
8	7／4	実習	スマホゲームUI制作2⑤		
9	7／11	実習	スマホゲームUI制作2⑥	課題提出	
10	7／18	講義と演習	スマホゲームUI制作3①		
11	7／25	実習	スマホゲームUI制作3②	課題提出	
12	8／29	講義と演習	スマホゲームUI制作3③		
13	9／5	実習	スマホゲームUI制作3④		
14	9／12	実習	スマホゲームUI制作3⑤	課題提出	
15	9／19	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ⅢA (キャラクター&モーション)	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	Kusaka Fumitaka
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)	開講区分	前期
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ3年A						
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	4/23	実習	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	4/30	実習	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	5/7	実習	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	5/14	実習	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	5/21	実習	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	5/28	実習	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	6/4	実習	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	6/18	実習	UEunity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	6/25	実習	UEunity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	7/2	実習	UEunity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	7/9	実習	UEunity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	7/16	実習	UEunity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	7/23	実習	UEunity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	8/27	実習	UEunityアニメ&レイアウト7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/3	実習	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	
【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	3DCG制作ⅢB (背景 & プロップ)	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	Kusaka Fumitaka
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)	開講区分	前期
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二3年A						
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	4/23	実習	背景＆プロップ制作7週1回	モデリング＆テクスチャ
2	4/30	実習	背景＆プロップ制作7週2回	モデリング＆テクスチャ
3	5/7	実習	背景＆プロップ制作7週3回	モデリング＆テクスチャ
4	5/14	実習	背景＆プロップ制作7週4回	モデリング＆テクスチャ
5	5/21	実習	背景＆プロップ制作7週5回	モデリング＆テクスチャ
6	5/28	実習	背景＆プロップ制作7週6回	モデリング＆テクスチャ
7	6/4	実習	背景＆プロップ制作7週7回	モデリング＆テクスチャ
8	6/18	実習	UEunity背景＆プロップ制作7週1回	レイアウト
9	6/25	実習	UEunity背景＆プロップ制作7週2回	レイアウト
10	7/2	実習	UEunity背景＆プロップ制作7週3回	レイアウト
11	7/9	実習	UEunity背景＆プロップ制作7週4回	レイアウト
12	7/16	実習	UEunity背景＆プロップ制作7週5回	レイアウト
13	7/23	実習	UEunity背景＆プロップ制作7週6回	レイアウト
14	8/27	実習	Eunity背景＆プロップ制作7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/3	実習	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)	3DCG制作ⅢC	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	ハンソン ミン
学科・コース	スーパークリエイター科昼二三年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社D・A・G 3DCGアーティスト(2022年～現在)						
授業の学習 内容	ただ作品の並びではなく「企業に刺さるポートフォリオ」への再構成を目指します。現役の視点から、作品のクオリティ、レイアウト、なにより「現場で使える人材か」を判断するポイントを直接伝え、選考を突破する力を養います。個別相談とたフィードバックを通じ、学生一人ひとりの個性と志望企業に最適化されたポートフォリオ制作を完遂します。現役の視点から作品の弱点を強みに変え、内定を勝ち取るための「勝てる構成」をサポートします。						
到達目標	①前期中にメイン作品2点をポートフォリオのレイアウトまで完成させる。						
評価方法と基準	・作品一つ目50%(必ずポートフォリオに乗せます) ・作品二つ目30%(ポートフォリオのレイアウトに合わせてない場合15%) ・作品三つ目20%(ポートフォリオのレイアウトに合わせてない場合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25日	講義/実習	ポートフォリオの制作方法	
2	5月2日	講義/実習	レンダラーの使い方	
3	5月9日	実習	ポートフォリオの制作	
4	5月23日	実習	ポートフォリオの制作	
5	5月30日	実習	ポートフォリオの制作	
6	6月6日	実習	ポートフォリオの制作	
7	6月20日	実習	ポートフォリオの制作	作品まとめ提出①
8	6月27日	実習	ポートフォリオの制作	
9	7月4日	実習	ポートフォリオの制作	
10	7月11日	実習	ポートフォリオの制作	
11	7月18日	実習	ポートフォリオの制作	
12	7月25日	実習	ポートフォリオの制作	
13	8月29日	実習	ポートフォリオの制作	
14	9月5日	実習	ポートフォリオの制作	作品まとめ提出②
15	9月12日	講義/実習	品評会	
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ⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小湊
学科・コース	スーパークリエーター科昼ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA卒。ゲームプランナーとして6年						
授業の学習 内容	・チームあるいは個人でゲームの制作を行う。						
到達目標	ゲームの作成に必要な知識技術や学ぶ。 ポートフォリオの作成を行う。						
評価方法と基準	課題評価100% 作成した課題ゲームの提出 ポートフォリオの提出						

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	ガイダンス	
2	5月13日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
3	5月20日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
4	5月27日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
5	6月3日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
6	6月18日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
7	6月24日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
8	7月1日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
9	7月8日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
10	7月15日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
11	7月22日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
12	8月26日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
13	9月2日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
14	9月16日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
15	9月23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&プランニングⅡB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小俣
学科・コース	スーパークリエイター科 昼ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームデザイナー8年						
授業の学習 内容	ゲーム制作に必要なスキルの習得 チーム制作や個人制作においてよかった点、反省点などの振り返りを行う 企画書の作成を行う						
到達目標	ゲーム制作に必要なコミュニケーションスキルの向上 ゲーム制作に必要なスキルの向上 就活に向けた企画書の完成						
評価方法と基準	毎週の授業終わりに提出してもらう「報告ノート」の提出で各5点(5*14=70点) 授業最終週に提出する「制作レポート」または「企画書」で30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25日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	企画書や制作物の自習課題
2	5月2日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
3	5月9日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
4	5月23日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
5	5月30日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
6	6月6日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
7	6月20日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
8	6月27日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
9	7月4日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
10	7月11日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
11	7月18日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
12	7月25日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
13	8月29日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
14	9月3日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
15	9月12日	試験	成績評価週 企画書、制作物の提出をもって採点	同上
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】 ノートPC必須				

授業名(時間割表記)	デザインシンキングⅢ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	柳沼里枝
	学科・コース	スーパークリエイター 科屋ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)		
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習 内容	◇ プロになるために必要な知識とスキル、アウトプット力を習得する ◇ 進路選択に向けた自己分析を行い、計画的にアクションを起こすことができる ◇ 就活に向けたアウトプット力を習得し、PRや企画書、ポートフォリオの制作をスムーズに行えるようになる						
到達目標	◇ 自分の考えや思いを「相手に伝わる形」で言語化できるようになる ◇ 「なんとなく」を言葉にできるようになり、アウトプットへの苦手意識を減らす ◇ プロとして活躍するためのプレゼン、企画書などに応用できる日本語力を養う						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

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	4/21	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・昨年度までの振り返り ・現状分析と目標の明確化を行う		「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる	
2	4/28	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング①】 ・トレーニング:「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する		「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる	
3	5/12	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング②】 ・トレーニング:「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する		「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る	
4	5/19	講義・実習	【相手に伝わる文章の考え方】 ・トレーニング:「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る ・伝わる／伝えるための文章作成に必要な考え方を学ぶ ・「誰に向けて書くのか」を意識した文章を書く		「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える	
5	5/26	講義・実習	【自分の歴史・考えをわかりやすく文章化しよう】 ・トレーニング:「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える ・自分の経験を整理して、わかりやすいテキストで表現する ・どう感じたか、なぜそうしたのかまで言語化できるようになる		「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる	
6	6/2	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット①】 ・トレーニング:「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする		「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える(文字数制限なし)	
7	6/16	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット②】 ・トレーニング:「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする		「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる	
8	6/23	講義・実習	【詳細な自己分析をして自分を言語化しよう】 ・トレーニング:「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる ・自己分析ワークを実施し、自分の強み、価値観、行動傾向を見つける ・就活で使える自己PR等の土台を作る／根拠をもって自分を説明できるようにする		自分のキャッチコピーを考える	
9	6/30	講義・実習	【履歴書を作成してみよう①】 ・トレーニング:自分のキャッチコピーを考える ・就活に向けた履歴書の土台を作成する		「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる	
10	7/7	講義・実習	【履歴書を作成してみよう②】 ・トレーニング:「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる ・就活に向けた履歴書の土台を作成する		「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でわかりやすくまとめる	
11	7/14	講義・実習	【ゲームに向ける情熱をテキスト化しよう】 ・トレーニング:「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でまとめる ・相手を納得させる／相手の心を動かす文章の書き方を学ぶ ・自分だから書ける／伝えられる文章について考える		「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる	
12	7/22	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう①】 ・トレーニング:「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する		「自己紹介」を400字以内でまとめる(限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする)	
13	8/25	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう②】 ・トレーニング:「自己紹介」を400字以内でまとめる ・限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する		「前期、頑張ったこと」を150字以内でまとめる	
14	9/1	講義・実習	【前期クロージング】 ・前期振り返り&自己分析→自身の課題を把握する ・夏休み中に強化すべきこと&作戦を計画		授業で把握した自分の課題を改善するためにアクションを起こす	
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)	プランニングⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員:遠藤崇匡
学科・コース	スーパークリエイター科Ⅱ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	エンジニア歴は、20年ぐらいいで、そのうち、15年ぐらいいがゲーム開発です。主にUIを担当しました。					
授業の学習 内容	この科目では、プログラミングにおける設計の考え方を学ぶ。 特に、機能と状態の分離、仕様変更への対応、パフォーマンスの観点を通して、 「なぜその設計にしたか」を説明できるエンジニアになるための基礎を身につける。 小規模な演習課題を通じて、実装前に考える、実装後に見直す、変更に対応する、説明する、の流れを反復する。					
到達目標	* 「動く」だけでは実力が伝わらないことを理解する * 機能を分ける理由が、見た目ではなく仕事の違いにあることを理解する * 分ける理由の第一が、ヒューマンエラーを避けるためであると理解する					
評価方法と基準	* 小課題の提出 * 実装の説明シートの提出 * 設計理由メモの提出					

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25日	講義と実習	《導入と分離の基礎》 「動く」だけでは足りない理由を理解し、機能を分ける必要性を学ぶ。 語れるエンジニアが求められる背景、ヒューマンエラー、機能を分ける理由を整理したうえで、「見つける」「決める」「動かす」などの仕事の違いを理解する。	課題提出の準備を行う	
2	05月02日	講義と実習	《分離の基礎》 状態とは何かを理解し、状態を誰が持つべきかを説明できるようにする。 変数の置き場所や、誰が何を覚えるべきかを整理し、状態を正しい持ち主に置くことで、構造が分かりやすくなることを学ぶ。	課題提出の準備を行う	
3	05月09日	講義と実習	《分離の基礎》 機能と状態を同時に見て設計する方法を学ぶ。 1つの状態を複数の機能で使う構造や、個別状態と全体条件の関係を整理し、複数の要素がどうつながって動作するかを考えながら設計する。	課題提出の準備を行う	
4	05月16日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 機能追加によって何が増えるのか、どこを直す必要があるのか、最初の分け方のどこが弱かったのかを見つけ、変更への強さを意識した設計を考える。	課題提出の準備を行う	
5	05月23日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 状態が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 状態数の増加、種類追加、多段階化によって構造がどう変わるかを考え、状態の持ち方や置き場所を見直す。	課題提出の準備を行う	
6	05月30日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能変更と状態変更が同時に起きた時に、設計の弱さがどこに現れるかを説明できるようにする。 条件追加と状態追加が重なった時の苦しさを通して、設計の見直し方と改善案の出し方を学ぶ。	課題提出の準備を行う	
7	06月06日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 無駄の少ない処理の考え方を理解する。 毎回行う処理と、必要な時だけ行う処理の違いを学び、効率を意識した設計の基礎として、無駄を減らす見方を身につける。	課題提出の準備を行う	
8	06月20日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 機能分離や状態分離が、無駄な確認を減らすことにつながると説明できるようにする。 全部を探すのではなく必要な所だけを見ること、状態を持つことで毎回の確認を減らせることを学び、設計と効率の関係を理解する。	課題提出の準備を行う	
9	06月27日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 仕様変更によって無駄な処理が増える場所を説明できるようにする。 対象の増加や条件の増加によってどこに負担が増えるのかを考え、設計理由の中に効率の視点も含めて説明する。	課題提出の準備を行う	
10	07月04日	講義と実習	《制作》 講師が準備した企画案の中から題材を選択し、その内容をもとに必要な機能・状態・関係を整理したうえで、実装に入るための準備を行う。 与えられた企画を実装可能な形へ分解し、設計し、実装前シートを作成することで、自分の制作物をどのような構造で作るかを明確にする。	課題提出の準備を行う	
11	07月11日	講義と実習	《制作》 自分の設計に基づいて実装を進める。 主要機能や主要状態を実装しながら、分け方や置き方の妥当性を確認する。	課題提出の準備を行う	
12	07月18日	講義と実習	《制作》 複数の機能の関係を成立させ、条件成立から結果反映までを形にする。 必要に応じてUIも追加しながら、全体の流れをつなげていく。	課題提出の準備を行う	
13	07月25日	講義と実習	《制作》 制作物を仕上げながら、自分の設計理由、変更への強さ、弱点を整理する。 作品の完成度を高めるだけでなく、何を意識して作ったかを説明できる状態にする。	課題提出の準備を行う	
14	08月29日	講義と実習	《無茶振り仕様変更》 授業内で提示された仕様変更に対応し、どこをどう直したかを説明できるようにする。 これまで学んだ分離、変更への対応、効率の考え方をを使って改修を行い、最終振り返りを通して後期につながる課題を整理する。	課題提出の準備を行う	
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)	プランニングⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小俣
学科・コース	スーパークリエイター 科屋ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームデザイナー8年						
授業の学習 内容	クラスをTGS制作クラスとミニゲーム制作チーム(MIGチーム)に分けます。 TGS制作チームは9月に行われるTGS2026のブース出展を目標にチーム制作を行う ミニゲーム制作チームは企画の基礎学習からゲーム制作に必要なスキルの向上を目的にチーム制作を行う						
到達目標	TGS制作チームは、TGS2026の出展及び若きクリエイター展への展示 ミニゲーム制作チームは、若きクリエイター展への展示						
評価方法と基準	毎週の授業終わりに提出してもらう「報告ノート」の提出で各5点(5*14＝70点) 授業最終週に提出する「制作レポート」で30点 ここまでで計100点。 そのほか制作途中の過程で追加点でカバーできるようにします。						

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25日	実習	オリエンテーション及び面談 TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チームで企画書作成	TGS:仕様書の作成 MIG:企画書の作成
2	5月2日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チームで企画書作成	同上
3	5月9日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チームで企画書作成	同上
4	5月23日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:企画書のプレゼン	同上
5	5月30日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	TGS:仕様書の作成 MIG:仕様書の作成
6	6月6日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
7	6月20日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
8	6月27日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
9	7月4日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
10	7月11日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
11	7月18日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
12	7月25日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
13	8月29日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
14	9月3日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
15	9月12日	実習	TGS制作チーム:チーム制作 MIG制作チーム:チーム制作	同上
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】 ノートPC必須				

授業名(時間割 表記)	プログラミングⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	鈴木 規夫
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	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++によるゲームシステムの実装						
到達目標	C++で外部ライブラリを使わずに初歩的なゲームの制御ができる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義と実習	ルート探索①	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	ルート探索② 最短ルートを見つけ出す古典的アルゴリズムの基礎を学ぶと共に問題解決力を鍛える。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	マップ上の移動①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	マップ上の移動②	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	マップ上の移動③	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	マップ上の移動④ 古典的なマップ内を自由に移動できるようにする手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加②	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加③ マップ内をランダムに動き回るオブジェクトを追加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加④	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑤	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑥ マップ内をプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを追加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑦	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑧ 壁抜けをしてプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを追加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プログラミングⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	鈴木 規夫
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++による仮想マシンの実装						
到達目標	C++で初歩的なスタックマシンを実装できる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義	仮想マシンの基礎 スタックマシン、逆ポーランド記法、命令セットなどについて学ぶ。	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	スタックの設計 必要となる各種スタックについて考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	インタプリタの設計①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	インタプリタの設計② プログラム領域へのプログラムコードの読み込みとインタプリティングについての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	最低限の命令の設計①	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	最低限の命令の設計② 仮想マシンとして動作する為に必要な最低限の命令について考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計② データを保持するメモリの制御についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	内部状態の保存と復元①	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	内部状態の保存と復元②	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	内部状態の保存と復元③	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	内部状態の保存と復元④ 内部状態の保存と復元についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	外部連携①	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	外部連携② インタプリタ外との連携についての考察を行い必要な機能を実装する。	課題を提出できるようにする
15	9月11日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【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	必修選択	選択	年次	3	担当教員	内川
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年A	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	デベロッパーでコンシューマーゲーム開発における3Dモデラー兼2DCGデザイナーを10年、ソーシャルゲーム(パブリッシャー)で2DCGとイラスト3年、現在は制作会社でイラストレーター9年目。(AD業務・進行管理も兼任中)						
授業の学習内容	・(ゲーム会社およびイラスト制作会社で)2Dのイラストスキルや知識を活かせる部署の作品選考として有効となる作品集をまとめ上げる事を目的とし、就職活動に備える。 ①ポートフォリオ(PF)におけるコンセプトの理解から紙面デザインの作成方法や編集の段取り、(何度も繰り返し更新していくのが前提なので)スケジュール感を身に着ける ②編集に必要なPhotoshop・Illustratorの基本操作のふりかえり ③作品集に利用するアイコンや素材の実習 ④グループ・個人でのアクティブラーニングを通して、より良い方向に更新を重ねていく(PDCA)フレーズに入れるように実践する						
到達目標	・就職活動の流れを把握し、ポートフォリオ(PF)の準備を行う PF完成を目指し、次年度に就活にスムーズに入れるような段階に仕上げる。						
評価方法と基準	・出席率、授業に取り組む姿勢(授業毎の進捗・実習での成果物) ・ポートフォリオの完成度						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	演習内容 時間外準備(学習課題)	
1	4月22日	ガイダンス 【演習①】	・前期授業内容の説明・演習・採点等について ・就活年次の年間スケジュールの把握	【演習①】使用ツールの使用説明・練習	
2	5月13日	ポートフォリオ制作 ①講義と演習①	・PF制作①「作品の整理と分類」 ポートフォリオ用作品データの準備と「作品リスト」の作成	【演習①(ふりかえり)】IllustratorオペレーションA.B 【準備】自分のデッサン・過去の制作物をUSBなどに保存してくる 【準備】作品リスト・クレジット一覧を提出日までにまとめる	
3	5月20日	講義と演習①	・「作品リスト・クレジット一覧作成」		
4	5月27日	講義と演習①	〃 ■提出/作品リスト、クレジット一覧、レポート ・参考ポートフォリオの閲覧	【演習①(ふりかえり)】PhotoshopオペレーションA.B 【準備】各自プロフィールページに必要な文章・画像を収集しておく(自身の写真・ツール・ゲームタイトル等)	
5	6月3日	ポートフォリオ制作②	・PF制作②「構成と基本的な制作プロセス」 ・PF制作のための策定準備(キャリアデザイン実習含) ・プロフィールページの制作(画像と文字の配置)		
6	6月17日	演習②	・各自PFの全体の構成を考え、「ページフォーマット」のデザインとデータ作成(※個別にチェック)	【演習②】簡単な形状でシェイプオブジェクトの作成C 【準備】作品ページに載せる必要な文章・画像を配置を仮組み・台割を作成する	
7	6月24日	講義と演習②	〃		
8	7月1日	演習②	〃 ■提出/ページフォーマット・演習②制作物		
9	7月8日	ポートフォリオ制作③	・PF制作③全ページのデザインと編集 ・ページ物のデザインと編集についての講義	【演習③(ふりかえり)】 IllustratorオペレーションCグラデーション・パス 〃 D変形・整列 〃 Eトレース演習課題	
10	7月15日	講義と演習③	・ポートフォリオ全作品ページの作成と編集 (※個別にチェック・指導を行う)		
11	7月22日	講義と演習③	〃 課題■提出/トレース課題(授業内) ・夏休み課題共有		
12	8月26日	講義と演習	〃 ■提出/資料収集(ピンタレスト)・表紙(自主制作)		
13	9月2日	演習	・ポートフォリオ全作品ページの作成と編集 (※個別にチェック・指導を行う)	ポートフォリオのクリアファイル・PDFを提出出来る様に仕上げてくる。	
14	9月9日	講評会	【ポートフォリオ講評会】 ■ポートフォリオ提出(クリアファイル・PDF) ・完成ポートフォリオの講評。振り返り、後期への目標設定	授業が始まる前迄にクリアファイルにファイリング→提出できるように、印刷を行っておくこと (※クリアファイルを持参しておく)	
15	9月16日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			過去に制作した自分の作品(データや原画)をUSB等に保存しておく。ピンタレストで各演習で使用する参考資料の収集		
【使用教科書・教材・参考書】 ツール: Excel、ピンタレスト、zoom、(Brushup)					
見てわかる迷わず決まる配色アイデア、デザインのドリル、Photoshopプロフェッショナルズ、アニメ・ゲームのロゴデザイン等、各種資料書・まとめを共有					

授業名(時間割 表記)	作品制作ⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	砂塚
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	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。CEDEC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「ザース」(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						
授業の学習 内容	PGPLのチームを作りゲーム制作を行う 企業等へのプレゼンテーションが行えるレベルの成果物を制作する 制作に当たって、開発手法を学ぶ 企画書、仕様書、工程表やスケジュール表など資料の作成も同時に行う						
到達目標	チームごとの提出物 ・企画書 PLごとの提出物 ・仕様書、工程表、スケジュール表、インストラクションカード PGごとの提出物 ・稼働するゲーム 各自の提出物 ・ポートフォリオシート 稼働するゲームに対する最低の完成度定義 ・ゲームループができていること(ゲームスタートからゲームオーバーまで繰り返し遊べること) ・アドバタイズループ(ゲームタイトルの表示をゲームのデモ画面が交互に表示されること)						
評価方法と基準	出席評価40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 課題提出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	4/20	実習	第一回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
2	4/27	実習	制作	
3	5/11	実習	制作	
4	5/18	実習	制作	中間提出できる状態にする
5	5/25	実習	制作	
6	6/1	実習	制作	プレゼンが出来る状態にして提出
7	6/8	実習	第一回目制作:プレゼンテーション	
8	6/22	実習	第二回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
9	6/29	実習	制作	
10	7/6	実習	制作	
11	7/13	実習	制作	中間提出できる状態にする
12	8/24	実習	制作	
13	8/31	実習	制作	
14	9/7	実習	第二回目制作:プレゼンテーション	プレゼンが出来る状態にして提出
15	9/14	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)	作品制作ⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	濱田
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	ゲーム業界歴35年、Unity歴11年						
授業の学習 内容	・Unity実践テクニック(講義&実習) Unityの実践的なテクニックを学びます。 。ビデオゲームの実践的な仕組み(講義) ゲーム開発者が知っておくべきビデオゲームの仕組みをやゲームデータの仕組みを学びます。						
到達目標	Unityの実践的なテクニックをマスターする。 ビデオゲームの実践的な仕組みを理解する。						
評価方法と基準	・提出課題 ・テスト						

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25日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
2	5月2日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
3	5月9日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
4	5月23日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
5	5月30日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
6	6月6日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
7	6月20日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
8	6月27日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
9	7月4日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
10	7月11日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
11	7月18日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
12	7月25日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
13	8月29日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
14	9月5日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
15	9月12日	試験	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）	3DCG制作（Rinoceros）ⅡB	必修 選択	選択	年次	3年次	担当教員	石鍋英猛
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年B	授業 形態	実習	総時間 （単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	SDA補佐。武蔵野美術大学卒業。クラリオン（株）デザイナー/foureciaSA SmartCockpitDesigner。						
授業の学習 内容	①3Dソフト（Rinoceros）を容易に操作し使いこなす楽しさと表現の自由の拡大を体感する。 ②プレゼンやコンペなどにおける3Dのビジュアルも重要度が上がってる。 よってスケッチなどを描き起こした後に3Dにもできる必要がある。 ③まずは操作し試し描いて見る事が重要。						
到達目標	①スケッチなどのイメージを作り上げる事が出来る能力の習得。 ②ツールの操作と効率的な作業方法の習得。 ③ポートフォリオ等の資料に使用可能な技と方法の習得。						
評価方法と基準	①最終成果物完成度。 ②段階に応じた理解度およびソフトウェア熟練度。 ③出席数。						

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25日	講義	オリエンテーション他。	全員参加要・遅刻厳禁。
2	5月02日	講義	オリエンテーション他。課題の説明	課題の概要と日程感について。
3	5月09日	講義・演習	3Dの技法や作品紹介/ツール。	特になし。
4	5月16日	実習	ツール/3D実習。	特になし。
5	5月23日	実習	ツール/3D実習。	特になし。
6	5月30日	実習	ツール/3D実習。	特になし。
7	6月06日	実習	2D→3D基本/3D実習。	特になし。
8	6月20日	実習	2D→3D基本/3D実習アウトプット例	特になし。
9	6月27日	実習	3D実習。	特になし。
10	7月04日	校外学習	木工制作会社の見学/試作会社の見学。	現地集合を予定。
11	7月11日	実習	3D実習（レンダリング）。	特になし。
12	7月18日	実習	3D実習。	特になし。
13	7月25日	講義	ポートフォリオの活用法について。	特になし。
14	8月29日	講義	プレゼンテーションテクニックと手法。	特になし。
15	9月05日	講義	課題の進捗状況確認。	特になし。
準備学習 時間外学習			特になし。※授業内容については混合クラスの際、常時変更の可能性があります。	
【使用教科書・教材・参考書】				
校外学習については詳細は別途相談。また、日程については先方との調整、前後する可能性あり。訪問についてはいずれかの一社とする。				

授業名(時間割 表記)	3Dモデリング制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	上野
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	造形会社にて各地の常設展示模型制作に携わる。『鉄道博物館』『敦賀レンガ倉庫ジオラマ』の設計、ミニチュアテーマパークSMALLWORLDS建物ミニチュアの設計デザインを担当。						
授業の学習 内容	3Dプリンター、レーザーカッター、その他ツールを使い、塗装やアナログ作業も習得しつつ立体作品を制作する。 有名アニメ作品、映画作品のワンシーンを立体模型で再現し、撮影、合成加工をし再現ポスターを作成。 再現模型と合わせて、若きクリエイター展への展示をゴールとする。						
到達目標	2Dの映像世界を立体作品にしたときに、見た人に記憶の中のワンシーンと一致させるために どのようなデフォルメをすればいいのか、どのような塗装のイメージを持ち立体作品として成立させることができる かを学ぶ。 造形的なセンスや空間の把握力、色彩力を向上させることが目標。						
評価方法と基準	3Dプリンター、レーザーカッターの習得レベル。 制作進行やアウトプットした作品の点数、クオリティをもとに評価をする。						

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	4／22	講習＆演習	プリンター、レーザーカッターの使い方講習	
2	5／13	講習＆演習	6/13,14の学園祭に向けて出品できる立体物を制作する	
3	5／20	講習＆演習	6/13,14の学園祭に向けて出品できる立体物を制作する	
4	5／27	講習＆演習	6/13,14の学園祭に向けて出品できる立体物を制作する	
5	6／3	講習＆演習	6/13,14の学園祭に向けて出品できる立体物を制作する	課題を提出できるようにする
6	6／17	制作	再現模型制作＜後日年間制作スケジュール配布＞	
7	6／24	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
8	7／1	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
9	7／8	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
10	7／15	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
11	7／22	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
12	8／26	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
13	9／2	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
14	9／9	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
15	9／16	試験	課題評価	
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)	WebデザインⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	横川 峰生
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年B	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
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	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI(ユーザーインターフェイス＝どのように使ってもらうか)とUX(ユーザーエクスペリエンス＝どのように体験してもらうか)を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。figma、Visual Studio Codeを使用します。						
到達目標	デザインの基本やコーディングの基本を応用し、デザイン的なクオリティを上げていきます。個々のレベルに合わせて目標設定をしますので、この授業を通じて何をやってみたいかを教えて下さい。 ・とにかくデザイン力を上げたい ・Web版のポートフォリオを作成したい ・ほかの授業の課題にプラスアルファをしてみたい ・HTML/CSSも含めてマスターしたい						

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	4／23	講義と実習	Webページなどのレイアウト(ワイヤーフレーム)の基本を確認し、レイアウト案を作成してみます。	前期の授業で作成したデータやプリントを確認しておくこと。
2	4／30	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/1:レイアウト作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
3	5／7	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
4	5／14	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
5	5／21	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
6	5／28	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/5:完成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
7	6／4	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/1:レイアウト作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
8	6／18	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
9	6／25	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
10	7／2	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
11	7／9	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
12	7／16	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
13	7／23	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
14	8／27	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/5:完成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
15	9／3	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)	クリエイティブワークⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	長谷川駿介
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	有限会社ズームならびに株式会社PXDesign代表取締役社長。2019年、ウェブデザインで携わった株式会社ベネッセスタイルケア「パターン・ランゲージ」にてグッドデザイン賞を受賞。デザインを切り口としたブランディングやマーケティング上の課題解決を生業にしているほか、サービスやビジネスモデルのデザインも手掛ける。						
授業の学習 内容	UIデザインにおけるUX及びユーザビリティについて、前期では主にインタラクション要素を題材に学びます。また、ウェブページで用いるアニメーションの基礎に触れながら、コーディングへの理解を深めます。						
到達目標	・UI/UXデザインの基礎的な考え方が身につく。 ・ウェブページ開発で用いるCSSコーディングの基礎的な仕組みを理解できる。						
評価方法と基準	期限内提出：60pt(提出遅延40pt)／課題評価点：40pt						

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	・オリエンテーション ・UI/UXデザイン概論: アフォーダンスとシグニファイア	講義内容の復習
2	4月27日	実習	・課題実習①: プロダクトのシグニファイア(提出締切: 5/11月)	課題制作
3	5月11日	実習	・課題実習①: プロダクトのシグニファイア(時間内提出)	
4	5月18日	講義	・課題講評 ・UI/UXデザイン概論: GUIのシグニファイア	講義内容の復習
5	5月25日	実習	・課題実習②: UIデザインのシグニファイア(提出締切: 6/1月)	課題制作
6	6月1日	実習	・課題実習②: UIデザインのシグニファイア(時間内提出)	
7	6月8日	講義	・課題講評 ・UI/UXデザイン概論: ウェブUIにおけるインタラクション	講義内容の復習
8	6月22日	講義・実習	・UI/UXデザイン概論: CSSライブラリカスタマイズ ・課題実習③: インタラクションデザイン(提出締切: 7/6月)	課題制作
9	6月29日	実習	・課題実習③: インタラクションデザイン(提出締切: 7/6月)	課題制作
10	7月6日	実習	・課題実習③: インタラクションデザイン(時間内提出)	
11	7月13日	講義	・課題講評 ・UI/UXデザイン概論: 画像を使ったマウスオーバー	講義内容の復習
12	8月24日	実習	・課題実習④: 画像を使ったマウスオーバー(提出締切: 8/31月)	課題制作
13	8月31日	実習	・課題実習④: 画像を使ったマウスオーバー(時間内提出)	
14	9月7日	講義	・課題講評 ・前期振り返り及び後期学習内容について	
15	9月14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&プランニングⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	Aiki Kanoh
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA開講時より商品企画、店舗企画等担当、かず多くの企業プロジェクトを担当。						
授業の学習 内容	1.企業プロジェクト： クライアントの要望に応える企画力、クオリティー、プレゼン能力の向上を目指す。 2.オリジナルポートフォリオ制作： 各自最も得意とする、クリエイターとして表現したい作品集の制作を通して、作品制作力、唯一無二の自己表現できる作品とプレゼンテーション能力向上を目指す。						
到達目標	2年間の作品制作能力のまとめとクリエイターとしての自信、社会対応の能力を身につける。そして企業プロジェクト、オリジナル作品制作を就職活動への意欲につなげる。						
評価方法と基準	1.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。 2.作品制作能力						

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21日	講義・実習	就活を控える3年としての考え方、今期制作物の説明。	※オリジナルポートフォリオ制作を中心に企業プロジェクトの制作等並行で制作
2	4月28日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作アイデア	
3	5月12日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作。各個人のデザインセンスを習得。	
4	5月19日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作2	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
5	5月26日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作3	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
6	6月2日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作4	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
7	6月16日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作5	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
8	6月23日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作6	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
9	6月30日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作7	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
10	7月7日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作8	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
11	7月14日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作9	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
12	7月21日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作10	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
13	8月25日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作11	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
14	9月1日	プレゼン	プレゼンテーション	最終提出に向けた自習
15	9月8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】				
A4サイズルーズリーフ2穴バイダー用紙:無地、方眼、横罫				

授業名(時間割 表記)	コンセプト&プランニングⅡB	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	スーパークリエーター科昼ニ3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2単位)		
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20年従事						
授業の学習 内容	本講義では、企業課題に取り組みます。 複数回の中間発表等を通して、実際に先方からのフィードバックを受け、企画・デザインをブラッシュアップし 最終提案・プレゼンテーションを行います。						
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、クライアント企業から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行うことで、より実践的なデザイン及びディレクションの能力の習得を目指します。同時に、企画の実現、デザインの採用を目的とします。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成企画案・デザイン・制作物(モック等)・クライアント企業からの評価及び、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23日	実習	基本的な講義の流れ及びデザイン・コンセプトの考え方をシートを通して理解する	
2	4月30日	実習	過年度の企業課題のプレゼンテーションを動画視聴し、企業課題の流れを理解する	
3	5月7日	実習	課題提示を受け、課題内容の確認とリサーチ・フィールドワークに向けた準備	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
4	5月14日	実習	基本リサーチ資料の作成(提出・確認)	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
5	5月21日	実習	フィールドワーク(現地施設及び周辺地域等)	リサーチ資料の作成
6	5月28日	実習	フィールドワークに基づき、リサーチ資料を作成する(提出・確認)	リサーチ資料の作成
7	6月4日	実習	企画・コンセプト立案	企画・コンセプト資料の作成
8	6月18日	実習	企画・コンセプト立案(提出・確認)	
9	6月25日	実習	デザインワーク	デザイン制作
10	7月2日	実習	デザインワーク	デザイン制作
11	7月9日	実習	デザインワーク	デザイン制作
12	7月16日	実習	プレゼンテーション準備・練習	プレゼンテーションの準備
13	7月22日	企業提案	クライアント企業へ提案を行い、チェック・フィードバックをもらう	
14	8月27日	実習	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する	デザイン修正・展開
15	9月3日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			次週に向けた制作進行	
【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	コンピュータデザインⅢ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	牛山恵子
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習 内容	ポートフォリオに収める作品の制作を軸に、Photoshop/Illustratorを用いた3つ(ないし4つ)の作品制作を行う。 授業は 講義+課題(レポート含む)+合評会をセットとする。						
到達目標	各課題ごとに、「企画」「デザイン計画」「制作」「チェック＆ブラッシュアップ」「完成」の流れを踏むことにより 品質の高い作品がポートフォリオに追加できるよう意識的にブラッシュアップする体制を習得する。 具体的には下記のポイントについて個別にアドバイスを行う ・課題の内容を的確につかみ、常に課題解決的な視点で提案が行えるようになる ・配色や形状など、デザインにはすべて「理由」があることを認識し、提案時にそれを言語化できるようになる ・期限内に制作を進めるためのプロジェクト(自己)管理を行う力を身につける						
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛り込まれていること(後半2つの課題) ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できていること						

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21日	講義と演習	課題1:名刺入稿原稿作成(講義:Photoshopクリッピングパスの使い方・便利な使い方)(ポートフォリオ作成と平行して)	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する(3時間)
2	4月28日	実習	課題1:名刺入稿原稿作成2 名刺ラフチェック(ポートフォリオ作成と平行して)	【リサーチ】ネット印刷の手順をマニュアル等で予習する(2時間)
3	5月19日	実習	課題1:名刺入稿原稿作成3 名刺仕上げ(入稿マスト)	
4	5月26日	講義と演習	アドカード企画制作／課題作内容を把握し企画書を作成。	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する(3時間)
5	6月2日	講義と演習	アドカード企画制作／企画書チェック、合格した人は制作開始	
6	6月16日	講義と演習	アドカード 中間提出 ★	
7	6月23日	講義と演習	アドカード制作	
8	6月30日	実習	アドカード合評会 課題2:新しいパターン	【リサーチ＆作業】先行事例調査／企画書制作(2時間)
9	7月7日	実習	課題2:新しいパターン 制作日	
10	7月14日	講義と演習	課題2:新しいパターン 合評会 ラフ講評(モニターで)(講義:モック制作について・合成)	
11	7月21日	実習	課題2:新しいパターン 合評会	
12	8月27日	実習	課題2:和柄のデザイン 提出日 プレゼン(試験相当) 時計プリント配布・課題説明	【リサーチ＆作業】先行事例調査／企画書制作(2時間)
13	9月2日	実習	課題2:和柄のデザイン 提出日 プレゼン(試験相当) 時計プリント配布・課題説明	
14	9月8日	講義と演習	課題3:時計模写・制作	【リサーチ】作りたい時計をWebや実店舗で収集
15	9月15日	試験	課題3:時計模写 中間提出 ★	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
講師より配布するプリント(過去配布分含め毎回持参)／プリントを挟むクリアポケットフォルダ				

授業名(時間割 表記)	スケッチⅢ	必修 選択	選択	年次	3年次	担当教員	高橋 誠一郎		
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位				
教員の略歴	東京芸大卒業、アートセンターカレッジオブデザイン卒業、(株)JVCケンウッド・デザイン退職後千葉市産業振興財団勤務 TCA講師を2017年より務める								
授業の学習 内容	・フリーハンドスケッチを基本とし、スケッチを描くことでアイデアを展開する力と創造する力を養う。 ・対象物をどう簡潔に絵に表現するか、また、イメージ/アイデアをどう絵に表現するかを実習を通じ身につける。 ・基礎編、、実践編、応用編とステップを踏む。 ・各自のレベルにあった指導を基本とする。各自の専攻に役立つスケッチスキル習得課題を提供する。 ・スケッチスキル習熟は描き込み量/練習量に比例するので、練習量を充実する。								
到達目標	・発想したイメージを適切に表現する力を習得する。(造形/立体表現の基本力を身に付ける。) ・素早くスケッチに表現する力を養う。(様々なアイテムのスケッチサンプルを提示し模写を通じコツを習得する。) ・スケッチを描くことを通じ、想像力を養う体験を積む。 ・自らの得意/不得意スキルを理解し、得意スキルを伸ばす。 ・スケッチ表現は個人差/個性もあり、各人にあった到達レベルを個別に設定し、目標とする。								
評価方法と基準	<table><tr><td>取り組み姿勢評価ポイント ・真摯度:10% ・努力、上達度:10%</td><td>スキル習得評価ポイント ・スケッチ表現力/応用力:30% ・スケッチスピード力:20% ・パースの基本構成力:10% ・造形/立体の基本表現力:10% ・描き込み量:10%</td></tr></table>							取り組み姿勢評価ポイント ・真摯度:10% ・努力、上達度:10%	スキル習得評価ポイント ・スケッチ表現力/応用力:30% ・スケッチスピード力:20% ・パースの基本構成力:10% ・造形/立体の基本表現力:10% ・描き込み量:10%
取り組み姿勢評価ポイント ・真摯度:10% ・努力、上達度:10%	スキル習得評価ポイント ・スケッチ表現力/応用力:30% ・スケッチスピード力:20% ・パースの基本構成力:10% ・造形/立体の基本表現力:10% ・描き込み量: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	4／25	オリエンテーション 実習	・授業の狙いを理解する ・線を素早く描く練習を行う	ラインドローイングに慣れる
2	5／2	実習(基本編)	・線図による立体の基本形を描く練習を行う ・パースの基本を理解する	前回の授業の反復練習
3	5／9	実習(基本編)	・空間を意識した立体構成のスケッチを練習する ・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う	前回の授業の反復練習
4	5／23	実習(基本編)	・空間を意識した立体構成のスケッチを練習する ・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う	前回の授業の反復練習
5	5／30	実習(応用編)	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
6	6／6	実習(応用編)	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
7	6／20	実習(応用編)	・製品の部品展開図を描く	前回の授業の反復練習
8	6／27	実習(応用編)	・アニマルプロダクトスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
9	7／4	実習(応用編)	・インテリア/ファニチャースケッチを練習する	前回の授業の反復練習
10	7／11	実習(応用編)	・インテリア/ファニチャースケッチを練習する	前回の授業の反復練習
11	7／18	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
12	7／25	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
13	8／29	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
14	9／5	実習/個別評価	・アイデア展開スケッチのプレゼンテーションを行う ・今期の授業の成果物の個人別評価を行う	この授業の自分の成果物をまとめ見直す
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)	プロジェクトワークⅡ	必修 選択	選択	年次	3	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二3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社Wagon / 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	商品企画・デザインにおけるプロセスを学ぶ。 ①市場の分析と調査方法について学ぶ ②企画、ターゲット設定などについて学ぶ ③デザイン検討の手法について学ぶ 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	商品企画・デザインにおけるプロセスの理解、それぞれに必要な資料作成、デザインができるようになる。 ①市場の分析と調査をまとめられるようになる。 ②企画、ターゲット設定をして企画書を作成できるようになる。 ③デザイン検討の手法を体験・理解してデザインができるようになる。 ④校外学習を通してプロの世界、社会を理解する。						
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月22日	オリエン	授業概要の説明と個別面談	
2	5月13日	実習	リサーチ内容、企画案についての講評: リサーチと企画についての資料作成ができる。	製作課題のリサーチ、企画案
3	5月20日	実習	市場分析と調査: 市場分析と調査について理解できる。	市場分析、調査
4	5月27日	実習	ターゲット設定をして企画書を作成: 企画書について理解できる。	市場分析、調査
5	6月3日	実習	ターゲット設定をして企画書を作成: 企画書について理解できる。	企画書案
6	6月17日	実習	企画書をもとに商品のデザイン: 企画書に沿ったデザインができる。	デザイン案
7	6月24日	実習	講評と修正: 商品のデザイン検討ができる。	デザイン案修正
8	7月1日	実習	講評と修正: 商品のデザイン検討ができる。	デザイン案修正
9	7月8日	プレゼン	プレゼンテーション: プレゼンテーション経験ができる。	プレゼン資料
10	7月15日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
11	7月22日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
12	8月26日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
13	9月2日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
14	9月9日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
15	9月16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)	作品制作ⅢA(vectorworks)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	平野幸子
学科・コース	スーパークリエイター科 屋二3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	SDS SpaceDesignStudio代表 商業施設・住宅のデザイン・設計・施工のトータルディレクションを行う						
授業の学習 内容	・建築やインテリアの知識向上を図る ・実務に必要なスキルを知る ・Vectorworksを使用した製図技術習得と設計知識の向上を図る						
到達目標	・建築やインテリアにおける基本を身につける事ができる ・就職までに必要なスキルを理解する事ができる ・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						
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	4/20	講義・実習	講義:実践的専門用語&現場用語1 実習:Vectorworksの基本設定と概念	下記持ち物の確認
2	4/27	講義・実習	講義:実践的専門用語&現場用語2 実習:業務フロー解説	前回までの復習と質疑まとめ
3	5/11	講義・実習	講義:木材規格品の抜粋と木取法 実習:ソルトケース実測・三面図作成1	前回までの復習と質疑まとめ
4	5/18	講義・実習	講義:合板の規格寸法 実習:ソルトケース実測・三面図作成2	前回までの復習と質疑まとめ
5	5/25	講義・実習	講義:製図法・図面の種類と役割 実習:ウォールナツスツール什器図作成1	前回までの復習と質疑まとめ
6	6/1	講義・実習	講義:建具デザイン・間仕切デザイン 実習:ウォールナツスツール什器図作成2	前回までの復習と質疑まとめ
7	6/8	講義・実習	講義:トラフの小さな都市計画 実習:テーブル什器図作成1	前回までの復習と質疑まとめ
8	6/22	講義・実習	講義:家と土地を受け継ぐ 実習:テーブル什器図作成2	前回までの復習と質疑まとめ
9	6/29	講義・実習	講義:物語のある家 実習:収納什器図作成1	前回までの復習と質疑まとめ
10	7/6	講義・実習	講義:実務紹介 カフェ内装図1 実習:収納什器図作成2	前回までの復習と質疑まとめ
11	7/13	講義・実習	講義:実務紹介 カフェ内装図2 実習:ソファ一什器図作成1	前回までの復習と質疑まとめ
12	8/24	講義・実習	講義:実務紹介 ウィンドーディスプレイ1 実習:ソファ一什器図作成2	前回までの復習と質疑まとめ
13	8/31	講義・実習	講義:実務紹介 ウィンドーディスプレイ2 実習:椅子什器図作成1	前回までの復習と質疑まとめ
14	9/7	講義・実習	講義:実務紹介 アイスクリームショップ 実習:椅子什器図作成2	前回までの復習と質疑まとめ
15	9/14	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・ノート・三角スケール・メジャー				

科目名	編集デザイン	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	木島朝子
		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二3年B						
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	これまでに身につけた「InDesign」の基礎をもとにその応用ができるよう、 「Illustrator」「Photoshop」を併用しながら美しいレイアウトを組ことができるように学習します。 また、ページ構成力を身につけるために組版の知識をより深く学習し、 小冊子やカタログなどの実践的な課題に取り組み理解を深めます。						
到達目標	・「InDesign」の基本操作をマスターし、応用できるようになる ・ページ構成力を身につける ・美しいレイアウトが組めるよう、組版の知識を深める ・製本を行う際の注意点などをより深く理解する						
評価方法と基準	・課題評価点(技術・デザイン・クオリティ etc) ・進捗状況による評価 ・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	パンフレット制作1-1 パンフレットの制作(アイデア出し)	復習
2	5月1日	実 習	パンフレット制作1-2 パンフレットの制作(工程表・カレンダー)	復習
3	5月8日	実 習	パンフレット制作1-3 パンフレットの制作(制作・提出)	復習
4	5月15日	実 習	パンフレット制作1-4 パンフレットの制作(制作・提出)	次回課題のアイデア出し
5	5月22日	講義と演習	演習課題2-1 テクノロジーの力を身につける	復習
6	6月5日	講義と演習	演習課題2-2 テクノロジーの力を身につける	次回課題のアイデア出し
7	6月19日	実 習	小冊子の制作1 アイデアcheck	復習
8	6月26日	実 習	小冊子の制作2 制作	復習
9	7月3日	実 習	小冊子の制作3 制作	復習
10	7月10日	実 習	小冊子の制作4 制作／卒業アルバムテーマ決め	復習
11	7月17日	実 習	小冊子の制作5／卒業アルバム制作 制作／卒業アルバムテーマ決め・グループ分け	復習
12	7月24日	実 習	小冊子の制作6／卒業アルバム制作 制作／個人ページフォーマット作成	復習
13	8月28日	実 習	小冊子の制作7／卒業アルバム制作 制作／個人ページ制作	復習
14	9月4日	実 習	小冊子の制作8 講評	復習
15	9月11日	実 習	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】				

科目名	プロジェクトワークⅡ	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	島添聡 Shimazoe Akira
学科・コース	スーパークリエイター科Ⅲ年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	2007年～2012年 株式会社スクウェア・エニックス(デジタルアーティスト(セットアップ・シミュレーション)) 2012年～2017年 株式会社ジーアールドライブ(取締役副社長) 2017年～現在 株式会社PointLights for entertainment(代表取締役)						
授業の学習 内容	・チーム制作の体験を通し、映像作品を作る 前期は主にアセット制作の段階のため、アニメーション以降の班は、準備や個人制作(練習)期間となります。 *右記は2年次のカリキュラム用のYoutube動画へのリンクです。(転科等にて前年度に本授業を取得していなかった 学生用) ■ 題目(尺制限無し) 以下から選択 ・巨大な建物or生物からの、脱出or突入 ・戦闘開始直前の囁りからゴング ・ミュージカルシーン(MVにならない様に注意) 世界観設定自由。モデルアセットはFreeのものや、学校所有のアセット使用可能。						
到達目標	チームないしは、個人としての作品を完成させる。 社会人基礎力として、出席を重視する。						
評価方法及び基準	・グループ制作における自主性と協調性 ・完成度(未完成のものは評価対象外) ・コミュニケーション能力						

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20日	オリエンテーション CG制作における プロダクションフローの再確認	講師自己紹介 どんなことをやっていくかの説明/授業の使い方 GoogleClassRoomへの登録	
2	4月27日	チーム分けと 制作するものの選択	最低限として、モデル・アニメーション志望でチームを組み、制作する動画の世界観を決定する。 例： ファンタジー・SF・サイバーパンク・ゴシック ... 中世ヨーロッパ・近未来地球・スペースシップ内...	制作する動画の動画コンテの作成 3Dを用いたレイアウトでも可
3	5月25日	総制作量の洗い出し スケジュール策定 現実的なラインへの落とし込み	動画コンテやレイアウトから 総制作物量を洗い出す。またそれに合わせ、 各員のスケジュールを定め、内容を現実的に制作可能なラインへと落とし込んでいく	総制作物リストの作成と、 スケジュールの作成を完了させる。 *スプレッドシートにて
4	6月1日	Assetの制作開始と、 準備開始	モデル班が必要Assetの制作を開始し、(CH&PR先行) アニメーション班は、レイアウトモデルを用意し、 Layout作成を開始する。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はmGearを用いて Layout用セットアップの完了
5	6月15日	Assetの進捗チェックⅠ Layoutの制作開始	Assetの進捗をチェックします。 セットアップされたキャラを用いて、 Layoutの制作を本格的に開始します。 *以降Layout完成後は、Asset完成を待ちます。 (その間は別途個人制作。Asset完成次第で進行再開)	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
6	6月22日	Assetの進捗チェックⅡ Layoutの進捗チェックⅠ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
7	6月29日	Assetの進捗チェックⅢ Layoutの進捗チェックⅡ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
8	7月6日	Assetの進捗チェックⅣ Layoutの進捗チェックⅢ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
9	7月13日	Assetの進捗チェックⅤ Layoutの進捗チェックⅣ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
10	7月20日	Assetの進捗チェックⅥ Layoutの進捗チェックⅤ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
11	8月24日	Assetの進捗チェックⅦ Layoutの進捗チェックⅥ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。 夏季休暇に入るため、 この次の授業では右記の通りのものが最低限完成している様に	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。(CH&PRはSkinningまで完成) Anim班はLayoutの完成
12	9月7日	Assetの進捗チェックⅧ Animationの進捗チェックⅦ	Layoutを基に、Env(BG)のAssetを本格的に制作開始します。 Anim班でSetup(RIG作成)を行います。 ここで、一度制作現実ラインの見直しを行います。 モデル班は、必要なAssetの制作完了後、個人制作に入ります。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はSetupの制作進行
13	9月21日	Assetの進捗チェックⅨ Animationの進捗チェックⅧ	Assetの進捗をチェックします。 Setupの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はSetupの完成
14	9月28日	Assetの進捗チェックⅩ Animationの進捗チェックⅨ	Assetの進捗をチェックします。 Animation作業を本格的に開始します。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はAnimationの制作進行
15	10月5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】				

科目名	2DCG制作ⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	吉川マッ ハスベシ ヤル
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	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	映像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。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
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 ・イメージーションを広げる						
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21日	講義	オリエンテーション	
2	4月28日	講義・演習	高度なAfterEffects1(モーションコントロール)	
3	5月12日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
4	5月19日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
5	5月26日	講義・演習	高度なAfterEffects3(キャラクタアニメーション)	
6	6月2日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
7	6月17日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
8	6月23日	講義・演習	応用習作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	6月30日	講義・演習	課題オリエンテーション・Vコン	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月7日	講義・演習	Vコンテ制作・チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月14日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月21日	講義・演習	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25日	講義・演習	課題の発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月1日	講義・演習	particular	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月8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)	3DCG制作ⅢA (houdini)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 大坪裕昭
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	3DCG・VFXジェネラリスト/TVコンテンツ・CF・PV制作					
授業の学習内 容	3DCG統合ソフトである houdini と コンポジットソフト nuke の基礎から応用レベルの授業です。 講義と同時に実際に操作しながら、3DCG制作のワークフローと実用レベルの映像表現を学びま す。 ノードを使用したモデリング、ダイナミクスアニメーション、USDを用いたシーンの作成、シェーディ ング、レンダリングを経て画像や動画の出力まで行います。					
到達目標	houdini と nuke の基本操作と応用、メニューとショートカット、学習方法の習得する。 3DCG空間作業、ポリゴンの造形とトポロジーの理解。 作業の進め方や手順、工程の管理、時間コストを把握する。 授業テーマの作品を完成させる。 ポートフォリオの個人制作やプロジェクト課題に応用することができる。					
評価方法と基準	授業回ごとの達成度 × 課題の評価					

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	4/22	講義	イントロダクションとUI・基本操作	任意、まとめや復習
2	4/29	休講	【昭和の日】	
3	5/6	休講	【振替休日】	
4	5/13	講義	SOP (Surface Operators) 基礎: プロシー ジャルモデリング	任意
5	5/20	講義	アトリビュート (Attribute) の理解とVOP基礎	任意
6	5/27	講義	WranglerとVEXコード入門	任意
7	6/3	講義	POP (Particle Operators) 基礎: エミッターと フォース	任意
8	6/18	講義	POP応用: 衝突とストリーム	任意
9	6/24	講義	RBD (Rigid Body Dynamics) 基礎: 剛体の 破壊	任意
10	7/1	講義	Vellum基礎: 布と軟体のシミュレーション	任意
11	7/8	講義	PYRO (Volumetrics) 基礎: 炎と煙のシミュ レーション	任意
12	7/15	講義	FLIP (Fluid Implicit Particle) 基礎: 水・流体	任意
13	7/22	講義	ライティングとKarmaレンダリング	提出が出来るようにする
		講義	コンポジット(合成)と総合演習	任意
14	8/26	実習	評価課題制作	提出が出来るようにする
15	9/2	実習	評価課題制作提出	提出が出来るようにする
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)	クレイモデリングⅢ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	野畑
学科・コース	スーパークリエイター 科屋ニ3年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	美術作家・美術講師						
授業の学習 内容	主にCGを扱うクリエイターの立体・空間感覚の習得を意図して、粘土を使い創作・造形を行います。各人の作りたい物を具現化することをベースとしながら、統一の題材やモチーフを設定し質感表現などの項目にフォーカスする機会も設定してゆきます。また、自由なイメージネーションからくる表現を続けることによって得られる自己理解、原初的な創作の喜びを維持することも常に考慮します。						
到達目標	・常にアナログの立体造形感覚に触れ続ける習慣づくり ・魅力的なポートフォリオ用画像の撮影						
評価方法と基準	・作品制作へのモチベーションと具現化への継続力 ・共有スペースとしての教室、道具の清掃管理						

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	ガイダンス	授業概要の説明・自己紹介 基本の持ち物、道具、ルール説明	
2	4/27	エスキース 制作 講評	「手を作ろう」 心棒・骨格・硬い・柔らかい	
3	5/11			課題を提出できる状態にする
4	5/18	エスキース 制作 講評	「首像制作」 心棒キットを使った制作	
5	5/25			課題を提出できる状態にする
6	6/1	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
7	6/8			課題を提出できる状態にする
8	6/22	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
9	6/29			課題を提出できる状態にする
10	7/6	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
11	7/13			課題を提出できる状態にする
12	7/27	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
13	8/24			
14	8/31			課題を提出できる状態にする
15	9/7	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)	ストーリー・原作Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	水谷俊樹
		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二3年C						
教員の略歴	大阪コミュニケーションアート専門学校(現・OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校)卒業。現在は執筆活動のほか、歴史ジャンルを中心に漫画の企画や監修を手掛けている。主な著作に『CD付「朗読少女」とあらずで読む日本史』(中経出版)、原作・シナリオを担当した作品に週刊マンガ日本史『ベリール』(朝日新聞出版)、監修を担当する作品に『ビッグコミックスベリオール』で連載中の『太陽と月の鋼』(小学館)、WEB漫画サイト「コミブレ」で連載中の『フォーロン・ホープ～警視庁抜刀隊戦記～』(ヒーローズ)のほか、一時的に携わった作品に『フルナイト』(小学館)などがある。						
授業の学習内容	マンガ制作において、キャラクター(登場人物)とストーリーは2大要素である。 常に業界は、かつてない新しいキャラクターとストーリーを求めている。 キャラクターとストーリーの創作は、卒業後もマンガ制作に携わるかぎり、何度も繰り返すこととなる。 さまざまなジャンルのキャラクターとストーリーの創り方について講義を行う。						
到達目標	まずは読者、そしてクライアントを想定した、キャラクターとストーリーの創り方を身につける。						
評価方法と基準	課題提出数:50%／課題評価点数:30%／時間外学習の評価: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21日	講義	前期の講義内容の説明 自己紹介シート作成／質疑応答	TCAに入学してから印象に残っている出来事を4ページの のネームにまとめる
2	4月28日	面談	4/21の自己紹介シート、学習課題をもとに面談	
3	5月12日	講義と実習	企画の立て方(読者対象を設定する方法・珍しい題材 やテーマの探し方)を身につける	現在制作中の作品(または次回作)の主人公とサブキャ ラクターのキャラ表を作成
4	5月19日	面談	5/12の学習課題の講評 現在制作中の作品(または次回作)の進捗確認	
5	5月26日	講義と実習	読者が求めるキャラクターの創り方を身につける	読者が求める主人公とサブキャラクターのキャラ表を作 成
6	6月2日	面談	5/26の学習課題の講評 現在制作中の作品(または次回作)の進捗確認	
7	6月16日	講義と実習	魔女・魔法使い系マンガのキャラクターの創り方を身に つける	魔女・魔法使い系マンガの主人公とサブキャラクターの キャラ表を作成
8	6月23日	面談	6/16の学習課題の講評 現在制作中の作品(または次回作)の進捗確認	
9	6月30日	講義と実習	殺し屋・元殺し屋系マンガのキャラクターの創り方を身 につける	殺し屋・元殺し屋系マンガの主人公とサブキャラクターの キャラ表を作成
10	7月7日	面談	6/30の学習課題の講評 現在制作中の作品(または次回作)の進捗確認	
11	7月14日	講義と実習	超能力系マンガのキャラクターの創り方を身につける	超能力系マンガの主人公とサブキャラクターのキャラ表 を作成
12	7月21日	面談	7/14の学習課題の講評 現在制作中の作品(または次回作)の進捗確認	夏休み印象に残った出来事を4ページのネームにまとめ る
13	8月25日	面談	7/21の学習課題の講評 現在制作中の作品(または次回作)の進捗確認	
14	9月1日	講義	前期の講義内容のまとめ	
15	9月8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】 特に使用しない。必要に応じてプリントを配布する。				

科目名	デジタル作画Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山本 真夕子
学科・コース	スーパークリエーター 科昼ニ3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:16年目						
授業の学習 内容	CLIP STUDIO PAINTのアニメーション機能、特に原画工程に特化した実技訓練						
到達目標	CLIP STUDIO PAINTでレイアウト業務の基礎が出来るようになる						
評価方法と基準	課題(提出55%,添削35%) 授業姿勢(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	4/22	講義と実習	オリエンテーション/ループアニメーション(1)	
2	5/13	講義と実習	ループアニメーション(2)	(時間外)課題の完成
3	5/20	講義と実習	人体の基本動作(1)	(時間外)課題の完成
4	5/27	講義と実習	人体の基本動作(2)	(時間外)課題の完成
5	6/3	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
6	6/17	講義と実習	デッサン割(1)	(時間外)課題の完成
7	6/24	講義と実習	デッサン割(2)	(時間外)課題の完成
8	7/1	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
9	7/8	講義と実習	第二原画(1)	(時間外)課題の完成
10	7/15	講義と実習	第二原画(2)	(時間外)課題の完成
11	7/22	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
12	8/26	講義と実習	走りとジャンプ(1)	(時間外)課題の完成
13	9/2	講義と実習	走りとジャンプ(2)	(時間外)課題の完成
14	9/9	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/16	試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
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】				
仕様ソフト:CLIP STUDIO PAINT / 他書籍等は別資料、各授業関連で紹介				

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)	デジタル動画 I	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	羽田 智織
学科・コース	スーパークリエーター 科昼ニ3年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	動画監督。アニメーション業界歴20年以上。						
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。 ・液晶タブレット & CLIP STUDIO PAINT使用してのデジタル作画実習をメインとし、 アニメーション制作の現場で必要とされる基礎的な技術に沿った課題を1週～2週にかけて行う						
到達目標	・作画の基礎的な知識、技術の習得 ・デジタル作画(動画)の技術習得 ・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(50%) ・課題の完成度(30%) ・授業態度(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	04/25	講義	オリエンテーション	紙作画の練習、未提出課題の完成
2	05/02	実習 & 講義	ツールの使い方①	〃
3	05/09	実習 & 講義	中割り基礎①	〃
4	05/23	実習 & 講義	ツールの使い方②	〃
5	05/30	実習 & 講義	中割り基礎②	〃
6	06/06	実習 & 講義	中割り基礎③	〃
7	06/20	実習 & 講義	中割り基礎④	〃
8	06/27	実習 & 講義	中割り基礎⑤	〃
9	07/04	実習 & 講義	実力テスト	〃
10	07/11	実習 & 講義	歩き & 走り①	〃
11	07/18	実習 & 講義	歩き & 走り②	〃
12	07/25	実習 & 講義	歩き & 走り③	〃
13	08/29	実習 & 講義	歩き & 走り④	〃
14	09/05	実習 & 講義	歩き & 走り⑤	〃
15	09/12	試験	テスト・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)	プランニングⅢA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	柳沼里枝
学科・コース	スーパークリエイター 科屋ニ3年C	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習内容	◇ 卒業・就職・デビュー後を意識した実践的なスキルの習得を目指す ◇ プロの現場に必要な知識・考え方・伝え方を学び、技術の向上を図る						
到達目標	◇ プロのシナリオ制作や作品作りに対する理解を深める ◇ 作家・作り手として自己分析を行い、不足している技術を習得する ◇ 自身で制作・執筆した作品を見やすくまとめ、プレゼンできるようにする						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

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	4/22	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・自己分析を行い、課題と目標を明確にする		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
2	5/13	講義・実習	【就活準備①／面談①】 ・要約トレーニング：好きな作品を3行で説明 ・これまで執筆した作品を把握→必要に応じてブラッシュアップ ・わかりやすく作品概要をまとめる		・既存作品の「タイトル」に注目する
3	5/20	講義・実習	【作品制作(スケジュール)／面談①】 ・企画カトレーニング：面白そうなタイトルを考え、内容を100字で説明 ・プロとしてのスケジュール管理を理解 ・目標達成に向けて必要な制作物を決め、スケジュールを作成		・既存作品の「会話」に注目する
4	5/27	実習	【作品制作】 ・セリフ強化トレーニング：会話だけでワンシーン執筆(100～200文字) ・作品制作→進捗報告		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
5	6/3	実習	【作品制作】 ・5W1H分解トレーニング：好きな作品を5W1Hで整理(箇条書きOK) ・作品制作→進捗報告		・読者視点を意識して作品をみってくる
6	6/17	実習	【作品制作】 ・ターゲットینگ力強化トレーニング：「ほしい！」と思う作品の特徴を書く(箇条書き) ・作品制作→進捗報告		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
7	6/24	講義・実習	【作品制作(中間報告)】 ・分析カトレーニング：好きな作品の魅力ポイントを書く(箇条書きOK) ・スケジュール通りに進んだか確認→今後のスケジュールを見直し ・現状の課題を把握→改善策を作成		・憧れの作家やクリエイターについて調べてくる
8	7/1	実習	【作品制作】 ・プロ行動分析トレーニング：憧れの作家のすごいところを書き出す(箇条書きOK) ・作品制作→進捗報告		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
9	7/8	実習	【作品制作】 ・要約トレーニング：好きな作品を3行で説明 ・作品制作→進捗報告		・読者視点を意識して作品をみってくる
10	7/15	実習	【作品制作】 ・ターゲットینگ力強化トレーニング：「ほしい！」と思う作品の特徴を書く(箇条書き) ・作品制作→進捗報告		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
11	7/22	講義・実習	【作品制作(完成報告)】 ・5W1H分解トレーニング：好きな作品を5W1Hで整理(箇条書きOK) ・スケジュール通りに進んだか確認 ・現状の課題を把握→改善策を作成		・自分の強み、特徴を考えてくる
12	8/26	講義・実習	【ポートフォリオ・作品集制作①／面談②】 ・言語化トレーニング：自分のキャッチコピーを30文字以内で作成する ・ポートフォリオをまとめる時の基本を学習 ・ポートフォリオを作成		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
13	9/2	講義・実習	【ポートフォリオ・作品集制作①／面談②】 ・FBトレーニング：作品1つ選んで「改善できるところを1つ」書く(100字程度) ・ポートフォリオを作成→必要に応じて執筆作品のブラッシュアップ		・憧れの作家やクリエイターについて調べてくる
14	9/9	講義・実習	【前期クロージング】 ・プロ行動分析トレーニング：憧れの作家のすごいところを書き出す(箇条書きOK) ・制作物の振り返り&自己分析を行い、自分の強みと弱点を理解 ・夏休み中に強化すべきこと&作戦を計画		・自分が計画した強化作戦を実行する！
15	9/16	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)	プロジェクトワークⅡ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	佐藤浩一
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	アニメーター歴18年						
授業の学習 内容	・同専攻の授業で学んだ専門的な技術や知識の実践の中で、より具体的な技術習得への目標を定め、その意義を明確にする事。 。また、それらの体感的理解を深める。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品のチーム制作を通して、アニメ制作が集団作業である事を理解し、その為に必要 なコミュニケーション能力を養う。 ・一部の三、四年生については学生生活最後の作品制作であり、クリエイターの本懐とは作品を作る事です。学んできた技術や これまでの学生生活そのものの集大成としても、楽しい作品を楽しみながら作りましょう。						
到達目標	・生徒主導のオリジナル作品の完成と上映。それによって学内外の観客の評価を得る事。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行うことで、プロダクション工程だけでなく、プリプロダクション、ポストプロダクシ ョンまでを含めたアニメーション制作過程を知る事。 ・企業との連携を通し、仕事をするという事、自身が持っている技術や知識の使い方、それらの経験的かつ体感的な理解を深め る事。						
評価方法と基準	出席率50%(出席30% 授業態度20%) 評価点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	04／20	講義	・オリエンテーション、企画 新たな企画の立ち上げ。どのような作品を作りたいのか。	チームの連携と、映像の編集。
2	04／27	講義と演習	・作品の準備 制作した作品を、どのような形で発表するか。	作品の完成、納品。
3	05／11	講義	・チーム毎の目標を決める 各チーム毎の目標を制定し達成可能なスケジュールを立てる。	参考作品の観察、考察、分解。
4	05／18	講義と演習	・各種設定の作成 映像制作に必要な絵コンテ、キャラクターデザイン表、色見本、美術ボード等の完成。	個人の為すべき目標を考える
5	05／25	実習	・LO作業 作画スタッフを中心に映像の基となる絵をおこし、画面構成を決定する。	課題作業。
6	06／01	実習	・原画作業 LOを基に、各カットの動きの基礎となる原画を作成する。	
7	06／08	実習	・動画作業 作成した原画と原画とをつなぐ絵を描き足し、各カットの動きを完成させる。	
8	06／22	実習	・仕上げ作業 仕上げスタッフが中心となり、作成した動画一枚一枚に色を付けていく。	
9	06／29	実習	・美術作業 LOの絵を基に、美術スタッフが中心となり各カットの背景を作成する。	
10	07／06	実習	・撮影と編集 各セクションで作成した素材を合成し、各カットの映像を完成させ、またそれらを一本の映像として繋いでいく。作品の完成。	チームの連携と、映像の編集。
11	07／13	実習	・音響 アフレコや効果音、劇伴などの作品に必要な音を付けていく。	リテイクカットの洗い出し。
12	08／24	実習	・リテイク 完成した映像を全体で確認し、ミスの修正やクオリティのブラッシュアップをする。	リテイク作業。
13	08／31	実習	・作品のブラッシュアップ 発表方法等も考慮し、トータルで作品の質を向上させる。	作品の完成、納品。
14	09／07	講義	・講評とまとめ 完成作品の鑑賞、講師による講評、制作全体のまとめ、プロのクリエイターとして。	
15	09／14	試験	評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	モーション映像制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	吉川マッ ハスペシ ヤル
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	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	映像・CG制作を通して、スキルや発想の向上、チーム制作を通しての連携の仕方の学習。 最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・チームで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 ・イメージネーションを広げる						
評価方法と基準	課題評価100% (取り組み・貢献度・仕上がり)						

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	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月12日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月19日	講義・演習	企画	
5	5月26日	講義・演習	企画	
6	6月2日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
7	6月17日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
8	6月23日	講義・演習	制作	
9	6月30日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月7日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月14日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月21日	講義・演習	制作・中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月25日	講義・演習	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1日	講義・演習	成果発表	
15	9月8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】				

科目名	原画制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	山本 真夕子
学科・コース	スーパークリエーター 科昼ニ3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:16年目						
授業の学習 内容	作画の原画工程の実技と技能の指導						
到達目標	就職に際し必要な知識と技術の向上						
評価方法と基準	課題(提出50%,添削40%) 授業姿勢(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	4/24	講義と実習	オリエンテーション/試験	
2	5/1	講義と実習	セル構成の実習(1)	(時間外)課題の完成
3	5/8	講義と実習	セル構成の実習(2)	(時間外)課題の完成
4	5/15	講義と実習	模擬LO①(1)	(時間外)課題の完成
5	5/22	講義と実習	模擬LO①(2)	(時間外)課題の完成
6	6/5	講義と実習	清書タイムアタック	(時間外)課題の完成
7	6/19	講義と実習	模擬LO②(1)	(時間外)課題の完成
8	6/26	講義と実習	模擬LO②(2)	(時間外)課題の完成
9	7/3	講義と実習	模擬LO③(1)	(時間外)課題の完成
10	7/10	講義と実習	模擬LO③(2)	(時間外)課題の完成
11	7/17	講義と実習	模擬LO④(1)	(時間外)課題の完成
12	7/24	講義と実習	模擬LO④(2)	(時間外)課題の完成
13	8/28	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
14	9/4	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15	9/11	試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
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】				
随時紹介				

授業名(時間割表記)	作品制作ⅢA	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	小説の執筆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、創作の観点から考察を深め、発想力のさらなる向上を目指す。広い視野と深い教養をもって時代に求められるストーリーテラーとなることを願う。また、場面小説執筆とその批評を繰り返すことで表現や演出の技法を個々に指導する。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」作成法の習得は必須のものとする。						
到達目標	1:小説の応用的な発想技術として三幕構成プロットを活用できる。2:小説の応用的な表現技術として盛り上がりを意識した場面叙述ができる。						
評価方法と基準	小説としての構想を三幕構成プロットでアウトプットできれば可、演出技術を駆使した場面小説の形でアウトプットできれば良、クライマックスを伴う長編の形で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21日	講義と実践	「想定読者」について学び執筆できる	ワークシート作成	
2	4月28日	同上	「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	
3	5月12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19日	同上	「名場面」について学び発案できる	ワークシート作成	
5	5月26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2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9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16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23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	6月30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7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	7月14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	7月21日	同上	「事件」について学び執筆できる	レポート作成	
14	8月25日	まとめ	全体を振り返り、課題を作成できる	レポート作成、ワークシート作成	
15	9月1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】 各種データを資料として都度配布する。					

科目名	撮影編集Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	佐藤優帆
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	アニメ撮影経歴約8年						
授業の学習 内容	アニメ制作の現場において、撮影マンとして即戦力になってもらいたい。 また、「撮影」はアニメ作品の最終絵作りの行程のため、各科目すべてに関わる。 学生には卒業後、アニメの撮影マンとして活躍してほしい。						
到達目標	アニメ撮影として即戦力になる						
評価方法と基準	■出席率:50% ■授業中の作業: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	4/23	講義と実習	1年間の授業の進め方、ポートフォリオ制作	
2	4/30	講義と実習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
3	5/7	講義と実習	アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
4	5/14	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
5	5/21	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
6	5/28	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
7	6/4	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
8	6/18	講義と実習	Particularなどの技術、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
9	6/25	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
10	7/2	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
11	7/9	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
12	7/16	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
13	7/23	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
14	8/27	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
15	9/3	講義と実習	aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作	課題を提出できるように自主学習する
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)	色彩設計Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小川紗都 美
学科・コース	スーパークリエーター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査 業界歴10年以上						
授業の学習 内容	・2年次の復習。 ・仕上げの応用・知識と理解・「RETAS STUDIO」の応用操作の習得。						
到達目標	・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。						
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	4/20	実習	Paint manを使用して2年次の復習	指定したイラストの絵をペイントする
2	5/11	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	5/18	実習	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(2)	
4	5/25	講義	カメラワークと解像度について	
5	6/1	講義と実習	Paint manの応用 合成アゴパク(1)	指定したイラストの絵をペイントする
6	6/8	実習	Paint manの応用 合成アゴパク(2)	
7	6/15	講義と実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
8	6/22	実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
9	6/29	講義と実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	指定したイラストの絵をペイントする
10	7/6	実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	
11	7/13	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(1)	
12	8/24	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(2)	
13	8/31	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(3)	指定したイラストの絵をペイントする
14	9/7	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(4)	
15	9/14	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】				

授業名(時間割 表記)	特別制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	3	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ニ3年C	授業 形態	実習	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	面白いものを書ける(描ける)ようになること。ジャンルは問いません。▼出展先・文学フリマの理念「自らが文学と信じるもの」であれば出展できるので、それに準じます。ただしゾーニングは必要なので、R18、暴力描写のある作品については要相談。▼物語作りの基本も伝えます。						
到達目標	文学フリマ東京(年2回)への作品出展、頒布。学園祭・文化祭への出展。noteでの作品発表。ノベル学生の小説の表紙イラストを、コミックイラスト学生が描く。						
評価方法と基準	出席率:全回出席で50点。評価点:各イベントへの作品出展で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23日	ガイダンス	これまでの出展経緯説明/5月4日第42回文学フリマ出展作品確認	授業内容の説明を聞いてから選択する/しないを決めてください。
2	4月30日	講義と実習	文学フリマ東京42準備	出展する個人作品を進める
3	5月7日	同上	文学フリマ東京42反省	「春」を意識した写真を撮る
4	5月14日	同上	企画書の書き方	企画書における企画意図の読み取り方、書き方を学ぶ
5	5月21日	同上	キャラクター中心の考え方	好きなキャラクターのグッズを調べる
6	5月28日	同上	フィクションにおける嘘のつき方	店のディスプレイを見る
7	6月4日	同上	学園祭準備	出展する個人作品を進める
8	6月18日	同上	学園祭反省	「梅雨」を意識した写真を撮る
9	6月25日	同上	(コミックイラスト)金の卵展用作品の作業	電車の中吊りを見る
10	7月2日	同上	創作における題材のとり方	チラシやフリーペーパーを見る
11	7月9日	同上	パブリックドメイン作品活用法	サイト「青空文庫」を見る
12	7月16日	同上	読むのが苦手でも語彙を増やす方法	「夏」を意識した写真を撮る
13	7月23日	同上	夏休みの作業計画を立てる	動画のサムネイルを見る
14	8月27日	同上	個人作品、ポートフォリオなどの提出→評価	(ノベル)EXTRA作品追い込み
15	9月3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】自分のPC、タブレットで作業する人は持って来てください。講義の資料はその都度配布します。				

授業名(時間割表記)	特別制作ⅢA	必修 選択	選択 (ゼミ)	年次	3	担当教員	浅沼
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	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	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。九月末締め切りのEXTRAに向けて、完成度を高めつつ、webからの公募にも積極的に参加していく。						
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。マネタイズを見据えて、どの層を目指すのか意識をしっかりと持つようにする。少年向けの講師なので、基本は中高一般男性に受けるキャラや設定を整える。						
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	04月22日	面接	面接	ゼミへの意気込みなどを言語化できるようまとめておく
2	05月13日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
3	05月20日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
4	05月27日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
5	06月03日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
6	06月17日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
7	06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
8	07月01日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
9	07月08日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
10	07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
11	07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	08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	09月02日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
14	09月09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
15	09月16日	試験	課題評価	
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)。PCは131教室から借りてくる。 PCロッカーの鍵が回っていない場合は 講師や教務に相談すること				

授業名(時間割 表記)	特別制作ⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	ココロ直
学科・コース	スーパークリエーター科昼ニ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25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。なお、 後期は制作進行を重視し、投稿作品の質向上を目指す。						
評価方法と基準	作品・ジャンル研究 30% (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 70% (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20日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
2	4月27日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
3	5月11日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
4	5月18日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
5	5月25日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
6	6月1日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
7	6月8日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
8	6月22日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
9	6月29日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
10	7月6日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
11	7月13日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/投稿振り返りと今後の計画	学習内容を作品に反映および制作の進行
12	8月24日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/制作進行	学習内容を作品に反映および制作の進行
13	8月31日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/制作進行	学習内容を作品に反映および制作の進行
14	9月7日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/制作進行	レポートの提出
15	9月14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】 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	背景デザインⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエーター 科昼ニ3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴 アニメーション、ゲーム背景美術 30年							
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。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たいと思います。						
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。						
評価方法と基準	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あります)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				
回数 回数	日程 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、実習	個人作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
2	04月25日	講義、実習	ロマンタ作画	
3	05月09日	講義、実習	西欧のお城を描く	
4	05月16日	講義、実習	シド・ミード考察、模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月23日	講義、実習	夜の未来都市を描く	
6	05月30日	講義、実習	夕陽の広大な世界を描く	
7	06月06日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	ここに書かれているイラストレーターに関してはしっかり調べておきましょう
8	06月13日	講義、実習	時間差分BGを作る	
9	06月20日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	
10	06月27日	講義、実習	ジブリ作品模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
11	07月07日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	
12	07月14日	講義、実習	新海作品模写	
13	09月04日	講義、実習	作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月11日	講義、実習	ジブリ作品模写	
15	09月18日	試験	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】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				

科目名	背景デザインⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエイター 科屋ニ3年C	授業 形態	実習	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	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。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たいと思います。						
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。						
評価方法と基準	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 回数	日程日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月24日	講義、実習	個人作品チェック、カウンセリング	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
2	05月01日	講義、実習	筆の作り方	
3	05月08日	講義、実習	設定の描き方	
4	05月07日	講義、実習	作品チェック	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	05月14日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
6	05月21日	講義、実習	評価週	
7	05月28日	講義、実習	アニメーション作品の模写	ここに書かれているイラストレーターに関してはしっかり調べておきましょう
8	06月04日	講義、実習	作品チェック	
9	06月11日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
10	06月18日	講義、実習	評価週	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
11	06月25日	講義、実習	アニメーション作品の模写	
12	07月17日	講義、実習	作品チェック	
13	09月04日	講義、実習	アニメーション作品の模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
14	09月11日	講義、実習	評価週	
15	09月18日	試験	作品チェック	
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】 ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書				

科目名	3DCG制作ⅣA (キャラクター&モーション)	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	Kusaka Fumitaka
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)	開講区分	前期
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年A						
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	4/23	実習	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	4/30	実習	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	5/7	実習	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	5/14	実習	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	5/21	実習	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	5/28	実習	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	6/4	実習	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	6/18	実習	UEunity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	6/25	実習	UEunity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	7/2	実習	UEunity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	7/9	実習	UEunity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	7/16	実習	UEunity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	7/23	実習	UEunity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	8/27	実習	UEunityアニメ&レイアウト7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/3	実習	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	
【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	3DCG制作IVB (背景 & プロップ)	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	Kusaka Fumitaka
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)	開講区分	前期
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ4年A						
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	4/23	実習	背景&プロップ制作7週1回	モデリング & テクスチャ
2	4/30	実習	背景&プロップ制作7週2回	モデリング & テクスチャ
3	5/7	実習	背景&プロップ制作7週3回	モデリング & テクスチャ
4	5/14	実習	背景&プロップ制作7週4回	モデリング & テクスチャ
5	5/21	実習	背景&プロップ制作7週5回	モデリング & テクスチャ
6	5/28	実習	背景&プロップ制作7週6回	モデリング & テクスチャ
7	6/4	実習	背景&プロップ制作7週7回	モデリング & テクスチャ
8	6/18	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週1回	レイアウト
9	6/25	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週2回	レイアウト
10	7/2	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週3回	レイアウト
11	7/9	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週4回	レイアウト
12	7/16	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週5回	レイアウト
13	7/23	実習	UEunity背景 & プロップ制作7週6回	レイアウト
14	8/27	実習	Eunity背景 & プロップ制作7週7回	ポートフォリオ制作
15	9/3	実習	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)	イラストレーションⅢC	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	越澤達朗
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	ゲーム開発のグラフィックデザイナー(主にUIデザイン)として就業中						
授業の学習 内容	①ゲーム開発で行う、UIデザイン作成スキルの習得 ②Photoshopを使用したデザイン制作 ③UIデザイン制作を行い、制作への理解を深めてもらう						
到達目標	①Photoshopの習熟、応用してツールを使用できる ②ポートフォリオに使用するデザイン制作ができる						
評価方法と基準	課題提出数で評価						

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	4／25	講義と演習	授業説明 / Photoshop操作(シェイプ)	課題提出	
2	5／2	講義と演習	Photoshop操作(シェイプカーブ)	課題提出	
3	5／9	講義と演習	Photoshop操作(レイヤー効果)	課題提出	
4	5／30	講義と演習	ゲームUIトレース①		
5	6／6	演習	ゲームUIトレース②	課題提出	
6	6／20	講義と演習	アイコン制作①		
7	6／27	演習	アイコン制作②	課題提出	
8	7／4	演習	アイコン制作③		
9	7／11	演習	アイコン制作④	課題提出	
10	7／18	講義と演習	スマホゲームUI制作①		
11	7／25	演習	スマホゲームUI制作②	課題提出	
12	8／29	講義と演習	スマホゲームUI制作③		
13	9／5	演習	スマホゲームUI制作④		
14	9／12	演習	スマホゲームUI制作⑤	課題提出	
15	9／19	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ⅣB	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	小湊
学科・コース	スーパークリエーター科昼二4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA卒。ゲームプランナーとして6年						
授業の学習 内容	・チームあるいは個人でゲームの制作を行う。						
到達目標	ゲームの作成に必要な知識技術や学ぶ。 ポートフォリオの作成を行う。						
評価方法と基準	課題評価100% 作成した課題ゲームの提出 ポートフォリオの提出						

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	ガイダンス	
2	5月13日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
3	5月20日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
4	5月27日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
5	6月3日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
6	6月18日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
7	6月24日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
8	7月1日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
9	7月8日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
10	7月15日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
11	7月22日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
12	8月26日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
13	9月2日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
14	9月16日	実習	個人制作、チーム制作	制作作業
15	9月23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)	ゲームプランニングⅣ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員:遠藤崇匡
学科・コース	スーパークリエイター科 Ⅱ 4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	エンジニア歴は、20年ぐらいいで、そのうち、15年ぐら이가ゲーム開発です。主にUIを担当しました。					
授業の学習 内容	この科目では、プログラミングにおける設計の考え方を学ぶ。 特に、機能と状態の分離、仕様変更への対応、パフォーマンスの観点を通して、 「なぜその設計にしたか」を説明できるエンジニアになるための基礎を身につける。 小規模な演習課題を通じて、実装前に考える、実装後に見直す、変更に対応する、説明する、の流れを反復する。					
到達目標	* 「動く」だけでは実力が伝わらないことを理解する * 機能を分ける理由が、見た目ではなく仕事の違いにあることを理解する * 分ける理由の第一が、ヒューマンエラーを避けるためであると理解する					
評価方法と基準	* 小課題の提出 * 実装の説明シートの提出 * 設計理由メモの提出					

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25日	講義と実習	《導入と分離の基礎》 「動く」だけでは足りない理由を理解し、機能を分ける必要性を学ぶ。 語れるエンジニアが求められる背景、ヒューマンエラー、機能を分ける理由を整理したうえで、「見つける」「決める」「動かす」などの仕事の違いを理解する。	課題提出の準備を行う		
2	05月02日	講義と実習	《分離の基礎》 状態とは何かを理解し、状態を誰が持つべきかを説明できるようにする。 変数の置き場所や、誰が何を覚えるべきかを整理し、状態を正しい持ち主に置くことで、構造が分かりやすくなることを学ぶ。	課題提出の準備を行う		
3	05月09日	講義と実習	《分離の基礎》 機能と状態を同時に見て設計する方法を学ぶ。 1つの状態を複数の機能で使う構造や、個別状態と全体条件の関係を整理し、複数の要素がどうつながって動作するかを考えながら設計する。	課題提出の準備を行う		
4	05月16日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 機能追加によって何が増えるのか、どこを直す必要があるのか、最初の分け方のどこが弱かったのかを見つけ、変更への強さを意識した設計を考える。	課題提出の準備を行う		
5	05月23日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 状態が追加された時に、どこが苦しくなるのかを説明できるようにする。 状態数の増加、種類追加、多段階化によって構造がどう変わるかを考え、状態の持ち方や置き場所を見直す。	課題提出の準備を行う		
6	05月30日	講義と実習	《仕様変更の基礎》 機能変更と状態変更が同時に起きた時に、設計の弱さがどこに現れるのかを説明できるようにする。 条件追加と状態追加が重なった時の苦しさを通して、設計の見直し方と改善案の出し方を学ぶ。	課題提出の準備を行う		
7	06月06日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 無駄の少ない処理の考え方を理解する。 毎回行う処理と、必要な時だけ行う処理の違いを学び、効率を意識した設計の基礎として、無駄を減らす見方を身につける。	課題提出の準備を行う		
8	06月20日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 機能分離や状態分離が、無駄な確認を減らすことにつながると説明できるようにする。 全部を探すのではなく必要な所だけを見ること、状態を持つことで毎回の確認を減らせることを学び、設計と効率の関係を理解する。	課題提出の準備を行う		
9	06月27日	講義と実習	《パフォーマンスの基礎》 仕様変更によって無駄な処理が増える場所を説明できるようにする。 対象の増加や条件の増加によってどこに負担が増えるのかを考え、設計理由の中に効率の視点も含めて説明する。	課題提出の準備を行う		
10	07月04日	講義と実習	《制作》 講師が準備した企画案の中から題材を選択し、その内容をもとに必要な機能・状態・関係を整理したうえで、実装に入るための準備を行う。 与えられた企画を実装可能な形へ分解し、設計し、実装前シートを作成することで、自分の制作物をどのような構造で作るかを明確にする。	課題提出の準備を行う		
11	07月11日	講義と実習	《制作》 自分の設計に基づいて実装を進める。 主要機能や主要状態を実装しながら、分け方や置き方の妥当性を確認する。	課題提出の準備を行う		
12	07月18日	講義と実習	《制作》 複数の機能の関係を成立させ、条件成立から結果反映までを形にする。 必要に応じてUIも追加しながら、全体の流れをつなげていく。	課題提出の準備を行う		
13	07月25日	講義と実習	《制作》 制作物を仕上げながら、自分の設計理由、変更への強さ、弱点を整理する。 作品の完成度を高めるだけでなく、何を意識して作ったかを説明できる状態にする。	課題提出の準備を行う		
14	08月29日	講義と実習	《無茶振り仕様変更》 授業内で提示された仕様変更に対応し、どこをどう直したかを説明できるようにする。 これまで学んだ分離、変更への対応、効率の考え方をを使って改修を行い、最終振り返りを通して後期につながる課題を整理する。	課題提出の準備を行う		
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)	コンセプト&プランニングⅢB	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	小俣
学科・コース	スーパークリエイター科昼間4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームデザイナー8年						
授業の学習 内容	ゲーム制作に必要なスキルの習得 チーム制作や個人制作においてよかった点、反省点などの振り返りを行う 企画書の作成を行う						
到達目標	ゲーム制作に必要なコミュニケーションスキルの向上 ゲーム制作に必要なスキルの向上 就活に向けた企画書の完成						
評価方法と基準	毎週の授業終わりに提出してもらう「報告ノート」の提出で各5点(5*14=70点) 授業最終週に提出する「制作レポート」または「企画書」で30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25日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	企画書や制作物の自習課題
2	5月2日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
3	5月9日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
4	5月23日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
5	5月30日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
6	6月6日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
7	6月20日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
8	6月27日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
9	7月4日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
10	7月11日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
11	7月18日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
12	7月25日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
13	8月29日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
14	9月3日	実習	主軸:企画書の作成 チーム制作、個人制作:自習	同上
15	9月12日	試験	成績評価週 企画書、制作物の提出をもって採点	同上
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】 ノートPC必須				

授業名(時間割表記)	デザインシンキングⅣ	必修選択	選択	年次	4	担当教員	柳沼里枝
		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 科屋ニ4年A						
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習内容	◇ プロになるために必要な知識とスキル、アウトプット力を習得する ◇ 進路選択に向けた自己分析を行い、計画的にアクションを起こすことができる ◇ 就活に向けたアウトプット力を習得し、PRや企画書、ポートフォリオの制作をスムーズに行えるようになる						
到達目標	◇ 自分の考えや思いを「相手に伝わる形」で言語化できるようになる ◇ 「なんとなく」を言葉にできるようになり、アウトプットへの苦手意識を減らす ◇ プロとして活躍するためのプレゼン、企画書などに応用できる日本語力を養う						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

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	4/21	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・昨年度までの振り返り ・現状分析と目標の明確化を行う		「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる	
2	4/28	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング①】 ・トレーニング:「自分の長所とその理由」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する		「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる	
3	5/12	講義・実習	【ボードゲームからの言語化トレーニング②】 ・トレーニング:「最近がんばったこと」を100字以内でまとめる ・数人のチームに分かれてボードゲームを実施 ・ゲームのルール、魅力を他者向けに言語化する		「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る	
4	5/19	講義・実習	【相手に伝わる文章の考え方】 ・トレーニング:「私は〇〇な人です」を30字以内で3パターン作る ・伝わる／伝えるための文章作成に必要な考え方を学ぶ ・「誰に向けて書くのか」を意識した文章を書く		「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える	
5	5/26	講義・実習	【自分の歴史・考えをわかりやすく文章化しよう】 ・トレーニング:「自分の短所」を100字以内で前向きに言い換える ・自分の経験を整理して、わかりやすいテキストで表現する ・どう感じたか、なぜそうしたのかまで言語化できるようになる		「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる	
6	6/2	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット①】 ・トレーニング:「好きなゲーム」について、400字以内でまとめる ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする		「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える(文字数制限なし)	
7	6/16	講義・実習	【ゲーム分析と改善に向けた前向きなアウトプット②】 ・トレーニング:「自分の趣味・好きなこと」の魅力を他者にわかりやすく伝える ・1つ分析するゲームタイトルを定めて分析する ・上記に基づき、分析から見える魅力と改善案、自分の考えをアウトプットする		「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる	
8	6/23	講義・実習	【詳細な自己分析をして自分を言語化しよう】 ・トレーニング:「自分の座右の銘とその理由」を300文字以内でまとめる ・自己分析ワークを実施し、自分の強み、価値観、行動傾向を見つける ・就活で使える自己PR等の土台を作る／根拠をもって自分を説明できるようにする		自分のキャッチコピーを考える	
9	6/30	講義・実習	【履歴書を作成してみよう①】 ・トレーニング:自分のキャッチコピーを考える ・就活に向けた履歴書の土台を作成する		「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる	
10	7/7	講義・実習	【履歴書を作成してみよう②】 ・トレーニング:「他者にはない自分の魅力」を300文字以内でまとめる ・就活に向けた履歴書の土台を作成する		「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でわかりやすくまとめる	
11	7/14	講義・実習	【ゲームに向ける情熱をテキスト化しよう】 ・トレーニング:「自分が〇〇を目指したきっかけ」を300文字以内でまとめる ・相手を納得させる／相手の心を動かす文章の書き方を学ぶ ・自分だから書ける／伝えられる文章について考える		「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる	
12	7/22	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう①】 ・トレーニング:「貴方が一緒にもの作りをしたい人はどんな人ですか」の答えと理由を300文字以内でまとめる ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する		「自己紹介」を400字以内でまとめる(限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする)	
13	8/25	講義・実習	【模擬面接 自分の言葉で語る力をつけよう②】 ・トレーニング:「自己紹介」を400字以内でまとめる ・限られた文字数の中で自分の魅力を最大限アピールする ・自分の言葉で他者に伝える力を学び、実践する		「前期、頑張ったこと」を150字以内でまとめる	
14	9/1	講義・実習	【前期クロージング】 ・前期振り返り&自己分析→自身の課題を把握する ・夏休み中に強化すべきこと&作戦を計画		授業で把握した自分の課題を改善するためにアクションを起こす	
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)	プログラミングⅣA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	鈴木 規夫
学科・コース	スーパークリエーター科昼ニ4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++によるゲームシステムの実装						
到達目標	C++で外部ライブラリを使わずに初歩的なゲームの制御ができる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義と実習	ルート探索①	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	ルート探索② 最短ルートを見つけ出す古典的アルゴリズムの基礎を学 ぶと共に問題解決力を鍛える。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	マップ上の移動①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	マップ上の移動②	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	マップ上の移動③	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	マップ上の移動④ 古典的なマップ内を自由に移動できるようにする手段につ いて考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加②	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加③ マップ内をランダムに動き回るオブジェクトを追加する手段 について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加④	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑤	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑥ マップ内をプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを追 加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑦	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	移動するオブジェクトの追加⑧ 壁抜けをしてプレイヤーめがけてやってくるオブジェクトを 追加する手段について考え、実装を行う。	課題を提出できるようにする
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プログラミングⅣB	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	鈴木 規夫
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プログラミング歴37年、C++歴31年、独自ゲームエンジンを用いたゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加						
授業の学習 内容	C++による仮想マシンの実装						
到達目標	C++で初歩的なスタックマシンを実装できる						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。						

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24日	講義	仮想マシンの基礎 スタックマシン、逆ポーランド記法、命令セットなどについて学ぶ。	課題を提出できるようにする
2	5月1日	講義と実習	スタックの設計 必要となる各種スタックについて考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
3	5月8日	講義と実習	インタプリタの設計①	課題を提出できるようにする
4	5月15日	講義と実習	インタプリタの設計② プログラム領域へのプログラムコードの読み込みとインタプリティングについての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
5	5月22日	講義と実習	最低限の命令の設計①	課題を提出できるようにする
6	6月5日	講義と実習	最低限の命令の設計② 仮想マシンとして動作する為に必要な最低限の命令について考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
7	6月19日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計①	課題を提出できるようにする
8	6月26日	講義と実習	メモリ空間とメモリアクセス命令の設計② データを保持するメモリの制御についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
9	7月3日	講義と実習	内部状態の保存と復元①	課題を提出できるようにする
10	7月10日	講義と実習	内部状態の保存と復元②	課題を提出できるようにする
11	7月17日	講義と実習	内部状態の保存と復元③	課題を提出できるようにする
12	7月24日	講義と実習	内部状態の保存と復元④ 内部状態の保存と復元についての考察を行い実装する。	課題を提出できるようにする
13	8月28日	講義と実習	外部連携①	課題を提出できるようにする
14	9月4日	講義と実習	外部連携② インタプリタ外との連携についての考察を行い必要な機能を実装する。	課題を提出できるようにする
15	9月11日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回の授業の復習	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	作品制作ⅣA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	砂塚
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年A	授業 形態	実習	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。CEDEC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「ザース」(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						
授業の学習 内容	PGPLのチームを作りゲーム制作を行う 企業等へのプレゼンテーションが行えるレベルの成果物を制作する 制作に当たって、開発手法を学ぶ 企画書、仕様書、工程表やスケジュール表など資料の作成も同時に行う						
到達目標	チームごとの提出物 ・企画書 PLごとの提出物 ・仕様書、工程表、スケジュール表、インストラクションカード PGごとの提出物 ・稼働するゲーム 各自の提出物 ・ポートフォリオシート 稼働するゲームに対する最低の完成度定義 ・ゲームループができていること(ゲームスタートからゲームオーバーまで繰り返し遊べること) ・アドバタイズループ(ゲームタイトルの表示をゲームのデモ画面が交互に表示されること)						
評価方法と基準	出席評価40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 課題提出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	4/20	実習	第一回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
2	4/27	実習	制作	
3	5/11	実習	制作	
4	5/18	実習	制作	中間提出できる状態にする
5	5/25	実習	制作	
6	6/1	実習	制作	プレゼンが出来る状態にして提出
7	6/8	実習	第一回目制作:プレゼンテーション	
8	6/22	実習	第二回目制作:ガイダンス・チーム作成・企画提出	チーム表提出
9	6/29	実習	制作	
10	7/6	実習	制作	
11	7/13	実習	制作	中間提出できる状態にする
12	8/24	実習	制作	
13	8/31	実習	制作	
14	9/7	実習	第二回目制作:プレゼンテーション	プレゼンが出来る状態にして提出
15	9/14	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)	就職対策Ⅱ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	小湊
学科・コース	スーパークリエーター 科昼二4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1		
教員の略歴	TCA卒。ゲーム会社に就職後、ゲームクリエイターとして5年以上業務を行っている。						
授業の学習 内容	・就職活動で使うポートフォリオの作成を行う ・エントリーや面接対策など						
到達目標	就職活動で使うポートフォリオの作成と就職活動						
評価方法と基準	課題評価100% 作成したポートフォリオの提出						

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	ガイダンス	
2	5月13日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
3	5月20日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
4	5月27日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
5	6月3日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
6	6月18日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
7	6月24日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
8	7月1日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
9	7月8日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
10	7月15日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
11	7月22日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
12	8月26日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
13	9月2日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
14	9月16日	講義・実習	ポートフォリオ作成と就活支援	就職活動
15	9月23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)	特別制作ⅢA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	濱田
学科・コース	スーパークリエーター科昼ニ4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム業界歴35年、Unity歴11年						
授業の学習 内容	・Unity実践テクニック(講義&実習) Unityの実践的なテクニックを学びます。 。ビデオゲームの実践的な仕組み(講義) ゲーム開発者が知っておくべきビデオゲームの仕組みをやゲームデータの仕組みを学びます。						
到達目標	Unityの実践的なテクニックをマスターする。 ビデオゲームの実践的な仕組みを理解する。						
評価方法と基準	・提出課題 ・テスト						

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25日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
2	5月2日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
3	5月9日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
4	5月23日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
5	5月30日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
6	6月6日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
7	6月20日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
8	6月27日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
9	7月4日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
10	7月11日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
11	7月18日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
12	7月25日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
13	8月29日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
14	9月5日	講義と実習	・Unity実践テクニック(講義&実習) 。ビデオゲームの仕組み(講義)	課題提出準備
15	9月12日	試験	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）	3DCG制作（Rinoceros）ⅢB	必修 選択	選択	年次	4年次	担当教員	石鍋英猛
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年B	授業 形態	実習	総時間 （単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	SDA補佐。武蔵野美術大学卒業。クラリオン（株）デザイナー/foureciaSA SmartCockpitDesigner。						
授業の学習 内容	①3Dソフト（Rinoceros）を容易に操作し使いこなす楽しさと表現の自由の拡大を体感する。 ②プレゼンやコンペなどにおける3Dのビジュアルも重要度が上がってる。 よってスケッチなどを描き起こした後に3Dにもできる必要がある。 ③まずは操作し試し描いて見る事が重要。						
到達目標	①スケッチなどのイメージを作り上げる事が出来る能力の習得。 ②ツールの操作と効率的な作業方法の習得。 ③ポートフォリオ等の資料に使用可能な技と方法の習得。						
評価方法と基準	①最終成果物完成度。 ②段階に応じた理解度およびソフトウェア熟練度。 ③出席数。						

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25日	講義	オリエンテーション他。	全員参加要・遅刻厳禁。
2	5月02日	講義	オリエンテーション他。課題の説明	課題の概要と日程感について。
3	5月09日	講義・演習	3Dの技法や作品紹介/ツール。	特になし。
4	5月16日	実習	ツール/3D実習。	特になし。
5	5月23日	実習	ツール/3D実習。	特になし。
6	5月30日	実習	ツール/3D実習。	特になし。
7	6月06日	実習	2D→3D基本/3D実習。	特になし。
8	6月20日	実習	2D→3D基本/3D実習アウトプット例	特になし。
9	6月27日	実習	3D実習。	特になし。
10	7月04日	校外学習	木工制作会社の見学/試作会社の見学。	現地集合を予定。
11	7月11日	実習	3D実習（レンダリング）。	特になし。
12	7月18日	実習	3D実習。	特になし。
13	7月25日	講義	ポートフォリオの活用法について。	特になし。
14	8月29日	講義	プレゼンテーションテクニックと手法。	特になし。
15	9月05日	講義	課題の進捗状況確認。	特になし。
準備学習 時間外学習			特になし。※授業内容については混合クラスの際、常時変更の可能性があります。	
【使用教科書・教材・参考書】				
校外学習については詳細は別途相談。また、日程については先方との調整、前後する可能性あり。訪問についてはいずれかの一社とする。				

授業名(時間割 表記)	3Dモデリング制作Ⅲ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	上野
学科・コース	スーパークリエーター科昼ニ4年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	造形会社にて各地の常設展示模型制作に携わる。『鉄道博物館』『敦賀レンガ倉庫ジオラマ』の設計、ミニチュアテーマパークSMALLWORLDS建物ミニチュアの設計デザインを担当。						
授業の学習 内容	3Dプリンター、レーザーカッター、その他ツールを使い、塗装やアナログ作業も習得しつつ立体作品を制作する。 有名アニメ作品、映画作品のワンシーンを立体模型で再現し、撮影、合成加工をし再現ポスターを作成。 再現模型と合わせて、若きクリエイター展への展示をゴールとする。						
到達目標	2Dの映像世界を立体作品にしたときに、見た人に記憶の中のワンシーンと一致させるために どのようなデフォルメをすればいいのか、どのような塗装のイメージを持ち立体作品として成立させることができる かを学ぶ。 造形的なセンスや空間の把握力、色彩力を向上させることが目標。						
評価方法と基準	3Dプリンター、レーザーカッターの習得レベル。 制作進行やアウトプットした作品の点数、クオリティをもとに評価をする。						

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	4／22	講習＆演習	プリンター、レーザーカッターの使い方講習	
2	5／13	講習＆演習	6/13,14の学園祭に向けて出品できる立体物を制作する	
3	5／20	講習＆演習	6/13,14の学園祭に向けて出品できる立体物を制作する	
4	5／27	講習＆演習	6/13,14の学園祭に向けて出品できる立体物を制作する	
5	6／3	講習＆演習	6/13,14の学園祭に向けて出品できる立体物を制作する	課題を提出できるようにする
6	6／17	制作	再現模型制作＜後日年間制作スケジュール配布＞	
7	6／24	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
8	7／1	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
9	7／8	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
10	7／15	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
11	7／22	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
12	8／26	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
13	9／2	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
14	9／9	制作	再現模型制作	課題を提出できるようにする
15	9／16	試験	課題評価	
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)	WebデザインⅣA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	横川 峰生
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年B	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
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	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI(ユーザーインターフェイス=どのように使ってもらうか)とUX(ユーザーエクスペリエンス=どのように体験してもらうか)を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。figma、Visual Studio Codeを使用します。						
到達目標	デザインの基本やコーディングの基本を応用し、デザインのクオリティを上げていきます。個々のレベルに合わせて目標設定をしますので、この授業を通じて何をやってみたいかを教えて下さい。 ・とにかくデザイン力を上げたい ・Web版のポートフォリオを作成したい ・ほかの授業の課題にプラスアルファをしてみたい ・HTML/CSSも含めてマスターしたい						

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	4／23	講義と実習	Webページなどのレイアウト(ワイヤーフレーム)の基本を確認し、レイアウト案を作成してみます。	前期の授業で作成したデータやプリントを確認しておくこと。
2	4／30	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/1:レイアウト作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
3	5／7	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
4	5／14	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
5	5／21	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
6	5／28	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題A/5:完成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
7	6／4	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/1:レイアウト作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
8	6／18	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
9	6／25	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
10	7／2	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
11	7／9	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
12	7／16	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
13	7／23	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
14	8／27	講義と実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、UIを作成します(課題B/5:完成)	入れ込みたいイラストや画像などを用意するなど、自主作業をしておくこと
15	9／3	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&プランニングⅢB	必修 選択	選択	年次	4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昼2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2単位)		
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20年従事						
授業の学習 内容	本講義では、企業課題に取り組みます。 複数回の中間発表等を通して、実際に先方からのフィードバックを受け、企画・デザインをブラッシュアップし 最終提案・プレゼンテーションを行います。						
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、クライアント企業から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行うことで、より実践的なデザイン及びディレクションの能力の習得を目指します。同時に、企画の実現、デザインの採用を目的とします。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成企画案・デザイン・制作物(モック等)・クライアント企業からの評価及び、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23日	実習	基本的な講義の流れ及びデザイン・コンセプトの考え方をシートを通して理解する	
2	4月30日	実習	過年度の企業課題のプレゼンテーションを動画視聴し、企業課題の流れを理解する	
3	5月7日	実習	課題提示を受け、課題内容の確認とリサーチ・フィールドワークに向けた準備	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
4	5月14日	実習	基本リサーチ資料の作成(提出・確認)	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
5	5月21日	実習	フィールドワーク(現地施設及び周辺地域等)	リサーチ資料の作成
6	5月28日	実習	フィールドワークに基づき、リサーチ資料を作成する(提出・確認)	リサーチ資料の作成
7	6月4日	実習	企画・コンセプト立案	企画・コンセプト資料の作成
8	6月18日	実習	企画・コンセプト立案(提出・確認)	
9	6月25日	実習	デザインワーク	デザイン制作
10	7月2日	実習	デザインワーク	デザイン制作
11	7月9日	実習	デザインワーク	デザイン制作
12	7月16日	実習	プレゼンテーション準備・練習	プレゼンテーションの準備
13	7月22日	企業提案	クライアント企業へ提案を行い、チェック・フィードバックをもらう	
14	8月27日	実習	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する	デザイン修正・展開
15	9月3日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			次週に向けた制作進行	
【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。				

授業名(時間割 表記)	スケッチⅣ	必修 選択	選択	年次	4年次	担当教員	高橋 誠一郎
学科・コース	スーパークリエーター科昼二4年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	東京芸大卒業、アートセンターカレッジオブデザイン卒業、(株)JVCケンウッド・デザイン退職後千葉市産業振興財団勤務 TCA講師を2017年より務める						
授業の学習 内容	・フリーハンドスケッチを基本とし、スケッチを描くことでアイデアを展開する力と創造する力を養う。 ・対象物をどう簡潔に絵に表現するか、また、イメージ/アイデアをどう絵に表現するかを実習を通じ身につける。 ・基礎編、実践編、応用編とステップを踏む。 ・各自のレベルにあった指導を基本とする。各自の専攻に役立つスケッチスキル習得課題を提供する。 ・スケッチスキル習熟は描き込み量/練習量に比例するので、練習量を充実する。						
到達目標	・発想したイメージを適切に表現する力を習得する。(造形/立体表現の基本力を身に付ける。) ・素早くスケッチに表現する力を養う。(様々なアイテムのスケッチサンプルを提示し模写を通じコツを習得する。) ・スケッチを描くことを通じ、想像力を養う体験を積む。 ・自らの得意/不得意スキルを理解し、得意スキルを伸ばす。 ・スケッチ表現は個人差/個性もあり、各人にあった到達レベルを個別に設定し、目標とする。						
評価方法と基準	取り組み姿勢評価ポイント ・真摯度:10% ・努力、上達度:10% スキル習得評価ポイント ・スケッチ表現力/応用力:30% ・スケッチスピード力:20% ・パースの基本構成力:10% ・造形/立体の基本表現力:10% ・描き込み量: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	4／25	オリエンテーション 実習	・授業の狙いを理解する ・線を素早く描く練習を行う	ラインドローイングに慣れる
2	5／2	実習(基本編)	・線図による立体の基本形を描く練習を行う ・パースの基本を理解する	前回の授業の反復練習
3	5／9	実習(基本編)	・空間を意識した立体構成のスケッチを練習する ・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う	前回の授業の反復練習
4	5／23	実習(基本編)	・空間を意識した立体構成のスケッチを練習する ・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う	前回の授業の反復練習
5	5／30	実習(応用編)	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
6	6／6	実習(応用編)	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
7	6／20	実習(応用編)	・製品の部品展開図を描く	前回の授業の反復練習
8	6／27	実習(応用編)	・アニマルプロダクトスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
9	7／4	実習(応用編)	・インテリア/ファニチャースケッチを練習する	前回の授業の反復練習
10	7／11	実習(応用編)	・インテリア/ファニチャースケッチを練習する	前回の授業の反復練習
11	7／18	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
12	7／25	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
13	8／29	実習(実践編)	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
14	9／5	実習/個別評価	・アイデア展開スケッチのプレゼンテーションを行う ・今期の授業の成果物の個人別評価を行う	この授業の自分の成果物をまとめ見直す
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)	デザインシンキングⅣ	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	長谷川駿介
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30時間 1単位		
教員の略歴	有限会社ズームならびに株式会社PXDesign代表取締役社長。2019年、ウェブデザインで携わった株式会社ベネッセスタイルケア「パターン・ランゲージ」にてグッドデザイン賞を受賞。デザインを切り口としたブランディングやマーケティング上の課題解決を生業にしているほか、サービスやビジネスモデルのデザインも手掛ける。						
授業の学習 内容	デザイン思考を用いたクリエイティビティの体系的な発想方法を学びながら、自分自身のセルフブランディングを題材として、ブランディング及びマーケティングの基礎を学びます。また、抽象的なアートワーク制作を通じて視覚的表現を身につけると共に、デジタルのアウトプット方法として簡単なコーディング技術まで学習内容に含みます。						
到達目標	・ブランディングの基礎的なアプローチ方法が身につく。 ・セルフブランディングを通じて自分自身の強みや差別化要素を言語化する。 ・抽象的なビジュアルを表現しアウトプットできるようになる。 ・簡単なレスポンシブレイアウトのウェブページを開発できるようになる。						
評価方法と基準	課題提出：80pt／課題評価点：20pt						

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	・オリエンテーション	
2	4月27日	講義	・デザイン思考概論：ブランドダイアグラム	講義内容の復習
3	5月11日	講義	・デザイン思考概論：発想の発露について ・課題説明：バリュープロポジション探索	講義内容の復習
4	5月18日	実習	・課題実習①：バリュープロポジション探索	
5	5月25日	講義・実習	・ブランディング概論：ブランドタグラインについて ・課題実習①：バリュープロポジション探索	講義内容の復習
6	6月1日	実習	・課題実習②：タグライン作成	
7	6月8日	講義・実習	・UXデザイン概論：ビジュアライズについて ・課題実習②：タグライン作成	講義内容の復習
8	6月22日	実習	・課題実習③：コンセプトビジュアル制作	課題制作
9	6月29日	実習	↓	課題制作
10	7月6日	実習	↓	課題制作
11	7月13日	実習	・課題実習④：コンセプトビジュアルコーディング	課題制作
12	8月24日	実習	↓	課題制作
13	8月31日	実習	・課題実習：コンセプトビジュアル提出締切	課題制作
14	9月7日	講義	・課題講評 ・前期振り返り及び後期学習内容について	
15	9月14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】				
持ち物：ノート(B5～A4サイズ推奨)、筆記用具				

授業名(時間割 表記)	プランニングⅢA	必修 選択	選択	年次	4	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ニ4年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社Wagon / 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	リアリティのある問題、課題に対しての実践的な提案を通してプロフェッショナルな実務を学ぶ。 ①企画・提案・製作を総合的にスケジュールし進行する。 ②実社会、プロの現場で通用する機軸うと提案をする。 ③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	①企画・提案・製作を総合的にスケジュール管理できるようになる。 ②実社会、プロの現場で通用する提案力を身につける。 ③校外学習を通してプロの世界を理解する。						
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月22日	オリエン	授業概要の説明と個別面談	
2	5月13日	実習	課題設定とリサーチ、スケジュール作成: プロジェクトの全体計画を作成できるようになる。	リサーチ
3	5月20日	実習	リサーチ、企画、デザイン: 企画書、プレゼン資料を高いレベルで作成できるようになる。	企画書
4	5月27日	実習	リサーチ、企画、デザイン・講評: 企画書、プレゼン資料を高いレベルで作成できるようになる。	企画書・デザイン
5	6月3日	実習	リサーチ、企画、デザイン・講評: 企画書、プレゼン資料を高いレベルで作成できるようになる。	企画書・デザイン
6	6月17日	プレゼン	プレゼンテーション:	プレゼン準備
7	6月24日	実習	デザインブラッシュアップ、商品プロトタイプ製作: プロレベルでの提案ができるようになる。	デザイン・製作
8	7月1日	実習	デザインブラッシュアップ、商品プロトタイプ製作: プロレベルでの提案ができるようになる。	デザイン・製作
9	7月8日	実習	デザインブラッシュアップ、商品プロトタイプ製作: プロレベルでの提案ができるようになる。	デザイン・製作
10	7月15日	プレゼン	中間プレゼン・確認	プレゼン準備
11	7月22日	実習	デザインブラッシュアップ、商品プロトタイプ製作: プロレベルでの提案ができるようになる。	デザイン・製作
12	8月26日	実習	デザインブラッシュアップ、商品プロトタイプ製作: プロレベルでの提案ができるようになる。	デザイン・製作
13	9月2日	プレゼン	プレゼンテーション:	プレゼン準備
14	9月9日	講義	プレゼン講評・まとめ	
15	9月16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)	作品制作IVB	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	平野幸子
学科・コース	スーパークリエーター 科屋24年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	SDS SpaceDesignStudio代表 商業施設・住宅のデザイン・設計・施工のトータルディレクションを行う						
授業の学習 内容	・建築やインテリアの知識向上を図る ・実務で必要なスキルを知る ・Vectorworksを使用した製図技術習得と設計知識の向上を図る						
到達目標	・建築やインテリアにおける実践スキルを身につける事ができる ・就職までに必要なスキルを理解する事ができる ・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						
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	4/20	講義・実習	講義:実践的専門用語&現場用語1 実習:住宅設計-コンセプトメイキング1	下記持ち物の確認
2	4/27	講義・実習	講義:実践的専門用語&現場用語2 実習:住宅設計-コンセプトメイキング2	前回までの復習と質疑まとめ
3	5/11	講義・実習	講義:木材規格品の抜粋と木取法 実習:住宅設計-イメージコラージュ	前回までの復習と質疑まとめ
4	5/18	講義・実習	講義:合板の規格寸法 実習:住宅設計-平面図1	前回までの復習と質疑まとめ
5	5/25	講義・実習	講義:製図法・図面の種類と役割 実習:住宅設計-平面図2	前回までの復習と質疑まとめ
6	6/1	講義・実習	講義:建具デザイン・間仕切デザイン 実習:住宅設計-平面図-3	前回までの復習と質疑まとめ
7	6/8	講義・実習	講義:トラフの小さな都市計画 実習:住宅設計-展開図1	前回までの復習と質疑まとめ
8	6/22	講義・実習	講義:家と土地を受け継ぐ 実習:住宅設計-展開図2	前回までの復習と質疑まとめ
9	6/29	講義・実習	講義:物語のある家 実習:住宅設計-展開図3	前回までの復習と質疑まとめ
10	7/6	講義・実習	講義:実務紹介-カフェ内装図1 実習:住宅設計-展開図4	前回までの復習と質疑まとめ
11	7/13	講義・実習	講義:実務紹介-カフェ内装図2 実習:住宅設計-仕上表1	前回までの復習と質疑まとめ
12	8/24	講義・実習	講義:実務紹介-ウィンドーディスプレイ1 実習:住宅設計-仕上表2	前回までの復習と質疑まとめ
13	8/31	講義・実習	講義:実務紹介-ウィンドーディスプレイ2 実習:住宅設計-設計図書まとめ1	前回までの復習と質疑まとめ
14	9/7	講義・実習	講義:実務紹介-アイスクリームショップ 実習:住宅設計-設計図書まとめ2	前回までの復習と質疑まとめ
15	9/14	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・ノート・三角スケール・メジャー				

授業名(時間割 表記)	卒業制作A	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	佐藤浩一
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	アニメーター歴18年						
授業の学習 内容	・同専攻の授業で学んだ専門的な技術や知識の実践の中で、より具体的な技術習得への目標を定め、その意義を明確にする事。 。また、それらの体感的理解を深める。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品のチーム制作を通して、アニメ制作が集団作業である事を理解し、その為に必要 なコミュニケーション能力を養う。 ・一部の三、四年生については学生生活最後の作品制作であり、クリエイターの本懐とは作品を作る事です。学んできた技術や これまでの学生生活そのものの集大成としても、楽しい作品を楽しみながら作りましょう。						
到達目標	・生徒主導のオリジナル作品の完成と上映。それによって学内外の観客の評価を得る事。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行うことで、プロダクション工程だけでなく、プリプロダクション、ポストプロダクシ ョンまでを含めたアニメーション制作過程を知る事。 ・企業との連携を通し、仕事をするという事、自身が持っている技術や知識の使い方、それらの経験的かつ体感的な理解を深め る事。						
評価方法と基準	出席率50%(出席30% 授業態度20%) 評価点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	04／20	講義	・オリエンテーション、企画 新たな企画の立ち上げ。どのような作品を作りたいのか。	チームの連携と、映像の編集。
2	04／27	講義と演習	・作品の準備 制作した作品を、どのような形で発表するか。	作品の完成、納品。
3	05／11	講義	・チーム毎の目標を決める 各チーム毎の目標を制定し達成可能なスケジュールを立てる。	参考作品の観察、考察、分解。
4	05／18	講義と演習	・各種設定の作成 映像制作に必要な絵コンテ、キャラクターデザイン表、色見本、美術ボード等の完成。	個人の為すべき目標を考える
5	05／25	実習	・LO作業 作画スタッフを中心に映像の基となる絵をおこし、画面構成を決定する。	課題作業。
6	06／01	実習	・原画作業 LOを基に、各カットの動きの基礎となる原画を作成する。	
7	06／08	実習	・動画作業 作成した原画と原画とをつなぐ絵を描き足し、各カットの動きを完成させる。	
8	06／22	実習	・仕上げ作業 仕上げスタッフが中心となり、作成した動画一枚一枚に色を付けていく。	
9	06／29	実習	・美術作業 LOの絵を基に、美術スタッフが中心となり各カットの背景を作成する。	
10	07／06	実習	・撮影と編集 各セクションで作成した素材を合成し、各カットの映像を完成させ、またそれらを一本の映像として繋いでいく。作品の完成。	チームの連携と、映像の編集。
11	07／13	実習	・音響 アフレコや効果音、劇伴などの作品に必要な音を付けていく。	リテイクカットの洗い出し。
12	08／24	実習	・リテイク 完成した映像を全体で確認し、ミスの修正やクオリティのブラッシュアップをする。	リテイク作業。
13	08／31	実習	・作品のブラッシュアップ 発表方法等も考慮し、トータルで作品の質を向上させる。	作品の完成、納品。
14	09／07	講義	・講評とまとめ 完成作品の鑑賞、講師による講評、制作全体のまとめ、プロのクリエイターとして。	
15	09／14	試験	評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	3DCG制作ⅣA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	島原聡ShimazoeAkira
学科・コース	スーパークリエイター科昼・4年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	2007年～2012年 株式会社スクウェア・エニックス(デジタルアーティスト(セットアップ・シミュレーション)) 2012年～2017年 株式会社ジューアールドライブ(取締役副社長) 2017年～現在 株式会社PointLights for entertainment(代表取締役)						
授業の学習 内容	・チーム制作の体験を通し、映像作品を作る 前期は主にアセット制作の段階のため、アニメーション以降の班は、準備や個人制作(練習)期間となります。 *右記は2年次のカリキュラム用のYoutube動画へのリンクです。(転科等にて前年度に本授業を取得していなかった学生用) ■題目(尺制限無し) 以下から選択 ・巨大な建物or生物からの、脱出or突入 ・戦開始直前の爆りからゴング ・ミュージカルシーン(MVにならない様に注意) 世界観設定自由。モデルアセットはFreeのものや、学校所有のアセット使用可能。						
到達目標	チームないしは、個人としての作品を完成させる。 社会人基礎力として、出席を重視する。						
評価方法と基準	・グループ制作における自主性と協調性 ・完成度(未完成のものは評価対象外) ・コミュニケーション能力						

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20日	オリエンテーション CG制作における プロダクションフローの再確認	講師自己紹介 どんなことをやっていくかの説明/授業の使い方 GoogleClassRoomへの登録		
2	4月27日	チーム分けと 制作するものの選択	最低限として、モデル・アニメーション志望でチームを組み、制作する動画の世界観を決定する。 例： ファンタジー・SF・サイバーパンク・ゴシック... 中世ヨーロッパ・近未来地球・スペースシップ内...	制作する動画の動画コンテの作成 3Dを用いたレイアウトでも可	
3	5月25日	総制作量の洗い出し スケジュール策定 現実的なラインへの落とし込み	動画コンテやレイアウトから 総制作量を洗い出す。またそれに合わせ、 各員のスケジュールを定め、内容を現実的に制作可能なラインへと落とし込んでいく	総制作物リストの作成と、 スケジュールの作成を完了させる。 *スプレッドシートにて	
4	6月1日	Assetの制作開始と、 準備開始	モデル班が必要Assetの制作を開始し、(CH&PR先行) アニメーション班は、レイアウトモデルを用意し、 Layout作成を開始する。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はmGearを用いて Layout用セットアップの完了	
5	6月15日	Assetの進捗チェックI Layoutの制作開始	Assetの進捗をチェックします。 セットアップされたキャラを用いて、 Layoutの制作を本格的に開始します。 *以降Layout完成後は、Asset完成を待ちます。 (その間は別途個人制作。Asset完成次第で進行再開)	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行	
6	6月22日	Assetの進捗チェックII Layoutの進捗チェックI	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行	
7	6月29日	Assetの進捗チェックIII Layoutの進捗チェックII	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行	
8	7月6日	Assetの進捗チェックIV Layoutの進捗チェックIII	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行	
9	7月13日	Assetの進捗チェックV Layoutの進捗チェックIV	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行	
10	7月20日	Assetの進捗チェックVI Layoutの進捗チェックV	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行	
11	8月24日	Assetの進捗チェックVII Layoutの進捗チェックVI	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。 夏季休暇に入るため、 この次の授業では右記の通りのものが最低限完成している様に	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。(CH&PRはSkinningまで完成) Anim班はLayoutの完成	
12	9月7日	Assetの進捗チェックVIII Animationの進捗チェックVII	Layoutを基に、Env(BG)のAssetを本格的に制作開始します。 Anim班でSetup(RIG作成)を行います。 ここで、一度制作現実ラインの見直しを行います。 モデル班は、必要なAssetの制作完了後、個人制作に入ります。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はSetupの制作進行	
13	9月21日	Assetの進捗チェックIX Animationの進捗チェックVIII	Assetの進捗をチェックします。 Setupの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はSetupの完成	
14	9月28日	Assetの進捗チェックX Animationの進捗チェックIX	Assetの進捗をチェックします。 Animation作業を本格的に開始します。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はAnimationの制作進行	
15	調整中	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)	クリエイティブワークⅣA	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	浅沼
学科・コース	スーパークリエイター 科昼二4年C	授業 形態	実習	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	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。 また、講師が個別に作業状況などをチェックし、相談の時間を設けるため上手く活用すること。 作業を先に進められる場合は、スケジュールにしばられずどんどん進めるように。						
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。 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。 最後のEXTRAに向けて、悔いの無いよう作業を進めること。						
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	04月20日	実習	プロット作成	自分の作風に近い作品の研究
2	04月27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	05月11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	05月18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	05月25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	06月01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	06月08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	06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
9	06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
10	07月06日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
11	07月13日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
12	08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
13	08月31日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
14	09月07日	実習	原稿ブラッシュアップ 本年度のまとめ	前回の作業内容のブラッシュアップ
15	09月14日	試験	課題評価	
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)。PCは153教室から借りてくる。 PCロッカーの鍵が聞いている場合は 講師や教務に相談すること				

授業名(時間割表記)	ストーリー・原作Ⅳ	必修 選択	選択	年次	4	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2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	小説の執筆・発想を支えるための知識・技術にゴールはないばかりか、習熟してはじめて理解できる難解な技術技法がある。本科目では古今の名作を硬軟の区別なく参考文章として取り上げ、その場面構成上の工夫や表現技法を分析することでもって高度な執筆・発想を目指す。これは著名な作品の鑑賞を通じて文筆業を職業とするに相応しい文学的教養を身につけることも目的としている。また、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、創作の観点から考察を深め、発想力のさらなる向上も目指す。学生には、小説という文化を生涯を通じて楽しんでいくという確信が持てるよう願う。希望者には長編小説の構想について個別にフォローする。						
到達目標	1:小説の難解な技術技法を分析できる。2:小説の高度な執筆・発想ができる。						
評価方法と基準	小説の難解な技術技法についての考察をレポートできれば可、小説の高度な執筆・発想を単一場面小説の形でアウトプットできれば良、小説の高度な執筆・発想を複数場面を伴う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23日	講義と実践	場面小説の分析と鑑賞について理解し、実践できる。	ワークシート作成	
2	4月30日	同上	一般小説について読解できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
3	5月7日	同上	「エンディング」について学び執筆できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
4	5月14日	同上	ライトノベルについて読解できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
5	5月21日	同上	「友情」について学び執筆できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
6	5月28日	同上	純文学について読解できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
7	6月4日	同上	「ゲーム」について学び執筆できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
8	6月18日	同上	ライト文芸について読解できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
9	6月25日	同上	「社会保障」について学び執筆できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
10	7月2日	同上	ミステリーについて読解できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
11	7月9日	同上	「陰謀論」について学び執筆できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
12	7月16日	同上	ネット小説について読解できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
13	7月23日	同上	「歌詞」について学び執筆できる。	場面小説執筆、レポートの作成	
14	8月27日	まとめ	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3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】 各種データを資料として都度配布する。					

授業名(時間割表記)	プランニングⅢB	必修選択	選択	年次	4	担当教員	柳沼里枝
学科・コース	スーパークリエイター 科屋ニ4年C	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習内容	◇ 卒業・就職・デビュー後を意識した実践的なスキルの習得を目指す ◇ プロの現場に必要な知識・考え方・伝え方を学び、技術の向上を図る						
到達目標	◇ プロのシナリオ制作や作品作りに対する理解を深める ◇ 作家・作り手として自己分析を行い、不足している技術を習得する ◇ 自身で制作・執筆した作品を見やすくまとめ、プレゼンできるようにする						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

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	4/22	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・自己分析を行い、課題と目標を明確にする		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
2	5/13	講義・実習	【就活準備①／面談①】 ・要約トレーニング：好きな作品を3行で説明 ・これまで執筆した作品を把握→必要に応じてブラッシュアップ ・わかりやすく作品概要をまとめる		・既存作品の「タイトル」に注目する
3	5/20	講義・実習	【作品制作(スケジュール)／面談①】 ・企画力トレーニング：面白そうなタイトルを考え、内容を100字で説明 ・プロとしてのスケジュール管理を理解 ・目標達成に向けて必要な制作物を決め、スケジュールを作成		・既存作品の「会話」に注目する
4	5/27	実習	【作品制作】 ・セリフ強化トレーニング：会話だけでワンシーン執筆(100～200文字) ・作品制作→進捗報告		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
5	6/3	実習	【作品制作】 ・5W1H分解トレーニング：好きな作品を5W1Hで整理(箇条書きOK) ・作品制作→進捗報告		・読者視点を意識して作品をみってくる
6	6/17	実習	【作品制作】 ・ターゲットینگ力強化トレーニング：「ほしい！」と思う作品の特徴を書く(箇条書き) ・作品制作→進捗報告		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
7	6/24	講義・実習	【作品制作(中間報告)】 ・分析力トレーニング：好きな作品の魅力ポイントを書く(箇条書きOK) ・スケジュール通りに進んだか確認→今後のスケジュールを見直し ・現状の課題を把握→改善策を作成		・憧れの作家やクリエイターについて調べてくる
8	7/1	実習	【作品制作】 ・プロ行動分析トレーニング：憧れの作家のすごいところを書き出す(箇条書きOK) ・作品制作→進捗報告		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
9	7/8	実習	【作品制作】 ・要約トレーニング：好きな作品を3行で説明 ・作品制作→進捗報告		・読者視点を意識して作品をみってくる
10	7/15	実習	【作品制作】 ・ターゲットینگ力強化トレーニング：「ほしい！」と思う作品の特徴を書く(箇条書き) ・作品制作→進捗報告		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
11	7/22	講義・実習	【作品制作(完成報告)】 ・5W1H分解トレーニング：好きな作品を5W1Hで整理(箇条書きOK) ・スケジュール通りに進んだか確認 ・現状の課題を把握→改善策を作成		・自分の強み、特徴を考えてくる
12	8/26	講義・実習	【ポートフォリオ・作品集制作①／面談②】 ・言語化トレーニング：自分のキャッチコピーを30文字以内で作成する ・ポートフォリオをまとめる時の基本を学習 ・ポートフォリオを作成		・好きな作品を1つみってくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
13	9/2	講義・実習	【ポートフォリオ・作品集制作①／面談②】 ・FBトレーニング：作品1つ選んで「改善できるところを1つ」書く(100字程度) ・ポートフォリオを作成→必要に応じて執筆作品のブラッシュアップ		・憧れの作家やクリエイターについて調べてくる
14	9/9	講義・実習	【前期クロージング】 ・プロ行動分析トレーニング：憧れの作家のすごいところを書き出す(箇条書きOK) ・制作物の振り返り&自己分析を行い、自分の強みと弱点を理解 ・夏休み中に強化すべきこと&作戦を計画		・自分が計画した強化作戦を実行する！
15	9/16	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)	作品制作ⅣA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	原子
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム会社に3年勤務後に造形作家として独立。職歴6年、作家活動歴10年。						
授業の学習 内容	①テクスチャ制作を通して質感表現を学ぶ。 ②目指す進路に役立つスキルを身に着ける。 ③作品を完成させること、クオリティーを上げるために必要なスケジュール管理を学ぶ。						
到達目標	①Substance 3D Painterの扱いを習得する。 ②材質ごとの質感の表現方法を理解する。 ③テクスチャペイント技術を向上し今後の課題制作や進路に活かせるようになること。 ④作品を完成させるためのスケジュール管理が身につくこと。						
評価方法と基準	課題の提出と内容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22日	講義	授業内容の説明とSP基本操作	
2	5月13日	作品制作①	共通課題制作①開始、手順説明	
3	5月20日	作品制作①	共通課題制作①	作品提出のための自主制作
4	5月27日	作品制作①	共通課題制作①	作品提出のための自主制作
5	6月3日	作品制作②	共通課題制作②開始	
6	6月17日	作品制作②	共通課題制作②	作品提出のための自主制作
7	6月24日	作品制作②	共通課題制作②	作品提出のための自主制作
8	7月1日	作品制作②	共通課題制作②	作品提出のための自主制作
9	7月8日	作品制作③	自由課題制作開始、資料収集	
10	7月15日	作品制作③	自由課題制作	作品提出のための自主制作
11	7月22日	作品制作③	自由課題制作	作品提出のための自主制作
12	8月26日	作品制作③	自由課題制作	作品提出のための自主制作
13	9月2日	作品制作③	自由課題制作	作品提出のための自主制作
14	9月9日	作品制作③	自由課題制作	作品提出のための自主制作
15	9月16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)	特別制作ⅣA	必修 選択	選択 (ゼミ)	年次	4	担当教員	浅沼
学科・コース	スーパークリエーター科昼二4年C	授業 形態	実習	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	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。九月末締め切りのEXTRAに向けて、完成度を高めつつ、webからの公募にも積極的に参加していく。						
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。マネタイズを見据えて、どの層を目指すのか意識をしっかり持つようにする。少年向けの講師なので、基本は中高一般男性に受けるキャラや設定を整える。						
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	04月22日	面接	面接	ゼミへの意気込みなどを言語化できるようまとめておく
2	05月13日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
3	05月20日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
4	05月27日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
5	06月03日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
6	06月17日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
7	06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
8	07月01日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
9	07月08日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
10	07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
11	07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	08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	09月02日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
14	09月09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
15	09月16日	試験	課題評価	
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)。PCは131教室から借りてくる。 PCロッカーの鍵が回っていない場合は 講師や教務に相談すること				

授業名(時間割 表記)	特別制作IVB	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	ココロ直
学科・コース	スーパークリエーター科昼ニ4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25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。なお、 後期は制作進行を重視し、投稿作品の質向上を目指す。						
評価方法と基準	作品・ジャンル研究 30% (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 70% (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20日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
2	4月27日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
3	5月11日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
4	5月18日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
5	5月25日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
6	6月1日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
7	6月8日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
8	6月22日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
9	6月29日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
10	7月6日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
11	7月13日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/投稿振り返りと今後の計画	学習内容を作品に反映および制作の進行
12	8月24日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/制作進行	学習内容を作品に反映および制作の進行
13	8月31日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/制作進行	学習内容を作品に反映および制作の進行
14	9月7日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/制作進行	レポートの提出
15	9月14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】 担当講師が作成したオリジナル資料を講義毎に配布。				