

科目名 (英)	グローバルコミュニケーション I A	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	Giglio, E. Davide
	Global Communication A	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120	開講区分	前期 土曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部				4	曜日・時限	
教員の略歴	2019: Ph.D. in Literature and Philosophy from the Graduate School of Humanities and Sociology at the University of Tokyo. 2012–Present: Trilingual Translator at NHK Bilingual Center. 2017–2021: Teach English 1 and 2, TOEIC, International Communication, and Japanese History and Culture for International Students at Tokyo TECH. 2019–Present: Teaching Ethics and Handling of Foreign Patients at Jikei University of Medical Science. 2021 and 2022: Teach language seminars for Tokyo Metropolitan University Hospital staff. 2022–Present: At Saitama Medical University Teach Philosophy and English Communication for Medical Students. 2023–Present: Teaching English 1 and 2 at TID. 2024–Present: Teaching English 1 and 2 at Nihon University, College of Humanities and Sciences.						
授業の学習内容	The purpose of this class is to get students accustomed to communicating with English speakers and to acquire the skills to speak without hesitation, maintaining a conversation in response to situations. Through pattern practice and other methods, students will acquire standardized expressions and be able to communicate with others. Through pair work, students will gain confidence in their own pronunciation and become able to actively engage in conversation in English.						
到達目標	To improve English communication skills: 1) Acquire English skills to deal with familiar topics; 2) Understand others' ideas and express one's own ideas.						
評価方法と基準	Examination (written) 50%; Attitude (attendance + efforts on in-class assignments) 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		講義・演習	1st half: GUIDANCE; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords and word searches.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
2		講義・演習	1st half: UNIT 1.1: SAY WHERE YOU ARE FROM; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
3		講義・演習	1st half: UNIT 1.2: ASK AND GIVE PERSONAL INFORMATION; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
4		講義・演習	1st half: UNIT 1.3: CHECK INTO A HOTEL; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
5		講義・演習	1st half: UNIT 1.4: WRITE A PROFILE AND MEET NEW PEOPLE; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
6		講義・演習	1st half: UNIT 2.1: TALK ABOUT YOUR FAMILY; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
7		講義・演習	1st half: UNIT 2.2: DESCRIBE FRIENDS AND FAMILIES; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
8		講義・演習	1st half: UNIT 2.3: TALK ABOUT AGES AND BIRTHDAYS; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
9		講義・演習	1st half: UNIT 2.4: READ AND WRITE A POST ABOUT FRIENDS; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
10		講義・演習	1st half:UNIT 3.1: TALK ABOUT YOUR HOME; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
11		講義・演習	1st half: UNIT 3.2: TALK ABOUT FURNITURE; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
12		講義・演習	1st half: UNIT 3.3: OFFER AND ACCEPT DRINK AND SNACKS; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
13		講義・演習	1st half: UNIT 3.4: READ AND WRITE AN E-MAIL ABOUT HOME-SHARE; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
14		定期試験	アセスメントテスト	
15		振返り	振返り	
準備学習 時間外学習			Read through the portion of the course material that corresponds to the content of each lesson in advance (about one hour) / Review the content touched on during the lecture (conversations, articles, grammar explanations, etc.) in lecture notes by yourself (about one hour).	
【使用教科書・教材・参考書】				
Sakae Suzuki, David C. Heil, Jethro Kennedy, Basic Communication for the Sciences, Kinseido, 2017.				

科目名 (英)	グローバルコミュニケーション I B	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	Giglio, E. Davide
	Global CommunicationB	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120	開講区分	後期 土曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科屋間 I 部				4	曜日・時限	
教員の略歴	2019: Ph.D. in Literature and Philosophy from the Graduate School of Humanities and Sociology at the University of Tokyo. 2012–Present: Trilingual Translator at NHK Bilingual Center. 2017–2021: Teach English 1 and 2, TOEIC, International Communication, and Japanese History and Culture for International Students at Tokyo TECH. 2019–Present: Teaching Ethics and Handling of Foreign Patients at Jikei University of Medical Science. 2021 and 2022: Teach language seminars for Tokyo Metropolitan University Hospital staff. 2022–Present: At Saitama Medical University Teach Philosophy and English Communication for Medical Students. 2023–Present: Teaching English 1 and 2 at TID. 2024–Present: Teaching English 1 and 2 at Nihon University, College of Humanities and Sciences.						
授業の学習内容	The purpose of this class is to get students accustomed to communicating with English speakers and to acquire the skills to speak without hesitation, maintaining a conversation in response to situations. Through pattern practice and other methods, students will acquire standardized expressions and be able to communicate with others. Through pair work, students will gain confidence in their own pronunciation and become able to actively engage in conversation in English.						
到達目標	To improve English communication skills: 1) Acquire English skills to deal with familiar topics; 2) Understand others' ideas and express one's own ideas.						
評価方法と基準	Examination (written) 50%; Attitude (attendance + efforts on in-class assignments) 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		講義・演習	1st half: UNIT 4.1: TALK ABOUT YOUR FAVORITE THINGS; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches,	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
2		講義・演習	1st half: UNIT 4.2: SAY HOW YOU USE TECHNOLOGY; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
3		講義・演習	1st half: UNIT 4.3: TALK ABOUT HOW YOU COMMUNICATE; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches,	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
4		講義・演習	1st half: UNIT 4.4: READ AND WRITE PRODUCT REVIEWS; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches,	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
5		講義・演習	1st half: UNIT 5.1: TALK ABOUT WEEKDAY AND WEEKEND ACTIVITIES; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
6		講義・演習	1st half: UNIT 5.2: TELL THE TIME AND TALK ABOUT YOUR ROUTINES; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches,	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
7		講義・演習	1st half: UNIT 5.3: SHOW YOU AGREE AND HAVE THINGS IN COMMON; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
8		講義・演習	1st half: UNIT 5.4: WRITE A REPORT ABOUT YOUR ACTIVITIES; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches,	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
9		講義・演習	1st half: UNIT 6.1: TALK ABOUT PLACES IN THE CITY; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
10		講義・演習	1st half: UNIT 6.2: TALK ABOUT NATURE IN YOUR AREAS; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches,	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
11		講義・演習	1st half: UNIT 6.3: ASK AND GIVE FOR DIRECTIONS; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches, and riddles.	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
12		講義・演習	1st half: UNIT 6.4: WRITE A FACT SHEET ABOUT A PLACE IN NATURE; 2nd half: Play games with important expressions in the form of crosswords, word searches,	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
13		講義・演習	1st half: REVIEW 1 (UNITS 1-3); 2nd half: REVIEW 2 (UNITS 4-6).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
14		定期試験	アセスメントテスト	
15		振返り	振返り	
準備学習 時間外学習			Read through the portion of the course material that corresponds to the content of each lesson in advance (about one hour) / Review the content touched on during the lecture (conversations, articles, grammar explanations, etc.) in lecture notes by yourself (about one hour).	
【使用教科書・教材・参考書】				
Sakae Suzuki, David C. Heil, Jethro Kennedy, Basic Communication for the Sciences, Kinseido, 2017.				

科目名 (英)	デッサン I A (Dessin I A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	式場・外戸口
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 水曜日
教員の略歴	外戸口 麻衣 / 東京藝術大学美術研究科 工芸専攻 彫金研究室 修了 式場 あすか / 東京藝術大学美術研究科 工芸専攻 陶芸研究室 修了						
授業の学習内容	デッサンは創造する上で全ての基礎となります。授業ではデッサンを通じて観察力や表現力を養います。						
到達目標	モチーフの形や構造を理解し、三次元的に正確に捉えられるようになる。画面構成を考えることができるようになる。質感の描き分けができるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)技術 50%(デッサン内容) (3)提出課題 10%(夏休み課題)						

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 (水)	講義・演習	1年生:グレースケールの制作、鉛筆削り	各自復習
2	5月13日 (水)	講義・演習	パースのデッサンの応用(ガラス、ワイン瓶など)	各自復習
3	5月20日 (水)	講義・演習		各自復習
4	5月27日 (水)	講義・演習		各自復習
5	6月3日 (水)	講義・演習	果物+工業物の静物デッサン (モチーフ:石膏直方体・白布・りんご)	各自復習
6	6月17日 (水)	講義・演習		各自復習
7	6月24日 (水)	講義・演習	複数モチーフの静物デッサン(モチーフ:かぼちゃ・園芸用 麻布・樽・ストライプ布)構図感を考える	各自復習
8	7月1日 (水)	講義・演習		各自復習
9	7月8日 (水)	講義・演習	質感三種類のデッサン(モチーフ:鉄パイプ・薪・ビー玉)質 感を描き分ける	各自復習
10	7月15日 (水)	講義・演習	重い・軽いデッサン(モチーフ:紙風船・穴あきブロック) 質量の差の描き分け	各自復習
11	7月22日 (水)	講義・演習	強いライティングをつけたデッサン(モチーフ:石膏像) 稜線を考える	各自復習
12	8月26日 (水)	講義・演習		各自復習
13	9月2日 (水)	講義・演習	手のデッサン(モチーフ:自分の手)骨格を考える	各自復習
14		演習	予備/振り返り学習	
15		演習	予備/振り返り学習	
準備学習 時間外学習			夏休み課題(自分の好きなものと手の構成デッサン)3時間以上,B3画用紙	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	デッサン I B (Dessin I B)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	沼田早苗
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 水曜日
教員の略歴	油絵画家						
授業の学習内容	デッサンを各ことであらゆる作品の元となる基礎を養うことができ、造形の要素、表現するための構成原理を身につけることができる。対象物をデッサンすることでその物がもつ特長、本質を捉えた性格な絵を描くことができるようになる。						
到達目標	デッサンの基礎を学ぶために基本的な道具の使い方と観察力を修得する。色々な対象物をデッサンすることで造形の要素を学ぶ。 目標①観察力を身につける、目標②客観的視点から物を捉える力を培うことができる、目標③表現したいことが正確にできるようになる						
評価方法と基準	①平常点(関心・意欲・態度)40%(出席数・課題提出数)・到達目標・遅刻しないで出席する、課題の締切を守り作品を提出する②技術30%・評価観点・授業の理解度、道具の使い方の基本を学び、モチーフの立体感・質感・遠近感が表現できる。到達目標・モチーフを客観的に観察、分析し立体感、質感、遠近感が理解でき、画面構図が取れる。③提出課題30%・提出締め切り日までに完成させる。丁寧な仕上げを心がけ提出すること。						

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		演習	靴を描くことができる	各自復習
2		演習	やかんの質感を描くことができる	各自復習
3		演習	ピーナツを描くことができる	各自復習
4		演習	毛糸玉の質感を描くことができる	各自復習
5		演習	ガラスの光沢・質感を描くことができる	各自復習
6		演習	植物を描くことができる	各自復習
7		演習	自画像を描くことができる(セルフイメージ)・目の描き方	各自復習
8		演習	顔の構造を理解し眉、鼻と口を描くことができる	各自復習
9		演習	顔の構造を理解し耳、髪を描くことができる	各自復習
10		演習	頭部を描くことができる	各自復習
11		演習	自画像を描くことができる(鏡)	各自復習
12		演習	静物構成を描くことができる	各自復習
13		演習	静物構成を描くことができる・完成	各自復習
14		演習	予備/振り返り学習	
15		演習	予備/振り返り学習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	デザインベーシックⅠA (Design BasicⅠA)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	今出千博
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 木曜日
教員の略歴	店舗をメインとしたデザイン会社を経て独立。フリーのデザイナーとしてデザイン企画提案を20年以上務めている。						
授業の学習内容	平面・立体デザインは、「色・形・素材」といった要素を組み合わせることで、視覚的に情報や印象を伝える表現技法です。 本授業では、デザイン表現の基盤となる構成力を身につけるため、色彩・形態・素材に関する基礎知識を学び、課題を通して実践的に理解を深めます。						
到達目標	以下の基礎的なデザイン表現力を身につけることを目指します。 ■平面構成力 ■色彩表現力 ■素材理解 ■イメージ構成力						
評価方法と基準	【評価方法】 課題提出 【評価基準】 関心・意欲・態度(平常点) ……60点 コンセプトワーク(知識・理解) ……40点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	デザインの7つの基礎について述べるができる。	身近にあるデザインは、7つのデザインポイントのうち、何が使用されているか観察する。
2	4月27日	講義・演習	デザイン構成についての述べるができる。	身近にあるデザインは、どのようなデザイン構成になっているか観察する。
3	5月11日	講義・演習	色彩の基礎を説明と実践できる。 色の三原色について述べるができる。	身近にあるデザインがどのような色で構成されているか観察する。
4	5月18日	講義・演習	配色イメージスケールについて述べるができる。	身近にあるデザインは、どんなイメージなのか観察する。
5	5月25日	講義・演習	『エレガント』『ロマンティック』のイメージ構成が実践できる。	それぞれのイメージを探す。
6	6月1日	講義・演習	『カジュアル』『クラシック』のイメージ構成が実践できる。	それぞれのイメージを探す。
7	6月8日	講義・演習	『クリア』『シック』のイメージ構成が実践できる。	それぞれのイメージを探す。
8	6月22日	講義・演習	『ダイナミック』『モダン』のイメージ構成が実践できる。	それぞれのイメージを探す。
9	6月29日	講義・演習	配色の9つのポイントについて述べるができる。 色相・トーンを基準にした配色を実践できる。	身近にあるデザインは、どんな配色構成になっているか観察する。
10	7月6日	講義・演習	さまざまな配色方法について実践できる。	それぞれの配色になっているデザインを探す。
11	7月13日	講義・演習	秩序の原理について説明と実践できる。	身近にあるデザインは、どんな原理に基づくか分類分けをする。
12	8月24日	講義・演習	対比現象と同化現象について説明と実践できる。 知覚的心理効果について述べるができる。	対比と同化が起きているデザインを探す。
13	8月31日	講義・演習	情緒的心理効果について述べるができる。	心理効果が有効になっているデザインを探す。
14		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		演習	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習			日常に溢れている様々なものをデザインの観点から観察する。	
【使用教科書・教材・参考書】				
テキスト、配色カード、ハサミ、ノリ、色鉛筆、筆記用具、A3ケント紙				

科目名 (英)	デザインベーシック I B (Design Basic I B)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	今出千博
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 木曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	店舗をメインとしたデザイン会社を経て独立。フリーのデザイナーとしてデザイン企画提案を20年以上務めている。						
授業の学習内容	デザインベーシックでは、「色・形・素材」を活用して平面・立体のイメージを構成し、視覚的に人へ伝える力を養うことを目的とし、後期では、前期で習得した基礎知識に加え、心理効果やバリアフリー・ユニバーサル・エモーショナルデザインなどを学び、課題制作を通して発想力・計画性・構成力・まとめる力を身につけ、より実践的で説得力のある表現力を高めていきます。試行錯誤を重ねながら、デザインの可能性を広げていく力を習得します。						
到達目標	前期で習得した「色・形・素材」などの基礎知識を活用し、自ら発想・考案したアイディアを視覚的に表現する力を高め、課題制作を通じて、構成力や計画性、まとめる力を強化し、説得力あるデザイン表現へと発展させることを目指します。創造性と実践力の両面を育成し、多様な分野に応用できる表現力を習得します。						
評価方法と基準	【評価方法】 課題提出 【評価基準】 関心・意欲・態度(平常点) …60点 コンセプトワーク(知識・理解) …40点						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月20日	講義・演習	描いたデザインやイラストを言葉にすることが出来る。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
2	4月27日	講義・演習	レイアウトの基本を理解し、活用できるようになる。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
3	5月11日	講義・演習	季節の色とデザインについて理解して、実践できる。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
4	5月18日	講義・演習	色彩心理について理解して、実践で活かせる。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
5	5月25日	講義・演習	色の連想と象徴性とイメージカラーについて説明できる。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
6	6月1日	講義・演習	色彩語と赤・黄・緑について理解し、説明出来る。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
7	6月8日	講義・演習	青・紫・白・黒について理解し、説明出来る。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
8	6月22日	講義・演習	色と香り、色と音、色と味の関連性を理解出来る。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
9	6月29日	講義・演習	誘目性・記憶色について理解出来る。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
10	7月6日	講義・演習	視認性・識別性・リープマン効果について理解出来る。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
11	7月13日	講義・演習	色が見えるしくみを理解することが出来る。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
12	8月24日	講義・演習	バリアフリーとユニバーサルデザイン・色覚特性を理解して、活用することができる。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
13	8月31日	講義・演習	出題した4つの課題を通し、理解を深め完成できる。	後期課題『デザインワークシート』を制作する。	
14		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する		
15		演習	期末展示での作品発表および説明ができる		
準備学習 時間外学習			デザインとは何かを自ら研究する。		
【使用教科書・教材・参考書】					
テキスト、配色カード、ハサミ、ノリ、色鉛筆、筆記用具、A3ケント紙					

科目名 (英)	オペレーション I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	濱中 文夫
	operation I A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 月曜
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	クリエイティブディレクター。本校講師歴18年。デザインとプロジェクトを中心に指導し、受賞・採用の成果は多数。						
授業の学習内容	コンピューターの基礎知識をベースにグラフィックデザイナー必須の画像編集ソフトである「Illustrator」と画像加工ソフトである「Photoshop」の操作を習得し、さらにプロのクリエイターとして必要な操作・技法と印刷までのスキルを実際にクライアントから依頼された学習課題等をケーススタディとして演習し習得する。						
到達目標	① パソコンリテラシーを理解し、操作できる ② 「Illustrator」「Photoshop」の基本操作習得し、応用操作に発展できる ③ 「Illustrator」「Photoshop」の利用目的の相違の理解と相互に使いながら表現ができる ④ 版下製作から印刷までの基礎知識を習得できる						
評価方法と基準	評価方法:授業姿勢(1)と提出された作品の評価(2)(3)(4)を学習課題ごとにチェックし、期末に総合評価をする。 評価基準: (1)関心・意欲・態度 25% (2)コンプライアンス(制作上ルールの理解と遵守) 25% (3)クリエイティブ(企画力、技能・表現力) 25%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義	パソコンリテラシー、著作権リテラシーの基礎を理解できる。	※以降、学習内容が変更の場合あり
2		講義・演習	Illustrator、Photoshopの違いを理解してファイルの作成・保存、PDF化が習得できる。	
3		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとしてIllustratorできれいな図形や直線・曲線を作成でき、フリーハンドでも描くことができる。	
4		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとしてIllustratorでオブジェクトを選択、変形できる。画像を配置してトリミングすることができる。	
5		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとしてIllustratorで着色、グラデーション、透明度の設定ができる。画像のトレースができる。	
6		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとしてIllustratorでオブジェクトの編集と合成ができる。レイヤーを設定できる。	
7		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとしてIllustratorで線の設定ができる。文字の入力、編集ができる。	
8		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとしてIllustratorでドキュメントを変形、加工でき、Photoshop用への書き出しができる。	
9		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとしてPhotoshopで画像のレイヤーマスクやレイヤーを使った操作と色調補正ができる。	
10		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとしてPhotoshopで画像のさまざまな選択や範囲の調整ができる。	
11		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとしてIllustratorのシェイプ形成、エンベロープ、ブレンドなど特殊機能を体験できる。	
12		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとして生成AIによるデザイン・イラスト制作が体験できる。	
13		講義・演習	過去のプロジェクト課題をケーススタディとして作品のブラッシュアップと版下製作を習得する。	
14		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		演習	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	オペレーション I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	濱中 文夫
	operation I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 月曜
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	クリエイティブディレクター。本校講師歴18年。デザインとプロジェクトを中心に指導し、受賞・採用の成果は多数。						
授業の学習内容	コンピューターの基礎知識をベースにグラフィックデザイナー必須の画像編集ソフトである「Illustrator」と画像加工ソフトである「Photoshop」の操作を習得し、さらにプロのクリエイターとして必要な操作・技法と印刷までのスキルを実際にクライアントから依頼された学習課題等をケーススタディとして演習し習得する。						
到達目標	① パソコンリテラシーを理解し、操作できる ② 「Illustrator」「Photoshop」の基本操作習得し、応用操作に発展できる ③ 「Illustrator」「Photoshop」の利用目的の相違の理解と相互に使いながら表現ができる ④ 版下製作から印刷までの基礎知識を習得できる						
評価方法と基準	評価方法:授業姿勢(1)と提出された作品の評価(2)(3)(4)を学習課題ごとにチェックし、期末に総合評価をする。 評価基準: (1)関心・意欲・態度 25% (2)コンプライアンス(制作上ルールの理解と遵守) 25% (3)クリエイティブ(企画力、技能・表現力) 25%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	大郷町「支倉常長・武将印」デザイン制作③ AI生成による制作について各自にアドバイス	前期よりの継続
2		講義・演習	大郷町「支倉常長・武将印」デザイン制作⑤ デザイン・イラストを制作する	※以降、学習内容が変更となる場合あり
3		講義・演習	大郷町「支倉常長・武将印」デザイン制作⑦ デザインのブラッシュアップ	課題提出
4		講義・演習	墨文字タイトルを作る① 筆や筆ペしを使って文字を書く	
5		講義・演習	墨文字タイトルを作る② 割ばしや指を使って文字を書く	
6		講義・演習	墨文字タイトルを作る③ 墨文字をスキャニングし加工する	課題提出
7		講義・演習	Illustratorを使用したモックアップ① 遠近グリッドを使用してパッケージをデザインする	
8		講義・演習	Illustratorを使用したモックアップ② 3Dを使用して缶ビールをデザインする	
9		講義・演習	Illustratorを使用したモックアップ③ 3Dを使用してペットボトルをデザインする	
10		講義・演習	Photoshopを使用したモックアップ① 画像の歪みを平面に調整する	
11		講義・演習	Photoshopを使用したモックアップ② 画像のパーツに合わせてデザインを合成する	
12		講義・演習	Photoshopを使用したモックアップ③ 人物が着ている白服に柄を合成する	
13		講義・演習	AI生成を使用してデザインをモックアップする	
14		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		演習	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	コンピューターデザインベーシック I A (Computer design basic I A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐久間 誉之
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 月曜
教員の略歴	平成7年より、印刷業界にて活躍後、平成18年よりイラストレーターとして独立し現在に至る						
授業の学習内容	①パースの原理理解とclipstudioを使用したパース定規の使い方の習得。 ②ゲームグラフィックのパーツを作るために必要な知識と技術の習得。 ③ポートフォリオの制作方法の習得。						
到達目標	それぞれの受講学生がそれぞれの内容の基本操作と知識を習得し、思う浮かぶイメージやレイアウトを制作することができる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 10% (2)技術 30% (3)提出課題 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月20日	講義・演習	ゲーム系パース授業:透視図法の基本的な原理を理解できる	課題の復習と制作
2	4月27日	講義・演習	ゲーム系パース授業:1点透視図法の原理とパース定規の使い方を理解できる	課題の復習と制作
3	5月11日	講義・演習	ゲーム系パース授業:2点透視図法の原理とパース定規の使い方を理解できる	課題の復習と制作
4	5月18日	講義・演習	ゼミ(イラスト系参加①)ポートフォリオの意味と作り方を理解できる	課題の復習と制作
5	5月25日	講義・演習	ゲーム系パース授業:3点透視図法の原理とパース定規の使い方を理解できる	課題の復習と制作
6	6月1日	講義・演習	Illustrator基礎(①)Illustratorの基礎(パスとツール)を理解できる	課題の復習と制作
7	6月8日	講義・演習	ゼミ(ゲーム系参加①)ポートフォリオの意味と作り方を理解できる	課題の復習と制作
8	6月22日	講義・演習	ゼミ(イラスト系参加②)透視図法の基本的な原理を理解できる	課題の復習と制作
9	6月29日	講義・演習	Illustrator基礎(授業②)ペンツールを使いこなす	課題の復習と制作
10	7月6日	講義・演習	Illustrator基礎(授業③)図形を使ったグラフィックを作る	課題の復習と制作
11	7月13日	講義・演習	ゼミ(ゲーム系参加②)ポートフォリオのデジタル版の作り方を理解できる	課題の復習と制作
12	8月24日	講義・演習	ゼミ(イラスト系参加③)1点透視図法の原理とパース定規の使い方を理解できる	課題の復習と制作
13	8月31日	講義・演習	Illustrator基礎(授業④)陰影を取り入れたグラフィックを作る	課題の復習と制作
14		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		演習	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習			①②③④の演習と復習。授業で覚えた技術を忘れないよう反復した復習を行います。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	コンピューターデザインベーシック I B (Computer design basic I B)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐久間 蒼之
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 月曜
教員の略歴	平成7年より、印刷業界にて活躍後、平成18年よりイラストレーターとして独立し現在に至る						
授業の学習内容	①パースの原理理解とclipstudioを使用したパース定規の使い方の習得。 ②ゲームグラフィックのパーツを作るために必要な知識と技術の習得。 ③ポートフォリオの制作方法の習得。						
到達目標	それぞれの受講学生がそれぞれの内容の基本操作と知識を習得し、思う浮かぶイメージやレイアウトを制作することができる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 10% (2)技術 30% (3)提出課題 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月20日	講義・演習	Photoshopの画像と解像度について理解できる。	授業内容の復習
2	4月27日	講義・演習	Photoshopの解像度を理解した上でIllustratorと連携させ、広告物を制作する。	課題の制作
3	5月11日	講義・演習	Photoshopの基本的操作＜写真の合成と補正＞	課題の制作
4	5月18日	講義・演習	Indesignの基本操作を理解できる。	授業内容の復習
5	5月25日	講義・演習	Indesignを使い雑誌の表紙を制作する①	課題の制作
6	6月1日	講義・演習	Indesignを使い雑誌の表紙を制作する②	課題の制作
7	6月8日	講義・演習	3つのソフトを連携させ一つの制作物を制作する①	課題の制作
8	6月22日	講義・演習	3つのソフトを連携させ一つの制作物を制作する②	課題の制作
9	6月29日	講義・演習	3つのソフトを連携させ一つの制作物を制作する③	課題の制作
10	7月6日	講義・演習	3つのソフトを連携させ一つの制作物を制作する④	課題の制作
11	7月13日	講義・演習	3つのソフトを連携させ一つの制作物を制作する⑤	課題の制作
12	8月24日	講義・演習	3つのソフトを連携させ一つの制作物を制作する⑥	課題の制作
13	8月31日	講義・演習	3つのソフトを連携させ一つの制作物を制作する⑦	課題の制作
14		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		演習	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	基礎数学ⅠA basic mathematicsⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	明松真司
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 金曜
教員の略歴	高専向け学習塾「ナレッジスター」の経営などを行う教育特化型企業「合同会社Haikara City」を創業。現在、高専教育、社会人向けIT教育、WEB教育コンテンツの発信等を主に行う。						
授業の学習 内容	ITを専攻する上で、最低限知っておいた方が良い数学を学びます。また、中学校や高校で数学アレルギーを持っていた学生も克服することを目標とします。活用事例などを交え、平易な言葉で、理論に深入りしすぎず、最低限重要な内容を明快に解説します。						
到達目標	1.変数と定数、単項式と多項式、式の次数の違いを理解する。 2.関数とグラフの概念を正しく理解し、簡単な関数のグラフを描画できるようになる。 3.累乗根、指数、対数の定義と性質を理解し、計算できるようになる。 4. 三角比の意義と定義、三角関数の定義とグラフの概形を理解し、正しく計算できるようになる。 5.数列の定義、等差数列と等比数列の一般項や和の公式について意味を理解し、総和記号 Σ を含む式を計算できるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 60% (2)提出課題・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		演習	オリエンテーション／実力確認試験を行なう。	
2		演習	変数と定数の違いを理解する。単項式と多項式の定義、式の次数を理解する。	
3		演習	関数とは何か、グラフとは何かを正しく理解する。簡単な関数のグラフを描画する。	
4		演習	累乗根の定義と計算、性質を理解する。	
5		演習	指数と対数の定義と性質を理解する。正しく指数や対数の値を計算できるようにする。	
6		演習	指数関数と対数関数の定義、グラフの形を理解する。	
7		演習	ネイピア数を導入し、 e^x 、自然対数の定義とメリットを理解する。	
8		演習	三角比の拡張の意義と定義を理解する。鈍角の三角比、一般角の三角比を正しく計算できる。	
9		演習	三角関数の定義を理解し、グラフの概形を描けるようにする。	
10		演習	数列とは何かを理解する。等差数列の一般項、和の公式について意味を理解する。	
11		演習	等比数列の一般項、和の公式について意味を理解し、実際に計算できるようにする。	
12		演習	総和記号 Σ の定義と意味を理解する。また、総和記号 Σ を含む式を計算できるようにする。	
13		演習	実力確認試験で今までの内容の理解度を試験で確認する。	
14		演習	前期総復習	
15		演習	前期総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】人工知能プログラミングのための数学が分かる本				

科目名	基礎数学 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	北山
	basic mathematics I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 金曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	物理学修了(東北大学博士前期課程)。物理・数学・プログラミングなどの教育者として10年近く活動。現在はソフトウェア開発研究職。						
授業の学習 内容	ゲームを作るには数学の知識が欠かせない。プログラマー志望であってもなくても必要とされる基礎数学をおさえる。						
到達目標	・数学がゲームにおいて必要であることが体感的に理解できる ・高校1～2年生に相当する数学が理解できる						
評価方法と基準	(1)出席 50% (2)課題・テスト 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		講義	数列について学ぶ	
2		講義	数列の応用ができる	
3		講義	ベクトルの応用	
4		講義	ベクトルの応用	
5		講義	三角関数の復習	
6		テスト・講義	小テスト・複素数	数列・ベクトル・三角関数の小テスト
7		講義	複素数	
8		講義	複素数平面	
9		講義	微分①	
10		講義	微分②	
11		講義	積分③	
12		講義	行列	
13		講義	行列	
14		講義	後期総復習	
15		講義	後期総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
『基礎からのシグマベスト 高校 これでわかる 数学Ⅱ+B』(文英堂)				

科目名	IT基礎 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤 将太
	IT Basic I A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 金曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習 内容	IT基礎(ITリテラシー)は、社会的なインフラとなっているITにおける、情報基礎リテラシーならびにメディアリテラシーを学びます。						
到達目標	主たる内容として、以下を目標とします。 ・情報を探す力を身につける ・情報を見極める力を養う ・情報を扱う力を高める インターネット上に溢れる膨大な情報を、適切に活用する手段を身につける						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)提出課題 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		演習	オリエンテーション／学習環境の構築	
2		演習	タイピング練習／Microsoft Office の使い方	
3		演習	フェイクニュース	
4		演習	情報の探し方	
5		演習	一次情報と二次情報／レポートの書き方	
6		演習	SNSの向き合い方	
7		演習	メールの書き方／メールに関わるセキュリティ対策	
8		演習	質問の仕方(技術情報)／情報発信の技術	
9		演習	統合開発環境(IDE)の活用／マークダウン記法／LaTeX	
10		演習	開発者ツール(ブラウザ)の活用	
11		演習	ビッグデータと身近な活用事例／セキュリティと身近な対策	
12		演習	ITコミュニティ／オープンソース	
13		演習	予備/振り返り学習	
14		演習	予備/振り返り学習	
15		演習	予備/振り返り学習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
キタミ式イラストIT塾 ITパスポート 令和07年(技術評論社)				

科目名	IT基礎 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤 将太
	IT Basic I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 金曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習 内容	IT基礎(ITパスポート)は、社会的なインフラとなっているITにおける、コンピューターリテラシーを学びます。 IPA 独立行政法人 情報処理推進機構が実施するITパスポートの試験内容に相当する内容の習得を目標とします。						
到達目標	国家資格である IPA ITパスポート試験の合格を目指せる知識を獲得すること						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)提出課題 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		演習	オリエンテーション／ITパスポートの必要性	
2		演習	IT／コンピューター	
3		演習	OS／アプリケーション	
4		演習	ファイル／HDD・SSD	
5		演習	表計算／データベース	
6		演習	データベース操作演習	
7		演習	ネットワーク／セキュリティ／プログラミング言語	
8		演習	システム開発／システム開発手法	
9		演習	システム開発／システム開発手法	
10		演習	マネジメント／故障対策／企業活動／法律	
11		演習	業務改善と分析手法／経営と会計	
12		演習	実力確認試験	
13		演習	予備	
14		演習	予備	
15		演習	予備	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
キタミ式イラストIT塾 ITパスポート 令和07年(技術評論社)				

科目名	プログラミング1A		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	深谷
	programming1A		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 火曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部							
教員の略歴	株式会社エスクルーにてプログラマーとして在籍している。							
授業の学習内容	他のプログラミング言語よりも扱いやすいPythonを使い、プログラミングの考え方や難しさ、楽しさを講義や演習で学んでもらう。また、プログラミングに必要な技術だけではない知識の大切さを理解してもらう。							
到達目標	・プログラミングにおける必要最低限の共通のルールを身につける。 ・学んだことを言語化できる能力を身につける。 ・Pythonと他の言語の違いを学ぶ。 ・Pythonを使って簡単なプログラムを組めるようになる。							
評価方法と基準	(1)出席 30% (2)提出課題 70%							
授業計画・内容								
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)				
1		講義・演習	Pythonについて理解する					
2		講義・演習	型を理解する					
3		講義・演習	変数を理解する					
4		講義・演習	リストについて理解する					
5		講義・演習	コレクションについて理解する					
6		講義・演習	構造化定理を理解する					
7		講義・演習	分岐のパターンを理解する					
8		講義・演習	繰り返しを理解する					
9		講義・演習	関数を理解する					
10		講義・演習	引数を理解する					
11		講義・演習	戻り値を理解する					
12		講義・演習	ゲームを作成する①					
13		講義・演習	ゲームを作成する②					
14		演習	前期総復習					
15		演習	前期総復習					
準備学習 時間外学習								
【使用教科書・教材・参考書】								
スッキリわかるPython入門								

科目名	プログラミング I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐々木亮太
	programming I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 火曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	岩手大学大学院。工学研究科を卒業後フリーランスとして活動。G検定やデータサイエンティスト検定などを取得。						
授業の学習内容	世の中にはさまざまなプログラミング言語が存在する。 しかし、それらの礎となったものはC言語である点は共通していることが多い。 そのため、C言語を学習しプログラミングの基本的な考え方を身につけるとともにプログラミングに慣れることを目標とする。						
到達目標	①プログラミング言語の概要を理解する。 ②C言語の概要を理解する。 ③C言語の基本文法を理解する。 ④ポインタの概要を理解する						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)提出課題 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		講義・演習	C言語の概要を説明できる。				
2		講義・演習	プログラムの書き方と実行方法を理解する。				
3		講義・演習	画面表示と変数を理解する。				
4		講義・演習	計算式を理解する。				
5		講義・演習	場合分け処理を理解する。				
6		講義・演習	繰り返し処理を理解する。				
7		講義・演習	文字列処理を理解する。				
8		講義・演習	ファイル入出力を学ぶ。				
9		講義・演習	関数と戻り値を学ぶ。				
10		講義・演習	ファイル分割を学ぶ。				
11		講義・演習	構造体と配列を理解する。				
12		講義・演習	ポインタの概要を説明できる。				
13		講義・演習	総まとめ問題に取り組む。				
14		演習	後期総復習				
15		演習	後期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
スッキリわかるPython入門							

科目名	イラストレーションⅠA (IllustrationⅠA)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	沼田佳苗
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 金曜
教員の略歴	油絵画家						
授業の学習内容	イラストレーションを描いていく上で重要な色々な画材の特長や性質を学び、画材を活かした色彩構成の技術を身につける						
到達目標	様々な画材を学んだ上でアナログ画材の素材、特長を引き出し視野を広げ経験することで自分の絵柄やタッチ、テーマにあった技法を見つけ表現できるようになる。目標①画材の特徴を学び、応用方法を展開していく、目標②画材に合った表現方法で制作できる、目標③自分の表現したい世界が色々な方法でできるようになる。						
評価方法と基準	①平常点(関心・意欲・態度)40%(出席数・課題提出数)・到達目標・遅刻しないで出席する、課題の締切を守り作品を提出する②技術(クリエイティブ)30%・評価観点・授業の理解度、その応用ができていくか、オリジナルの表現ができているか、コンセプトメイキングがしっかりでき、説明できるかを見ます。到達目標・基礎をしっかりと身に付け、材料の素材をよく理解し、画材の特長を活かした作品の制作を心掛ける③提出課題30%・最後まで諦めずに丁寧に仕上げ、課題提出日の締め切りを守ること。						
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		演習	イラストレーション、画材について、前期の課題について説明ができる				
2		演習	鉛筆画、テーマ・コンセプトを作ることができる、ラフを描くことができる				
3		演習	鉛筆の表現ができる・線の組み合わせ、テーマ「植物」				
4		演習	鉛筆の表現ができる・制作作業				
5		演習	鉛筆の表現ができる・制作作業、仕上げ・提出				
6		演習	ペンの表現ができる・点描画を描くことができる・練習				
7		演習	ペンの表現ができる・点描画を描くことができる・ラフ画				
8		演習	ペンの表現ができる・点描画を描くことができる・制作作業、仕上げ・提出				
9		演習	色鉛筆画、重ね塗りの表現ができる・技法の練習				
10		演習	色鉛筆で作品を描くことができる・テーマ、コンセプトメイキング、ラフ画				
11		演習	色鉛筆で作品を描くことができる・制作作業				
12		演習	色鉛筆で作品を描くことができる・制作作業				
13		演習	色鉛筆で作品を描くことができる・制作作業・仕上げ、提出				
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
必要に応じて適宜紹介							

科目名	イラストレーションⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	沼田佳苗
	(IllustrationⅠA)	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 金曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部					曜日・時限	
教員の略歴	油絵画家						
授業の学習内容	イラストレーションを描いていく上で重要な色々な画材の特長や性質を学び、画材を活かした色彩構成の技術を身につける						
到達目標	様々な画材を学んだ上でアナログ画材の素材、特長を引き出し視野を広げ経験することで自分の絵柄やタッチ、テーマにあった技法を見つけ表現できるようになる。目標①画材の特徴を学び、応用方法を展開していく、目標②画材に合った表現方法で制作できる、目標③自分の表現したい世界が色々な方法でできるようになる。						
評価方法と基準	①平常点(関心・意欲・態度)40%(出席数・課題提出数)・到達目標・遅刻しないで出席する、課題の締切を守り作品を提出する②技術(クリエイティブ)30%・評価観点・授業の理解度、その応用ができていくか、オリジナルの表現ができていくか、コンセプトメイキングがしっかりでき、説明できるかを見ます。到達目標・基礎をしっかり身に付け、材料の素材をよく理解し、画材の特長を活かした作品の制作を心掛ける③提出課題30%・最後まで諦めずに丁寧に仕上げ、課題提出日の締め切りを守ること。						
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		講義と演習	水彩絵の具についての説明ができる・カラーチャートを描くことができる				
2		演習	水彩絵の具の表現ができる・色々な技法を使って描くことができる				
3		演習	水彩絵の具の表現ができる・テーマ「空のある風景」				
4		演習	水彩絵の具の表現ができる・テーマ「空のある風景」				
5		演習	水彩絵の具の表現ができる・テーマ「空のある風景」				
6		演習	アクリル絵の具の表現ができる・カラーチャートを描くことができる				
7		演習	アクリル絵の具の表現ができる・名画模写ができる				
8		演習	アクリル絵の具の表現ができる・名画模写ができる				
9		演習	アクリル絵の具の表現ができる・名画模写ができる				
10		演習	自由画材で課題を制作する				
11		演習	自由画材で課題を制作する				
12		演習	自由画材で課題を制作する				
13		演習	自由画材で課題を制作する・仕上げ提出				
14		演習	後期総復習				
15		演習	後期総復習				
準備学習		時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】							
必要に応じて適宜紹介							

科目名	クリエイティブワークⅠA (creative work)		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	神秋昌史
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 月曜
教員の略歴	第9回スーパーダッシュ小説新人賞、【大賞】受賞。2010年デビュー。著作にライトノベル、ホラー、ノベライズ等。ゲーム・アプリ等のシナリオや、音声作品、朗読脚本も手がける。総合テキスト会社【マニアウ】代表社員。							
授業の学習内容	一個の人間(独立した生物)としてのキャラクターを繰り返し作成する。 キャラクターを構成要素のひとつとして捉えるだけでなく、 基軸として作品を構築・理解・調整するベースの役割で扱えるようになる。							
到達目標	作品の中で動かす(演出する)ことを見越したキャラクター制作ができるようになる。 属性の組み合わせに留まらず、キャラクターの意志を尊重し、 他人が制作したキャラクターに対しても同様に把握できるようになる。							
評価方法と基準	(1)関心・意欲 20% (2)技術 30% (3)提出課題 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		講義・演習	この授業についてノディング・クルーガー効果ノオリエンテーション					
2		講義・演習	キャラクターについてノ外装と内容が理解できるようになる					
3		講義・演習	キャラクターについてノ目的・動機が理解できるようになる					
4		講義・演習	キャラクターについてノ他の要素との関係性を意識できるようになる					
5		講義・演習	三題噺①解説・実演					
6		講義・演習	三題噺②実践					
7		講義・演習	三題噺③コツと元ネタ					
8		講義・演習	三題噺④実践					
9		講義・演習	キャラクター制作①					
10		講義・演習	個別指導①					
11		講義・演習	キャラクター制作②					
12		講義・演習	個別指導②					
13		講義・演習	予備日					
14		演習	前期総復習					
15		演習	前期総復習					
準備学習 時間外学習								
【使用教科書・教材・参考書】								
特になし								

科目名	クリエイティブワークⅠB (creative work)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	神秋昌史
学科	クリエーティブコミュニケーション科屋間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 火曜
教員の略歴	第9回スーパーダッシュ小説新人賞、【大賞】受賞。2010年デビュー。著作にライトノベル、ホラー、ノベライズ等。ゲーム・アプリ等のシナリオや、音声作品、朗読脚本も手がける。総合テキスト会社【マニアウ】代表社員。						
授業の学習内容	一個の人間(独立した生物)としてのキャラクターを繰り返し作成する。 キャラクターを構成要素のひとつとして捉えるだけでなく、 基軸として作品を構築・理解・調整するベースの役割で扱えるようになる。						
到達目標	作品の中で動かす(演出する)ことを見越したキャラクター制作ができるようになる。 属性の組み合わせに留まらず、キャラクターの意志を尊重し、 他人が制作したキャラクターに対しても同様に把握できるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 20% (2)技術 30% (3)提出課題 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		講義・演習	この授業について／ダニング・クルーガー効果／オリエンテーション				
2		講義・演習	学習内容解説／具体的に何を学ぶか				
3		講義・演習	キャラクターについて／いわゆる記号としてのキャラと、生きた人間としてのキャラを並列して考えられるようになる				
4		講義・演習	キャラクターシート①／キャラ把握の一環として、キャラクターシートを活用できるようになる。				
5		講義・演習	キャラクターシート②				
6		講義・演習	キャラクターシート③				
7		講義・演習	物語工学論 序章				
8		講義・演習	三題噺・解説／落語の技法である三題噺を創作に活用できるようになる。				
9		講義・演習	三題噺・実践①				
10		講義・演習	三題噺・実践②				
11		講義・演習	物語工学論 第一章				
12		講義・演習	キャラクターを基点としたプロットの作り方				
13		講義・演習	予備日				
14		演習	後期総復習				
15		演習	後期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
物語工学論(著:新城力ズマ氏)							

科目名	クリエイティブワークⅡA (creative workⅡ)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	太田
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 火曜
教員の略歴	グラフィックデザイナー。ロゴ・キャラクター・イラスト・Web・App・印刷物など手がける。						
授業の学習内容	① デザインの視点・観察・考察 ② ロゴ・タイポグラフィ ③ HOMラベルデザイン ④ 名刺制作						
到達目標	① デザイン視点でものを見れるようになり、観察・考察ができるようになる ②③ ロゴ・タイポグラフィの基礎知識を身につけ、制作できるようになる ④ 名刺制作を通して情報整理・レイアウト技術を身につける						
評価方法と基準	① 課題毎に、合計100点満点で評価 ② 全ての課題の平均点数を、期末評価点とする ※ 特別な理由がない限り、課題の未着手・未提出は0点となり、平均点数を大幅に下げることになります。 ※ 課題は完成することができなくても必ず提出してください。途中までの作品を評価し、加点します。						
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		講義・演習	① デザインの視点・観察・考察(ワークショップ・学習)				
2		講義・演習	② ロゴ・タイポグラフィ 【学習・ラフ】				
3		講義・演習	② ロゴ・タイポグラフィ 【ラフ・制作】				
4		講義・演習	② ロゴ・タイポグラフィ 【制作】				
5		講義・演習	② ロゴ・タイポグラフィ 【制作】				
6		講義・演習	② ロゴ・タイポグラフィ 【制作・発表】				
7		講義・演習	③ HOMラベルデザイン 【学習・ラフ】				
8		講義・演習	③ HOMラベルデザイン 【ラフ・制作】				
9		講義・演習	③ HOMラベルデザイン 【制作】				
10		講義・演習	③ HOMラベルデザイン 【制作】				
11		講義・演習	③ HOMラベルデザイン 【制作・発表・提出】				
12		講義・演習	④ 名刺制作 【学習・制作】				
13		講義・演習	④ 名刺制作 【制作・印刷・発表】				
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
①A4ファイル(授業で配布する資料を挟む用) ②スケッチブック ③スケッチ用筆記用具							

科目名	クリエイティブワークⅡB (creative workⅡB)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	太田
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時間	後期 火曜
教員の略歴	グラフィックデザイナー。ロゴ・キャラクター・イラスト・Web・App・印刷物など手がける。						
授業の学習内容	① A4チラシ制作 ② Photoshop演習・コラージュ ③ illustratorとPhotoshopの横断						
到達目標	① レイアウトの基礎知識を身につけ、制作できるようになる ② Photoshopの基礎知識を身につけ、制作できるようになる ③ illustratorとPhotoshopを横断して使えるようになる						
評価方法と基準	① 課題毎に、合計100点満点で評価 ② 全ての課題の平均点数を、期末評価点とする ※ 特別な理由がない限り、課題の未着手・未提出は0点となり、平均点数を大幅に下げることになります。 ※ 課題は完成することができなくても必ず提出してください。途中までの作品を評価し、加点点します。						
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		講義・演習	① A4チラシ制作(学習・ラフ)				
2		講義・演習	① A4チラシ制作(ラフ・データ化)				
3		講義・演習	① A4チラシ制作(データ化)ロゴ				
4		講義・演習	① A4チラシ制作(データ化)チラシ				
5		講義・演習	① A4チラシ制作(データ化)チラシ				
6		講義・演習	① A4チラシ制作(データ化・発表)				
7		講義・演習	② Photoshop演習(学習・演習)				
8		講義・演習	② Photoshopコラージュ(ラフ・データ化)				
9		講義・演習	② Photoshopコラージュ(データ化)				
10		講義・演習	② Photoshopコラージュ(データ化)				
11		講義・演習	② Photoshopコラージュ(データ化・発表)				
12		講義・演習	③ illustratorとPhotoshopの横断				
13		講義・演習	③ illustratorとPhotoshopの横断				
14		演習	後期総復習				
15		演習	後期総復習				
準備学習		時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】							
①A4ファイル(授業で配布する資料を挟む用) ②スケッチブック ③スケッチ用筆記用具							

科目名	デザインシンキング I A (video editing I A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	濱田直樹
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 木曜
教員の略歴	濱田直樹 1981年仙台市生まれ、仙台市在住。イベント／音楽レーベルでの活動を経て、東日本大震災をきっかけに「せんだいメディアテーク」に勤務。イベント企画、動画企画、配信などを担当し、フリーランスを経て2020年に企画制作会社「株式会社KUNK」を創業。宮城アナログ文化協会主宰・青葉こけし会所属・防災士など。 主なクライアントに、仙台市・東北大学・東北電力・山形芸術工科大学・かもめの玉子など。						
授業の学習内容	生成AIの仕組みや特徴といった基礎理解からスタートし、企画立案の考え方、プロンプト設計の技術、画像・動画・文章生成などの実践的なコンテンツ制作までを段階的に学ぶ。さらに、ターゲット設定や発信設計を通じて、AIを活用した効果的なプロモーション手法も習得。最終的には、生成AIを活かした企画提案とアウトプットができる力を身につける。						
到達目標	① 生成AIの基本的な仕組みと特性を理解し、適切に活用できる ② 目的に応じた企画立案とプロンプト設計ができる ③ 生成AIを用いて効果的なコンテンツ制作・発信ができる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)		
1		講義・演習	自分を知るWS (自己紹介) 本授業について概要	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
2		講義・演習	企画の基礎(発想力)① オリエンテーション 動画制作における企画とは？、AI動画の現状(事例紹介)	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
3		講義・演習	企画の基礎(発想力)② ターゲット設計 ペルソナの作り方	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
4		講義・演習	企画の基礎(発想力)③ アイデア発想 (AI活用) ChatGPTでの企画出し	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
5		講義・演習	企画の基礎(発想力)④ フック設計 最初の3秒が9割	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
6		講義・演習	構成力 (伝え方) ① ストーリー構成 PREP / 起承転結 / ショート構造	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
7		講義・演習	構成力 (伝え方) ② AIでの絵コンテ化 テキスト→ビジュアル変換	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
8		講義・演習	構成力 (伝え方) ③ AI動画ツール理解 Runway / Pika / Soraなどの特徴	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
9		講義・演習	構成力 (伝え方) ④ ナレーション・演出 声・テロップ・テンポ	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
10		講義・演習	実践制作① S制作①(試作) AIで動画生成	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
11		講義・演習	実践制作② フィードバック改善 視聴者目線レビュー	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
12		講義・演習	実践制作③ 制作② (ブラッシュアップ) 再制作	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
13		講義・演習	発表 企画意図 ターゲット	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
14		演習	総括・応用 制作への応用 今後スケジュールや習得する技術設定などの発表	ペン・ノート・イヤフォン・スマートフォン、ハードディスク or SSD			
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
Adobe公式サイトなど							

科目名 (英)	ビジュアルコミュニケーション I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	濱中 文夫
	visual communication I A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 水曜
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	クリエイティブディレクター。本校講師歴14年。グラフィックデザインとプロジェクトを中心に指導。学生作品受賞、採用の実績多数。						
授業の学習内容	コンピューターの基礎知識をベースにデザイン必須ソフトである「Illustrator」と画像加工首都である「Photoshop」の操作を習得し、さらにプロのクリエイターとして必要な操作・技法と印刷までの知識を実際の課題演習によるケーススタディとして習得する。						
到達目標	① パソコンリテラシーを理解し、操作できる ② 「Illustrator」「Photoshop」の基本操作習得し、応用操作に発展できる ③ 「Illustrator」「Photoshop」の利用目的の相違の理解と相互に使いながら表現ができる ④ 版下製作から印刷までの基礎知識を習得できる						
評価方法と基準	① 平常点(関心・意欲・態度)40%(出席数・課題提出数)・到達目標・遅刻しないで出席する、課題の締切を守り作品を提出する②課題提出(クリエイティブ)60%・評価観点・授業の理解度、その応用ができているか、オリジナルの表現ができているか、コンセプトメイキングがしっかりでき、説明できるかを見ます。到達目標・基礎をしっかりと身に付け、丁寧な仕上げの作品を提出すること。						

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		講義・演習	パソコンリテラシーの理解やIllustrator、Photoshopの違いを理解してファイルの作成・保存ができる。	
2		講義・演習	Illustratorできれいな図形や直線・曲線を作成でき、フリーハンドでも描くことができる。	
3		講義・演習	Illustratorでオブジェクトを選択、変形できる。画像を配置してトリミングすることができる。	
4		講義・演習	Illustratorで着色、グラデーション、透明度の設定ができる。画像のトレースができる。	
5		講義・演習	Illustratorでオブジェクトの編集と合成ができる。レイヤーを設定できる。	
6		講義・演習	Illustratorで線の設定ができる。文字の入力、編集ができる。	
7		講義・演習	Illustratorでドキュメントを変形、加工でき、Photoshop用への書き出しができる。	
8		講義・演習	Photoshopで画像のレイヤーマスクやレイヤーを使った操作と色調補正ができる。	
9		講義・演習	Photoshopで画像のさまざまな選択や範囲の調整ができる。	
10		講義	印刷についての基礎知識が習得できる①	
11		講義	印刷についての基礎知識が習得できる②	
12		講義・演習	Illustrator、Photoshopを使用した版下製作を習得できる。	
13		講義・演習	ケーススタディによる版下製作を習得できる。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習			課題内容や授業状況によって宿題を出すことがある	
【使用教科書・教材・参考書】				
USBメモリ、筆記用具、ノートとラフスケッチのできるもの				

科目名 (英)	ビジュアルコミュニケーション I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	濱中 文夫
	visual communication I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 水曜
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	クリエイティブディレクター。本校講師歴14年。グラフィックデザインとプロジェクトを中心に指導。学生作品受賞、採用の実績多数。						
授業の学習内容	コンピューターの基礎知識をベースにデザイン必須ソフトである「Illustrator」と画像加工首都である「Photoshop」の操作を習得し、さらにプロのクリエイターとして必要な操作・技法と印刷までの知識を実際の課題演習によるケーススタディとして習得する。						
到達目標	① パソコンリテラシーを理解し、操作できる ② 「Illustrator」「Photoshop」の基本操作習得し、応用操作に発展できる ③ 「Illustrator」「Photoshop」の利用目的の相違の理解と相互に使いながら表現ができる ④ 版下製作から印刷までの基礎知識を習得できる						
評価方法と基準	① 平常点(関心・意欲・態度)40%(出席数・課題提出数)・到達目標・遅刻しないで出席する、課題の締切を守り作品を提出する②課題提出(クリエイティブ)60%・評価観点・授業の理解度、その応用ができているか、オリジナルの表現ができているか、コンセプトメイキングがしっかりでき、説明できるかを見ます。到達目標・基礎をしっかりと身に付け、丁寧な仕上げの作品を提出すること。						

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		講義・演習	前期のプロジェクトの結果報告とフィードバックにより各自の作品の評価を確認する		
2		講義・演習	大郷町「支倉常長・武将印」デザイン制作④ デザイン・イラストを制作する		
3		講義・演習	大郷町「支倉常長・武将印」デザイン制作⑥ デザイン・イラストをブラッシュアップする		
4		講義・演習	イメージポスターのアイディアの発想の仕方について覚える		
5		講義・演習	イメージポスターのラフ案を考える		
6		講義・演習	イメージポスターをデザインする		
7		講義・演習	ポスターのデザインをリーフレットサイズにレイアウトする	課題の提出	
8		講義・演習	大郷町観光ポスターデザイン制作① 企画の説明を聞き内容を理解する	課題の必要関連リサーチ	
9		講義・演習	大郷町観光ポスターデザイン制作② キービジュアルをもとにラフ案を考える		
10		講義・演習	大郷町観光ポスターデザイン制作③ キービジュアルをデザイン用に加工する		
11		講義・演習	大郷町観光ポスターデザイン制作④ デザイン制作をする		
12		講義・演習	大郷町観光ポスターデザイン制作⑤ デザインをブラッシュアップする		
13		講義・演習	大郷町観光ポスターデザイン制作⑥ クライアントへプレゼンテーションする	課題の提出	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する		
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる		
準備学習 時間外学習			時間内でラフスケッチや課題の提出が間に合わなかった場合は次週までに提出できるようにする。		
【使用教科書・教材・参考書】 USBメモリとラフスケッチ用・メモ用の筆記用具は常に携帯する。 資料等はその都度プリントを配布するが、間に合わない場合はPDFを配布する。					

科目名	WEBプログラミング I A	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	佐藤 将太
学科	WEB programming I A	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 月曜
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習 内容	HTMLとCSS、JavaScript を利用したWebページ制作を学びます。 Webページを構成する要素と、Webページ公開の仕組みを理解することを目標とします。						
到達目標	・HTML、CSSの役割を学び、Webの基本的な構成要素を理解する ・Webページの公開に必要な仕組みを理解し、制作したWebページを公開できる知識を得る ・チームのポートフォリオサイトを制作し、発表する						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)提出課題 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		演習	オリエンテーション	
2		演習	学習環境の構築	
3		演習	Webの仕組み／インターネットの仕組み	
4		演習	Webサイトとは／Webサイトを構成する要素	
5		演習	HTML入門／基本概念と仕様	
6		演習	Webサイトとは／Webサイトを構成する要素	
7		演習	HTML入門／基本概念と仕様	
8		演習	HTML入門／マークアップルールとHTML要素	
9		演習	HTML入門／属性とWAI-ARIA	
10		演習	JavaScript入門／DOM入門	
11		演習	CSS入門	
12		演習	制作：ポートフォリオサイト	
13		演習	制作：ポートフォリオサイト	
14		演習	制作物の発表	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
参考：HTML解体新書(太田良典、中村直樹)、MDN Web Docs(Mozilla)				

科目名	WEBプログラミング I B	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	佐藤 将太
学科	WEB programming I B	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 月曜
教員の略歴	株式会社セキユサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習 内容	バージョン管理システム(Git)と、仮想化技術(Docker)の仕組みと、基本的な操作を学びます。 参考: https:// git-scm.com/						
到達目標	Git と Docker を用いた開発環境の構築をできるようになること						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)提出課題 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		演習	オリエンテーション／バージョン管理システム	
2		演習	集中管理方式／分散管理方式	
3		演習	Git の仕組み／Git インストール	
4		演習	Git 操作演習(solo)	
5		演習	Git 操作演習(team)	
6		演習	ブランチモデルについて	
7		演習	オリエンテーション／仮想化技術	
8		演習	コンテナ型／ハイパーバイザー型	
9		演習	Docker の仕組み／Docker インストール	
10		演習	Docker 操作演習(Docker Hub ・DockerFile)	
11		演習	Docker 操作演習(Docker Hub ・DockerFile)	
12		演習	Docker 操作演習(docker-compose.yml)	
13		演習	Docker 操作演習(docker-compose.yml)	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ゲームエンジン基礎 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	櫻井 洋実
	Game Engine I A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 火曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	クロスルート株式会社 代表取締役。Web/IoT分野の実務経験を経て、ノーコード/AI/IoT を横断したものづくり教育を専門学校等で担当。						
授業の学習 内容	「なぜする・なにやる・どうなる・どうやる」のテンプレートを軸に、グループワーク中心で企画力・プレゼンテーション力を養う。ノーコードツールや生成AIを活用し、簡単なものづくり(Web/アプリ等)を通じて、後期のIoT演習につながる発想力と実行力を身につける。						
到達目標	・企画思考テンプレートを使い、自分のアイデアを構造化して説明できる。 ・聞き手に伝わるプレゼンテーション資料を作成し、発表できる。 ・ノーコード/生成AIツールを用いて、簡単な作品を制作できる。 ・チームで協働し、成果物を完成・発表できる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 30% (3)提出課題 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		講義・演習	オリエンテーション／自己紹介。年間の進め方とゴール、評価方法を共有。IoTとは何かを概観し、身の回りの事例を知る。	シラバスを確認し、年間の学習目標を自分の言葉でまとめる。
2		講義・演習	企画思考フレームワーク「なぜする・なにやる・どうなる・どうやる」を学ぶ。簡単な題材で記入演習を行う。	身の回りの「困りごと」を3つ挙げてくる。
3		講義・演習	プレゼンテーション基礎。構成(導入・本論・結論)・伝え方・スライドの作り方をミニ演習で習得する。	気になるテーマで1分プレゼンの構成を考えてくる。
4		演習・GW	グループワーク①: チーム編成と「困りごと洗い出し」。テンプレートに沿ってテーマを整理する。	チームでチャットツール等を使い情報共有しておく。
5		演習・GW	グループワーク②: 企画立案。「なぜする・なにやる・どうなる・どうやる」を埋めて企画書を作成する。	テーマの背景や類似事例を調べてくる。
6		演習・発表	中間プレゼン①: 各チームが企画を発表し、相互フィードバック。改善点を整理する。	発表資料を完成させる。
7		講義・演習	ノーコードツール紹介(STUDIO／Glide／Bubble等)と操作体験。何ができるかを把握する。	気になるノーコードサービスを1つ調べてくる。
8		講義・演習	生成AI体験(ChatGPT／Gemini／画像生成等)。AIを使ったプロトタイプづくりを試す。	自分のテーマでAIを使ったアイデア出しを行う。
9		演習	ノーコード×AIでアプリ／Web制作①: 設計と画面の作り込み。	制作に必要な素材(画像・文章)を準備する。
10		演習	ノーコード×AIでアプリ／Web制作②: 機能追加とテスト。動作確認と改善を行う。	前回の制作分を見直し、改善点を洗い出してくる。
11		演習・GW	成果物のブラッシュアップ。発表ストーリーを整え、デモの準備を行う。	発表台本とスライドのドラフトを作る。
12		演習・発表	前期発表会リハーサル。資料・台本・デモを完成させ、本番に備える。	本番想定で各自リハーサルを行う。
13		発表・講評	前期発表会／講評。成果発表と相互評価。後期のIoT演習に向けた予告。	前期の振り返りを文章化し提出する。
14		演習	予備	
15		演習	予備	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】・授業内で配布する資料・スライド・Tibbo-Pi ハンズオン資料(後期)・参考:『IoTの基本・仕組み・重要事項が全部わかる教科書』ほか				

科目名	ゲームエンジン基礎 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	竹下
	Game Engine I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 火曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	ゲームプログラマー。元気株式会社などで多くのゲーム作品に携わる						
授業の学習 内容	Unityを使って、簡単なゲームを作る プランナー、プログラマー共通で、 Unityの機能や、スクリプトの書き方を知る						
到達目標	Unityの操作に慣れる Unityで簡単なゲームが作れるようになる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 20% (2)技術 20% (3)提出課題 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		講義・演習	シェーダープログラミングの導入と基本概念	
2		講義・演習	ShaderLabとHLSLの基礎	
3		講義・演習	テクスチャ処理の基礎	
4		講義・演習	照明とライティングの基礎	
5		講義・演習	正規化とスペキュラー	
6		講義・演習	シェーダーでのトランスフォーム操作	
7		講義・演習	Shader Graph入門	
8		講義・演習	高度なShader Graph	
9		講義・演習	ポストプロセッシングエフェクト	
10		講義・演習	カスタムシェーダーでのポストプロセスエフェクト	
11		講義・演習	トゥーンシェーダーの作成	
12		講義・演習	パーティクルシステム用シェーダー	
13		講義・演習	最終プロジェクトと発表	
14		演習	予備	
15		演習	予備	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	制作基礎ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	堀越正弘
	Production basicsⅠA	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期 火曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部				2	曜日・時限	
教員の略歴	長年コンシューマを中心にゲーム開発に従事。近年はxR開発・コンサルも兼任。Unity認定インストラクター。						
授業の学習 内容	1:ゲームを形作る基本要素の分解 構造とルール: ゲームを定義する4要素(ルール、目標、行動、結果)と、プレイヤーを誘導する勝敗条件の設計について学ぶ。 2:設計とバランスの最適化 数値と空間: 敵の速さや数などの「数値設計」と、ステージの広さや障害物配置などの「レベルデザイン」が、難易度や体験にどう関わるかを学ぶ。 3:制作プロセスと実践 チーム制作と仕様化: 役割分担の重要性や、認識のズレを防ぐための「言葉による仕様定義」の技術を習得する。						
到達目標	・「仕組み」としてのゲーム理解: ゲーム体験が、作者の意図したルールや数値設定によって論理的に構築されていることを説明できる。 ・プレイヤー視点での設計能力: 操作の分かりやすさやUIの配置が、プレイヤーの行動をどう変化させるかを予測し、意図的に設計できる。 ・仕様の明確な言語化: 曖昧さを排除し、ルールや敵の行動、勝敗条件などを第三者に正確に伝えるための「仕様」を記述できる。 ・論理的問題解決: 制作中の不具合やバランスの悪さを、感覚ではなく要素(数値・距離・条件など)に分解して改善案を導き出せる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)			
1		講義	イントロダクション ゲーム制作概論・ゲームとは何か				
2		講義	ゲームの骨格-ルールと勝敗条件				
3		講義	プレイヤーの行動と操作				
4		講義	プレイヤー行動の設計				
5		講義	敵キャラクターの行動				
6		講義	ユーザーインターフェースと情報提示				
7		講義	ゲームバランスと数値設計				
8		講義	レベルデザインと空間設計				
9		講義	デバッグと改善				
10		講義	チーム制作と役割分担				
11		講義	仕様と設計				
12		講義	ゲーム企画				
13		講義	企画発表と振り返り				
14		演習	総復習				
15		演習	総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	制作基礎 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	堀越正弘
	Production basics I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	後期 火曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部				2	曜日・時限	
教員の略歴	長年コンシューマを中心にゲーム開発に従事。近年はxR開発・コンサルも兼任。Unity認定インストラクター。						
授業の学習 内容	ゲーム制作に関する一連の流れを学習する。 ゲーム制作の流れを体験する。						
到達目標	ゲーム制作に関する一連の流れが理解できるようになる。 ゲームの企画、運営計画などを検討できるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)			
1		講義	ゲーム制作の復習 ゲーム制作資料の作り方				
2		講義	チームでの企画制作				
3		講義	チームでの企画制作				
4		講義	チームでの企画制作				
5		講義	ゲーム運営計画・制作				
6		講義	ゲーム運営計画・制作				
7		講義	ゲーム運営計画・制作				
8		講義	ゲーム開発プロジェクト制作1				
9		講義	ゲーム開発プロジェクト制作1				
10		講義	ゲーム開発プロジェクト制作1				
11		講義	ゲーム開発プロジェクト制作2				
12		講義	ゲーム開発プロジェクト制作2				
13		講義	ゲーム開発プロジェクト制作2				
14		演習	総復習				
15		演習	総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	ゲームデザイン1A Game Design1A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	H1R0
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 水曜
教員の略歴	FREESTYLE CREATION(妄想ゲームズ☆)代表として多くのゲームをプランニングした						
授業の学習 内容	ボードゲームを体験する ゲームのおもしろさを分析する(マーケティング) ユドナリウム(Udonarium)を使用し既存ゲームを改造しておもしろくする(神経衰弱・大富豪・UNO) 説明書を制作する ボードゲームを制作する 制作したゲームをテストプレイしフィードバックする ゲームプランニング(企画書)をつくる						
到達目標	企画書が制作できる。 プレゼンして自分のゲームプランニングの魅力を伝えられるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 30% (3)提出課題 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		講義・演習	ボードゲームを体験(分析)する。	毎回 授業内容レポートを提出			
2		講義・演習	ユドナリウムを使用し既存ゲームを魔改造する。	魔改造して気付いたことをレポート提出			
3		講義・演習	ボードゲームのアイデアを出す。	ボードゲームのアイデアをレポート提出			
4		講義・演習	テストプレイしてフィードバックする。	フィードバック分析レポートを提出			
5		講義・演習	ボードゲームを改善する	ボードゲームの改善案をレポート提出			
6		講義・演習	テストプレイしてフィードバックする。	フィードバック分析レポートを提出			
7		講義・演習	ボードゲームを改善する	ボードゲームの改善案をレポート提出			
8		講義・演習	テストプレイしてフィードバックする。	フィードバック分析レポートを提出			
9		講義・演習	説明書を制作する。	説明書を提出。			
10		講義・演習	企画書を制作する。	企画書を提出。			
11		講義・演習	プレゼン資料を制作する。	プレゼン資料を提出。			
12		講義・演習	プレゼン発表する。	プレゼンを自己分析しレポートを提出			
13		講義・演習	予備日程				
14		講義	総復習				
15		講義	総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	ゲームデザイン1B Game Design1B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	H1R0
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 水曜
教員の略歴	FREESTYLE CREATION(妄想ゲームズ☆)代表として多くのゲームをプランニングした						
授業の学習 内容	ボードゲームを体験する ゲームのおもしろさを分析する(マーケティング) ユドナリウム(Udonarium)を使用し既存ゲームを改造しておもしろくする(神経衰弱・大富豪・UNO) 説明書を制作する ボードゲームを制作する 制作したゲームをテストプレイしフィードバックする ゲームプランニング(企画書)をつくる						
到達目標	企業課題について理解し企画書(ボードゲーム)が制作できる。 プレゼンして自分のゲームプランニングの魅力を伝えられるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 30% (3)提出課題 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		講義・演習	企業課題について理解し企画を考える	毎回 授業内容レポートを提出			
2		講義・演習	企業課題について理解し企画を提案する	企画を提出			
3		講義・演習	中間プレゼンの資料を作成する	中間プレゼンの資料を提出			
4		講義・演習	中間プレゼンの資料を作成する	中間プレゼンの資料を提出			
5		講義・演習	中間プレゼンの資料を完成させる	中間プレゼンの資料を提出			
6		講義・演習	テストプレイしてフィードバックする。	フィードバック分析レポートを提出			
7		講義・演習	ボードゲームを改善する	ボードゲームの改善案をレポート提出			
8		講義・演習	テストプレイしてフィードバックする。	フィードバック分析レポートを提出			
9		講義・演習	最終プレゼン資料を制作する	最終プレゼン資料を提出			
10		講義・演習	最終プレゼン資料を制作する	最終プレゼン資料を提出			
11		講義・演習	最終プレゼン資料を完成させる	最終プレゼン資料を提出			
12		講義・演習	プレゼン発表する	プレゼンを自己分析しレポートを提出			
13		講義・演習	プレゼン発表する	プレゼンを自己分析しレポートを提出			
14		講義	総復習				
15		講義	総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	ゲーム理論1A Gametheory1A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	H1R0
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 水曜
教員の略歴	FREESTYLE CREATION(妄想ゲームズ☆)代表として多くのゲームをプランニングした						
授業の学習 内容	ボードゲームを体験する ゲームのおもしろさを分析する(マーケティング) ボードゲームのメカニクス講座						
到達目標	ゲームのおもしろさを分析し言語化できるレベルまで理解する。 理論からアイデアを生み出しプレゼンできる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 30% (3)提出課題 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		講義・演習	ボードゲームを体験(分析)する	毎回 授業内容レポートを提出			
2		講義・演習	ゲームのおもしろさを分析する	毎回 授業内容レポートを提出			
3		講義・演習	ゲームのおもしろさを分析する	毎回 授業内容レポートを提出			
4		講義・演習	ボードゲームのメカニクス講座	毎回 授業内容レポートを提出			
5		講義・演習	ボードゲームを体験(分析)する	毎回 授業内容レポートを提出			
6		講義・演習	ボードゲームのメカニクス講座	毎回 授業内容レポートを提出			
7		講義・演習	ボードゲームを体験(分析)する	毎回 授業内容レポートを提出			
8		講義・演習	ゲームのおもしろさを言語化する	毎回 授業内容レポートを提出			
9		講義・演習	プレゼン資料を制作する	プレゼン資料を提出			
10		講義・演習	プレゼンする	プレゼンする			
11		講義・演習	ゲーム理論からのアイデアを出す	毎回 授業内容レポートを提出			
12		講義・演習	プレゼン発表する	プレゼンを自己分析しレポートを提出			
13		講義・演習	予備日程				
14		講義	総復習				
15		講義	総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	ゲーム理論1B Gametheory1B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	H1R0
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 水曜
教員の略歴	FREESTYLE CREATION(妄想ゲームズ☆)代表として多くのゲームをプランニングした						
授業の学習 内容	ボードゲームを体験する ゲームのおもしろさを分析する(マーケティング) ボードゲームのメカニクス講座						
到達目標	ゲームのおもしろさを分析し言語化できるレベルまで理解する。 理論からアイデアを生み出しプレゼンできる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 30% (3)提出課題 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		講義・演習	オリジナルボードゲームを制作する	毎回 授業内容レポートを提出			
2		講義・演習	オリジナルボードゲームを制作する	毎回 授業内容レポートを提出			
3		講義・演習	テストプレイ	フィードバックしアップデートする			
4		講義・演習	オリジナルボードゲームを制作する	毎回 授業内容レポートを提出			
5		講義・演習	オリジナルボードゲームを制作する	毎回 授業内容レポートを提出			
6		講義・演習	テストプレイ	フィードバックしアップデートする			
7		講義・演習	オリジナルボードゲームを制作する	毎回 授業内容レポートを提出			
8		講義・演習	オリジナルボードゲームを制作する	毎回 授業内容レポートを提出			
9		講義・演習	説明書を制作する	毎回 授業内容レポートを提出			
10		講義・演習	プレゼン資料を制作する	毎回 授業内容レポートを提出			
11		講義・演習	プレゼン資料を制作する	毎回 授業内容レポートを提出			
12		講義・演習	プレゼン発表する	プレゼンを自己分析しレポートを提出			
13		講義・演習	プレゼン発表する	プレゼンを自己分析しレポートを提出			
14		講義	総復習				
15		講義	総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	ゲーム演習1A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	堀越
	(game exercises 1A)	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 水曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部					曜日・時間	
教員の略歴	長年コンシューマを中心にゲーム開発に従事。近年はxR開発・コンサルも兼任。Unity認定インストラクター。						
授業の学習 内容	ゲーム制作を題材として、チームで制作を進めるための基礎を学ぶ授業である 後期のUnityによるチーム制作実践に向けて、役割分担、情報共有、仕様整理、進捗管理、報告・相談などの基本を身につける 演習を通して、未完成の段階でも状況を共有し、協力しながら改善していく姿勢と、共同で制作を進めるための基礎力を養う						
到達目標	・チーム制作における役割分担と基本的な進行方法を理解できる ・制作に必要な情報を整理し、他者に伝わる形で共有できる ・進捗や課題を適切に報告・相談しながら作業を進めることができる ・結果だけでなく、判断の過程や課題を言語化し、共有することができる ・未完成の段階でも状況を共有し、修正や改善に向けた対応を行うことができる ・後期のUnity制作に向けた企画・仕様・進行に関する基礎資料を作成できる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)		
1		講義	授業導入とチーム制作の基本姿勢				
2		講義	報告・相談・共有の基礎				
3		講義	伝わる指示と伝わらない指示				
4		講義	役割分担と作業の分解				
5		講義	題材ゲームの選定と条件整理				
6		講義	ゲームの流れと画面構成の整理				
7		講義	必要機能・必要素材の洗い出し				
8		講義	優先順位と最小構成の考え方				
9		講義	進行計画とスケジュール作成				
10		講義	中間共有と課題整理				
11		講義	修正と再整理				
12		講義	最終まとめ資料の作成				
13		講義	最終発表と振り返り				
14		講義	総復習				
15		講義	総復習				
準備学習		時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	ゲーム演習1B (game exercises 1B)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	堀越
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 水曜
教員の略歴	長年コンシューマを中心にゲーム開発に従事。近年はxR開発・コンサルも兼任。Unity認定インストラクター。						
授業の学習 内容	C++言語を使用して、ミニゲームが制作する。						
到達目標	C++を使用したミニゲームが制作できるようになる。 仕様書からゲームのアルゴリズムが考えられるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術力 20% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)		
1		講義	Dxライブラリの使い方				
2		講義	ミニゲーム制作1				
3		講義	ミニゲーム制作1				
4		講義	ミニゲーム制作2				
5		講義	ミニゲーム制作2				
6		講義	ミニゲーム制作3				
7		講義	ミニゲーム制作3				
8		講義	ミニゲーム制作4				
9		講義	ミニゲーム制作4				
10		講義	ミニゲーム制作4				
11		講義	ミニゲーム制作5				
12		講義	ミニゲーム制作5				
13		講義	ミニゲーム制作5				
14		講義	総復習				
15		講義	総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	映像制作 I A (Video production I)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤浩幸
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 水曜
教員の略歴	ゲームプランナー歴20年以上						
授業の学習内容	企画の考え方から実際の企画書制作、プレゼンテーションまでを通じて、映像やCG制作における企画の重要性を学ぶ。また、映像制作だけではなく、プランナー、クリエイティブディレクター等クリエイティブ分野での即戦力創出を目指す。 企業や社会課題等を題材に、データ等を元にした課題の抽出、社会情勢の理解、課題の解決方法から、実際に課題解決につながるクリエイティブ制作までを行う。						
到達目標	映像・CG・3DCG・実写などのクリエイティブ制作に必要な「企画力」を基礎から学び、企画書の作成およびプレゼンテーションができる力を身につける。企業や社会の課題を発見し、ターゲットや市場を踏まえた解決策を提案できる思考力・構成力を養うとともに、自身の表現したいクリエイティブをマーケット視点で企画・展開できる力を習得する。さらに、クリエイティブ業界だけでなく、広告・マーケティング・経営分野にも活かせる実践的な企画開発力を身につけ、社会で求められる発想力と提案力を育成する。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)			
1		講義・演習	クリエイティブ制作に対する企画の必要性理解できる。				
2		講義・演習	簡単な企画開発ができる				
3		講義・演習	簡単な企画書(資料)制作ができる				
4		講義・演習	短いプレゼンテーションができる				
5		講義・演習	テーマに合わせた課題抽出・解決方法を考えられる				
6		講義・演習	課題の抽出から解決方法の提案までの企画書作成ができる				
7		講義・演習	伝わるプレゼンテーションができる				
8		講義・演習	企画書にあわせたクリエイティブ制作計画作成ができる				
9		講義・演習	企画書にあわせたクリエイティブ制作計画作成ができる				
10		講義・演習	企画案に沿ったクリエイティブ開発ができる				
11		講義・演習	制作したクリエイティブのプレゼンテーションができる				
12		講義・演習	企画から制作まで一環して進行できる				
13		講義・演習	自分のアイデアをしっかりと発信できる				
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
【毎週持ってくるモノ】 外付けHDD又はUSB・筆記用具・メモ帳							

科目名	映像制作 I B (Video production I)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤浩幸
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 水曜
教員の略歴	ゲームプランナー歴20年以上						
授業の学習内容	企画の考え方から実際の企画書制作、プレゼンテーションまでを通じて、映像やCG制作における企画の重要性を学ぶ。また、映像制作だけではなく、プランナー、クリエイティブディレクター等クリエイティブ分野での即戦力創出を目指す。 企業や社会課題等を題材に、データ等を元にした課題の抽出、社会情勢の理解、課題の解決方法から、実際に課題解決につながるクリエイティブ制作までを行う。						
到達目標	映像・CG・3DCG・実写などのクリエイティブ制作に必要な「企画力」を基礎から学び、企画書の作成およびプレゼンテーションができる力を身につける。企業や社会の課題を発見し、ターゲットや市場を踏まえた解決策を提案できる思考力・構成力を養うとともに、自身の表現したいクリエイティブをマーケット視点で企画・展開できる力を習得する。さらに、クリエイティブ業界だけでなく、広告・マーケティング・経営分野にも活かせる実践的な企画開発力を身につけ、社会で求められる発想力と提案力を育成する。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)			
1		講義・演習	クリエイティブ制作に対する企画の必要性理解できる。				
2		講義・演習	簡単な企画開発ができる				
3		講義・演習	簡単な企画書(資料)制作ができる				
4		講義・演習	短いプレゼンテーションができる				
5		講義・演習	テーマに合わせた課題抽出・解決方法を考えられる				
6		講義・演習	課題の抽出から解決方法の提案までの企画書作成ができる				
7		講義・演習	伝わるプレゼンテーションができる				
8		講義・演習	企画書にあわせたクリエイティブ制作計画作成ができる				
9		講義・演習	企画書にあわせたクリエイティブ制作計画作成ができる				
10		講義・演習	企画案に沿ったクリエイティブ開発ができる				
11		講義・演習	制作したクリエイティブのプレゼンテーションができる				
12		講義・演習	企画から制作まで一環して進行できる				
13		講義・演習	自分のアイデアをしっかりと発信できる				
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
【毎週持ってくるモノ】 外付けHDD又はUSB・筆記用具・メモ帳							

科目名	映像編集ⅠA (video editingⅠ)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	木村
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 水曜
教員の略歴	CGアーティスト PERIMETRON所属 神戸雄平のアシスタントを務める。						
授業の学習内容	クリエイティブ業界で使用されるAftereffectsの体系的な知識・操作を学び、映像制作の基本を身につける。また、単に制作するだけでなく各工程を理解し的確な操作方法・専門知識を習得する。						
到達目標	制作したものが実際の成果物になるまでの過程を踏み、一つ一つの必要操作を習得。後期に向けた映像制作の一連の流れを自身の作業として確立できることを目標とする。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 20% (3)提出課題 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		講義・演習	(オリエンテーション)授業の方向性とAfterEffectsの扱い方について理解する【AfterEffectsの基本操作の習得①】(教本chapter2/p15～69) ※初回授業持ち物(今後も必須持ち物です)外付けHDD又はUSB。 授業内容を控える用にメモ書き出来るもの一式(特別指定はありません) ※学生用アカウント(メールアドレスとパスワード)もAdobe製品を使用する際に必須情報となります。忘れた場合は必ず授業開始前に担任の先生へ相談してください。	PCの基本操作とAdobeログイン方法を見直ししておきましょう AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
2		講義・演習	【AfterEffectsの基本操作の習得②】(教本chapter3 / 71p～94) (教本chapter4 / 95～132)テキストアニメーションの作成、イーズの導入、色調補正	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
3		講義・演習	【AfterEffectsの実践練習_1】基本操作①、②を活用し、各自がAI生成した画像を使用して自己紹介映像を一点制作する	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
4		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
5		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
6		講義・演習	【AfterEffectsの基本操作の習得③】ウォークサイクルのアニメーションを通してアンカーポイント、レイヤーの親子関係を理解するバウンドボールを活用してイーズの理解を深める	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
7		講義・演習	【AfterEffectsの基本操作の習得④】3Dレイヤーの習得、立体的な動きのある映像を制作する カメラトラッキング、キーイング合成の習得	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
8		講義・演習	【AfterEffectsの実践練習_2】基本操作③、④を活用して参考映像をもとにモーショングラフィックスの映像を一点制作する(自分の力でトレースする)	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
9		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
10		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
11		講義・演習	【AfterEffectsの実践練習_3】基本操作①～④での学習を活用してテーマに沿った映像作品を一点制作する	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
12		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
13		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
【毎週持ってくるモノ】 外付けHDD又はUSB・筆記用具・メモ帳							

科目名	映像編集ⅠB (video editingⅠ)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	木村
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 水曜
教員の略歴	CGアーティスト PERIMETRON所属 神戸雄平のアシスタントを務める。						
授業の学習内容	クリエイティブ業界で使用されるAftereffectsの体系的な知識・操作を学び、映像制作の基本を身につける。また、単に制作するだけでなく各工程を理解し的確な操作方法・専門知識を習得する。						
到達目標	制作したものが実際の成果物になるまでの過程を踏み、一つ一つの必要操作を習得。後期に向けた映像制作の一連の流れを自身の作業として確立できることを目標とする。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 20% (3)提出課題 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		講義・演習	(オリエンテーション)授業の方向性とAfterEffectsの扱い方について理解する【AfterEffectsの基本操作の習得①】(教本chapter2/p15～69) ※初回授業持ち物(今後も必須持ち物です)外付けHDD又はUSB。 授業内容を控える用にメモ書き出来るもの一式(特別指定はありません) ※学生用アカウント(メールアドレスとパスワード)もAdobe製品を使用する際に必須情報となります。忘れた場合は必ず授業開始前に担任の先生へ相談してください。	PCの基本操作とAdobeログイン方法を見直ししておきましょう AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
2		講義・演習	【AfterEffectsの基本操作の習得②】(教本chapter3 / 71p～94) (教本chapter4 / 95～132)テキストアニメーションの作成、イーズの導入、色調補正	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
3		講義・演習	【AfterEffectsの実践練習_1】基本操作①、②を活用し、各自がAI生成した画像を使用して自己紹介映像を一点制作する	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
4		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
5		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
6		講義・演習	【AfterEffectsの基本操作の習得③】ウォークサイクルのアニメーションを通してアンカーポイント、レイヤーの親子関係を理解するバウンドボールを活用してイーズの理解を深める	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
7		講義・演習	【AfterEffectsの基本操作の習得④】3Dレイヤーの習得、立体的な動きのある映像を制作する カメラトラッキング、キーイング合成の習得	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
8		講義・演習	【AfterEffectsの実践練習_2】基本操作③、④を活用して参考映像をもとにモーショングラフィックスの映像を一点制作する(自分の力でトレースする)	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
9		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
10		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
11		講義・演習	【AfterEffectsの実践練習_3】基本操作①～④での学習を活用してテーマに沿った映像作品を一点制作する	AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
12		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
13		講義・演習		AfterEffectsの基本的動作を見直ししておきましょう			
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
【毎週持ってくるモノ】 外付けHDD又はUSB・筆記用具・メモ帳							

科目名	映像編集 I C (video editing I)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	上坂
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 火曜
教員の略歴	映像制作歴16年(企画・撮影・編集・3DCG・VFX・音楽制作)						
授業の学習内容	After EffectsはCG業界でも制作においてコンポジットやアニメーションなど重要なウエイトを占めており、使える事は必修、さらにエフェクトの応用ができるかどうかが鍵となっています。また技術だけでなくデザインセンスも求められる事が多いので「技術を学びセンスを磨く」を基本として様々なエフェクト・機能紹介・実践を授業を行っています。						
到達目標	①After Effects(AE)の基礎を学び、様々な基本・応用エフェクト、編集ができるようになる ②技術を広く学ぶことで将来の方向性、得意分野を見つけることができるようになる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 40% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)			
1		講義・演習	After Effectsの概要と基本操作				
2		講義・演習	タイムラインとトランスフォーム基礎				
3		講義・演習	アニメーションの滑らかさと制御				
4		講義・演習	テキストアニメーション入門				
5		講義・演習	シェイプレイヤーとパスアニメーション				
6		講義・演習	マスクとトラックマット				
7		講義・演習	エフェクトの基本とよく使う表現				
8		講義・演習	プリコンポーズと作業効率化				
9		講義・演習	3Dレイヤーとカメラワーク				
10		講義・演習	モーショントラッキングとクロマキー合成				
11		講義・演習	エクスプレッション				
12		講義・演習	作品制作				
13		講義・演習	作品発表会				
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	映像編集 I D (video editing I)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	上坂
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 火曜
教員の略歴	映像制作歴16年(企画・撮影・編集・3DCG・VFX・音楽制作)						
授業の学習内容	After EffectsはCG業界でも制作においてコンポジットやアニメーションなど重要なウエイトを占めており、使える事は必修、さらにエフェクトの応用ができるかどうかが鍵となっています。また技術だけでなくデザインセンスも求められる事が多いので「技術を学びセンスを磨く」を基本として様々なエフェクト・機能紹介・実践を授業を行っていきます。 また、後期は今後の作品となりえる課題制作にも取り組んでいきます。						
到達目標	①After Effects(AE)の基礎を学び、様々な基本・応用エフェクト、編集ができるようになる ②技術を広く学ぶことで将来の方向性、得意分野を見つけることができるようになる ③後期では作品となる成果物を作る						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術・センス 40% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)			
1		講義・演習	後期シラバス説明/前期の復習 課題(全6回)「自分紹介映像」①企画制作	最終の自分紹介映像作品に加えて 各授業で課題提出(2～3個)あり			
2		講義・演習	AE3Dカメラトラッカー紹介・実践				
3		講義・演習	インフォグラフィックスアニメーション紹介・実践(模写)				
4		講義・演習	グラフィックアニメーション紹介・実践(模写)				
5		講義・演習	Trapcode Particular 応用編「花火」				
6		講義・演習	Trapcode Mir 紹介・実践				
7		講義・演習	エフェクト紹介・実践 課題(全6回)「自分紹介映像」②絵コンテ				
8		講義・演習	エフェクト紹介・実践 課題(全6回)「自分紹介映像」③素材制作				
9		講義・演習	Maya素材を使ったコンポジット編集 ※他の授業の進捗によって日程変更あり				
10		講義・演習	エフェクト紹介・実践 課題(全6回)「自分紹介映像」④AE編集				
11		講義・演習	エフェクト紹介・実践 課題(全6回)「自分紹介映像」⑤AE編集				
12		講義・演習	課題(全6回)「自分紹介映像」⑥課題発表会				
13		講義・演習	作品発表会				
14		演習	総復習				
15		演習	総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	撮影編集ⅠA (Shooting editingⅠ)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	泉紀行
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 土曜
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 ブランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	① 映像の基本的なワークフロー実践を通して企画演出制作を学びます ② 各授業やおよび作品制作に関係します ③ 映像やCGの基本的な技術を学びます ④ 前期は個人で初歩的なプリプロ、後期は専攻に応じたグループ制作実習。講義と実践を繰り返します ※ 学生の志望、実習の進行状況に応じて内容と実施スケジュールを調整しながら進めます						
到達目標	① 映像の企画、構成、提案、演出の知識の習得と実践ができるようになる ② 映像制作ワークフローを知り、CGに活かせる制作も学ぶ ③ 映像作品実績をつくる						
評価方法と基準	実習への参加意欲と企画制作プロセスでの成果物の提出 50% 作品提出と作品合評会での評価 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		講義・演習	【Aクラス】グループ制作 「提案企画書」を作成・発表する		成果物作成 5時間		
2		講義・演習	【Aクラス】グループ制作 「PPM」を作成・発表する		成果物作成 5時間		
3		講義・演習	【Bクラス】グループ制作 「提案企画書」を作成・発表する		成果物作成 5時間		
4		講義・演習	【Aクラス】グループ制作 「制作進行」を実践する				
5		講義・演習	【Bクラス】グループ制作 「PPM」を作成・発表する		成果物作成 5時間		
6		講義・演習	【Aクラス】グループ制作 「制作」を実践する①		成果物作成 5時間		
7		講義・演習	【Bクラス】グループ制作 「制作進行」を実践する				
8		講義・演習	【Aクラス】グループ制作 「制作」を実践する②		成果物作成 5時間		
9		講義・演習	【Bクラス】グループ制作 「制作」を実践する①		成果物作成 5時間		
10		講義・演習	【Aクラス】グループ制作 作品合評会				
11		講義・演習	【Bクラス】グループ制作 「制作」を実践する②		成果物作成 5時間		
12		講義・演習	【Bクラス】グループ制作 作品合評会				
13		講義・演習	予備日				
14		演習	総復習				
15		演習	総復習				
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】							
【毎週持ってくるモノ】							

科目名	撮影編集ⅠA (Shooting editing Ⅰ)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	泉紀行
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	通年 金曜
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 ブランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	①「プロの映像ワークフロー」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 ③2～4年生の合同授業で、映像の企画演出制作の総合力を高めます ④前期はプリプロからのワークフロー実践、後期はハイレベルな映像作品の企画制作演出。講義と実践を繰り返します ※学生の志望、実習の進行状況に応じて内容と実施スケジュールを調整しながら進めます						
到達目標	①プロの企画立案、企画書、プレゼン、演出、VFX撮影照明技術、制作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	実習への参加意欲と企画制作プロセスでの成果物の提出 50% 作品提出と作品合評会での評価 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		講義・演習	「合同制作」 ⑫ 演出コンテ、Vコンテを作る		成果物作成 5時間		
2		講義・演習	「合同制作」 ⑬ PPMをつくる、発表する		成果物作成 5時間		
3		講義・演習	「合同制作」 ⑭ 制作進行を知る		成果物作成 5時間		
4		講義・演習	「合同制作」 ⑮ 制作実践(撮影/CG/モーショングラフィックス)				
5		講義・演習	「合同制作」 ⑯ 制作実践(撮影/CG/モーショングラフィックス)				
6		講義・演習	「合同制作」 ⑰ 制作実践(撮影/CG/モーショングラフィックス)				
7		講義・演習	「合同制作」 ⑱ 制作実践(撮影/CG/モーショングラフィックス)				
8		講義・演習	「合同制作」 ⑲ ポストプロダクション実践(編集)		成果物作成 5時間		
9		講義・演習	「合同制作」 ⑳ ポストプロダクション実践(試写)				
10		講義・演習	「合同制作」 ㉑ 修正対応リカバリー実践		冬休み中に編集作業		
11		講義・演習	「合同制作」 作品合評会				
12		講義・演習	まとめの講義				
13		講義・演習	予備日				
14		演習	総復習				
15		演習	総復習				
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】							
【毎週持ってくるモノ】							

科目名 (英)	3DCG制作 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	池西大輔
	Digital production	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 木曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	アンリアルエンジンの技術教授と提供にて活躍。3DCG制作においても精通している。						
授業の 学習内容	モデル製作流れについて学ぶ そのためにも3DCGソフトウェアの操作基礎について学び慣れもらう						
到達目標	Mayaのモデル製作 基礎を学んで自分で作成出来るところまでなる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	maya操作基礎	
2		演習	モデル製作(本)	
3		演習	モデル製作(部屋)	
4		演習	モデル製作(背景制作)	
5		演習	モデル製作(背景制作)	
6		演習	モデル製作(テクスチャ1)	
7		演習	モデル製作(テクスチャ2)	
8		演習	モデル製作(ライティング)	
9		演習	モデル製作(作りこみ)	
10		演習	モデル製作(レンダリング)	
11		演習	モデル製作(人型)	
12		演習	モデル製作(人型)	
13		演習	モデル製作(人型)	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	3DCG制作 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	池西大輔
	Digital production	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 木曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	アンリアルエンジンの技術教授と提供にて活躍。3DCG制作においても精通している。						
授業の 学習内容	モデル製作流れについて学ぶ そのためにも3DCGソフトウェアの操作基礎について学び慣れもらう						
到達目標	キャラクターCGのアニメーションを理解 基礎を学んで自分で作成出来るところまでなる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	カップ(造形編)	
2		演習	カップ(テクスチャ)	
3		演習	カップ(装飾編)	
4		演習	カップ(装飾編)	
5		演習	キャラクタモデル	
6		演習	キャラクタモデル	
7		演習	キャラクタモデル	
8		演習	キャラクタモデル	
9		演習	キャラクタモデル	
10		演習	キャラクタモデル	
11		演習	キャラクタモデル	
12		演習	キャラクタモデル	
13		演習	キャラクタモデル	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	3DCG制作 I C Digital production	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	池西大輔
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 木曜日
教員の略歴	アンリアルエンジンの技術教授と提供にて活躍。3DCG制作においても精通している。						
授業の 学習内容	モデル製作流れについて学ぶ そのためにも3DCGソフトウェアの操作基礎について学び慣れもらう						
到達目標	キャラクターCGのアニメーションを理解 基礎を学んで自分で作成出来るところまでなる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	操作説明/スノードーム	
2		講義・演習	本制作(簡単な流れで製作1)	
3		講義・演習	コップ制作(簡単な流れで製作2)	
4		講義・演習	サイコロ制作	
5		講義・演習	サイコロ制作	
6		講義・演習	部屋製作(造形)	
7		講義・演習	部屋製作(ライト カメラ)	
8		講義・演習	部屋製作/街制作	
9		講義・演習	街制作	
10		講義・演習	街制作	
11		講義・演習	街制作	
12		講義・演習	街制作	
13		講義・演習	街制作	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	3DCG制作 I D Digital production	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	池西大輔
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 木曜日
教員の略歴	アンリアルエンジンの技術教授と提供にて活躍。3DCG制作においても精通している。						
授業の 学習内容	モデル製作流れについて学ぶ そのためにも3DCGソフトウェアの操作基礎について学び慣れてもらう						
到達目標	キャラクターCGのアニメーションを理解 基礎を学んで自分で作成出来るところまでなる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 20% (3)提出課題 30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	エフェクト製作	
2		講義・演習	エフェクト製作	
3		講義・演習	エフェクト製作	
4		講義・演習	リグ復習	
5		講義・演習	ウェイトペイント	
6		講義・演習	ウェイトペイント	
7		講義・演習	コントローラ	
8		講義・演習	“作品制作 他授業で決めた内容を制作する時間にしております。 ”□	
9		講義・演習	“作品制作 他授業で決めた内容を制作する時間にしております。 ”□	
10		講義・演習	“作品制作 他授業で決めた内容を制作する時間にしております。 ”□	
11		講義・演習	“作品制作 他授業で決めた内容を制作する時間にしております。 ”□	
12		講義・演習	“作品制作 他授業で決めた内容を制作する時間にしております。 ”□	
13		講義・演習	“作品制作 他授業で決めた内容を制作する時間にしております。 ”□	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	アニメ制作 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	江崎 稔
	Anime Creative A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 木曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	作画監督 多くのアニメ作品の制作に携わる						
授業の 学習内容	アニメーション 絵コンテ、アニメーション用語、タイムシートの読み書き 振り向き、歩き、走りの基本アニメーションの制作と理解						
到達目標	1年で必ず覚えてほしい基本を学ぶ						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 40% (3)提出課題 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		演習	自己紹介、絵コンテ、タイムシート	
2		演習	振り向き、歩き	
3		演習	歩き、走り	
4		演習	アニメーション制作	
5		演習	アニメーション制作	
6		演習	アニメーション制作	
7		演習	アニメーション制作	
8		演習	アニメーション制作	
9		演習	アニメーション制作	
10		演習	アニメーション制作	
11		演習	アニメーション制作	
12		演習	アニメーション制作	
13		演習	アニメーション制作	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	アニメ制作Ⅰ A Anime Creative A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	江崎 稔
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 木曜日
教員の略歴	作画監督 多くのアニメ作品の制作に携わる						
授業の 学習内容	アニメーション ポートフォリオチェック レイアウトの描き方						
到達目標	ポートフォリオの仕上げ レイアウトの理解 就職先の相談						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 40% (3)提出課題 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		講義・演習	ポートフォリオ	添削-指導
2		講義・演習	レイアウト1	画角 対比の大事さ
3		講義・演習	レイアウト2	画角 対比の大事さ
4		講義・演習	レイアウト3	画角 対比の大事さ
5		講義・演習	アニメーション制作	企業プロジェクト
6		講義・演習	アニメーション制作	
7		講義・演習	アニメーション制作	
8		講義・演習	アニメーション制作	
9		講義・演習	アニメーション制作	
10		講義・演習	アニメーション制作	
11		講義・演習	アニメーション制作	
12		講義・演習	アニメーション制作	
13		講義・演習	アニメーション制作	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	人体イラスト1A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	五十嵐
	(human body illustration 1A)	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 金曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。 現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。						
授業の学習内容	マンガ、コミックイラストでとても大切な要素が魅力的なキャラクターです。 魅力的なキャラクターを描くため、基礎的なマンガ絵としてのデッサン向上を目指します。 その過程で、今までについてしまった癖を直し、魅力的な、さらに描いたことのない絵柄も描けるように学んでいます。 □						
到達目標	自分の頭の中にあるキャラクターをそのまま形にすることができるようになる。 さらに、そのキャラクターの全身をあらゆる角度から、いろんなポーズで描けるようになる。□						
評価方法と基準	提出課題 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		講義・演習	(オリエンテーション)今後の授業のやり方の説明、なぜこの授業が必要なのか (顔の描き方①)事前に正面、斜め、横顔を描いてきてもらったものを、黄金比を元に一人ずつ修正し、描き直してもらいます。これにより、 魅力的なキャラクターというものがどういうものか理解できます。□				
2		講義・演習	前週の続き				
3		講義・演習	(顔の描き方<角度>①)前週に描き直したキャラクターの頭部のみいろいろな角度で描いていきます。 輪郭、頭部の見え方、目や鼻、耳まで角度が違えば描き方も変わってくることが理解できます。□				
4		講義・演習	(顔の描き方<角度>②)前週に描き直したキャラクターの頭部のみいろいろな角度で描いていきます。 輪郭、頭部の見え方、目や鼻、耳まで角度が違えば描き方も変わってくることが理解できます。□				
5		講義・演習	(顔の描き方<角度>③)前週に描き直したキャラクターの頭部のみいろいろな角度で描いていきます。 輪郭、頭部の見え方、目や鼻、耳まで角度が違えば描き方も変わってくることが理解できます。□ 宿題・次週はキャラに髪の毛を付けるので、自分の描きたい髪型の資料を用意する。いろんな角度が望ましい。□				
6		講義・演習	(髪の毛の描き方)先週までに描いたキャラに髪の毛を付けます。かつらを被せるような感覚で描いていってもらいます。角度が違った時 にどういった髪の毛の流れになるのかを理解します。□				
7		講義・演習	(全身①)黄金比を使い、バランスの取れた男女キャラの立ちポーズを描きます。 この時、骨格や筋肉のテキストを使い、人体の基礎を学びます。□				
8		講義・演習	(全身②)黄金比を使い、バランスの取れた男女キャラの立ちポーズを描きます。 この時、骨格や筋肉のテキストを使い、人体の基礎を学びます。□				
9		講義・演習	(全身③)黄金比を使い、バランスの取れた男女キャラの立ちポーズを描きます。 この時、骨格や筋肉のテキストを使い、人体の基礎を学びます。□				
10		講義・演習	(全身<服を着せる>①)前回描いてもらった男女のキャラクターに自分の描きたいジャンルの服を着せませす 服の構造やしわのつき方、服装を調べるということの大事さを学びます。□				
11		講義・演習	(全身<服を着せる>②)前回描いてもらった男女のキャラクターに自分の描きたいジャンルの服を着せませす 服の構造やしわのつき方、服装を調べるということの大事さを学びます。□				
12		講義・演習	【バースの基礎①】 立体的な絵が描けるように透視図法を学びます(アナログ)				
13		講義・演習	【バースの基礎②】 立体的な絵が描けるように透視図法を学びます(デジタル)				
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	人体イラスト1B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	五十嵐
	(human body illustration 1B)	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 金曜
学科	クリエイティブコミュニケーション科屋間Ⅰ部						
教員の略歴	少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。 現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。						
授業の学習内容	マンガ、コミックイラストでとても大切な要素が魅力的なキャラクターです。 魅力的なキャラクターを描くため、基礎的なマンガ絵としてのデッサン向上を目指します。 その過程で、今までについてしまった癖を直し、魅力的な、さらに描いたことのない絵柄も描けるように学んでいきます。□						
到達目標	自分の頭の中にあるキャラクターをそのまま形にすることができるようになる。 さらに、そのキャラクターの全身をあらゆる角度から、いろんなポーズで描けるようになる。□						
評価方法と基準	提出課題 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		講義・演習	【パースの基礎①】 立体的な絵が描けるように透視図法を学びます				
2		講義・演習	【パースの基礎②】 立体的な絵が描けるように透視図法を学びます				
3		講義・演習	【年齢別＜男女＞】 男女どちらか得意な方の0歳～80代までのキャラを描きます 年齢ごとの特徴を学びます				
4		講義・演習	【年齢別＜男女＞】 もう一方の0歳～80代までのキャラを描きます 年齢ごとの特徴を学びます				
5		講義・演習	【キャラ作り①】 色のイメージで美形キャラを作る 美形キャラにも個性を付けることが大事であることを学びます				
6		講義・演習	【キャラ作り②】 動物をモチーフにするとサブキャラを作るのが楽にできることを学びます				
7		講義・演習	【全身を色々な角度から描く①】 フカン・アオリでキャラのいろいろな角度から見た姿を描けるようにします				
8		講義・演習	【全身を色々な角度から描く②】 フカン・アオリでキャラのいろいろな角度から見た姿を描けるようにします				
9		講義・演習	【連続した動き①】 歩く→こける→立ち上がる キャラの個性を考えて行動させることの大切さを学びます				
10		講義・演習	【連続した動き②】 歩く→こける→立ち上がる キャラの個性を考えて行動させることの大切さを学びます				
11		講義・演習	【連続した動き③】 歩く→こける→立ち上がる キャラの個性を考えて行動させることの大切さを学びます				
12		講義・演習	【キャラの顔を立体で作る①】 立体を理解することで2次元でもより立体的な絵が描けるようになります				
13		講義・演習	【キャラの顔を立体で作る②】 立体を理解することで2次元でもより立体的な絵が描けるようになります				
14		演習	後期総復習				
15		演習	後期総復習				
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1A (2DCG 1A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	五十嵐
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時間	前期 金曜
教員の略歴	フリーランスのイラストレーター						
授業の学習内容	デジタルツールを活用してイラストを制作できるようになる。基礎的な描画技術を習得し、個性を活かした表現方法を学ぶ。さらに、クオリティの高い作品を制作するための応用技術を身につけ、業界で活かせる作品づくりを意識できるようになる。						
到達目標	デジタルイラストの基礎技術を学ぶ。 制作ツールの基本操作やデータ管理方法を習得する。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 35% (2)技術 35% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)			
1		講義・演習	制作ツールの基本操作や提出方法を学ぶ。				
2		講義・演習	自己紹介となるイラストを制作する。				
3		講義・演習	自己紹介となるイラストを仕上げる。				
4		講義・演習	基礎的なクロッキーの練習法を学ぶ。				
5		講義・演習	目標とするイラストの特徴や描き方を分析する。				
6		講義・演習	着彩の基本的な方法を学び、実践する。				
7		講義・演習	金の卵展に向けた作品のテーマを決め、ラフを制作する。				
8		講義・演習	金の卵展に向けた作品の線画や構図を調整する。				
9		講義・演習	金の卵展に向けた作品の着彩を進める。				
10		講義・演習	金の卵展に向けた作品を仕上げる。				
11		講義・演習	ラフの作成方法を学び、実践する。				
12		講義・演習	EXTRAに向けた作品のラフを制作する。				
13		講義・演習	EXTRAに向けた作品のラフをブラッシュアップする。				
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
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1B (2DCG 1B)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	五十嵐
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 金曜
教員の略歴	フリーランスのイラストレーター						
授業の学習内容	デジタルツールを活用してイラストを制作できるようになる。基礎的な描画技術を習得し、個性を活かした表現方法を学ぶ。さらに、クオリティの高い作品を制作するための応用技術を身につけ、業界で活かせる作品づくりを意識できるようになる。						
到達目標	デジタルイラストの基礎技術を学ぶ。 制作ツールの基本操作やデータ管理方法を習得する。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 35% (2)技術 35% (3)提出課題 30%						
授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)		
1		講義・演習	クロッキーの練習法を学ぶ				
2		講義・演習	イラストのラフ制作(詳細なラフを作成し、複数案を考える)				
3		講義・演習	イラストのラフ制作				
4		講義・演習	進級展に向けた作品を制作する				
5		講義・演習	進級展に向けた作品を制作する				
6		講義・演習	進級展に向けた作品を制作する				
7		講義・演習	進級展に向けた作品を制作する				
8		講義・演習	進級展に向けた作品を制作する				
9		講義・演習	目標とするイラストの分析と実践をする				
10		講義・演習	目標とするイラストの分析と実践をする				
11		講義・演習	個々に適した着彩方法の研究と実践				
12		講義・演習	個々に適した着彩方法の研究と実践				
13		講義・演習	次年度に向けたラフ制作				
14		演習	後期総復習				
15		演習	後期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	Adobeソフト基礎 A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永
	Adobe software basics A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 木曜
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	漫画家。雑誌や書籍、Webなどでのイラスト、カットから、コラムやレポート漫画など、雑多なジャンルで活動中						
授業の学習内容	・photoshop、illustratorの各特徴や操作を理解し、デジタルツールを扱えるようにする ・アプリの基本から応用を身につけ、イラスト制作やデザインなどのクオリティアップに生かす						
到達目標	・画像ソフトの基本・応用を身に付ける ・デジタル技術を生かしたイラスト作品作りができるようになる ・ポートフォリオ制作や就職時のスキルとして活用できるようにする						
評価方法と基準	課題評価(課題内容を理解し、ツールを使いこなすクオリティに反映できているか) 締め切りの厳守						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	Photoshop基本・1 デジタル基礎	
2		講義・演習	Photoshop基本・2 各種ツールの説明	
3		講義・演習	photoshop基本・3 ブラシカスタム	
4		講義・演習	イラスト制作・1	
5		講義・演習	イラスト制作・2	
6		講義・演習	画像加工の基本と効果	
7		講義・演習	illustrator基本・1 各ツールの説明	
8		講義・演習	illustrator基本・2 操作応用	
9		講義・演習	illustrator基本・3 ペンツール	
10		講義	キャラクター制作	
11		講義	キャラクター制作	
12		講義・演習	効果とアレンジ	
13		講義・演習	Ai/PS 画像埋め込み	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	Adobeソフト基礎 B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永
	Adobe software basics B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	後期 木曜
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	漫画家。雑誌や書籍、Webなどでのイラスト、カットから、コラムやレポート漫画など、雑多なジャンルで活動中						
授業の学習内容	・photoshop、illustratorの各特徴や操作を理解し、デジタルツールを扱えるようにする ・アプリの基本から応用を身につけ、イラスト制作やデザインなどのクオリティアップに生かす						
到達目標	・画像ソフトの基本・応用を身に付ける ・デジタル技術を生かしたイラスト作品作りができるようになる ・ポートフォリオ制作や就職時のスキルとして活用できるようにする						
評価方法と基準	課題評価(課題内容を理解し、ツールを使いこなすクオリティに反映できているか) 締め切りの厳守						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	企業課題・ポストカードデザイン	
2		講義・演習	企業課題・ポストカードデザイン	
3		講義・演習	グリーティングカード制作	
4		講義・演習	グリーティングカード制作	
5		講義・演習	名刺制作	
6		講義・演習	名刺制作	
7		講義・演習	名刺制作	
8		講義・演習	ミニキャラ制作	
9		講義・演習	ミニキャラ制作	
10		講義	ミニキャラ制作	
11		講義	ミニキャラ制作	
12		講義・演習	Ai/PS まとめテスト	
13		講義・演習	Ai/PS まとめ	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	デジタルイラスト I A (Digital Illustration I A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	田澤
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 金曜
教員の略歴	イラストレーター						
授業の学習内容	PCを使用し、更なる画力の成長を目指しながらイラスト制作を行う。 イラスト制作以外にも即戦力に近づくため管理やデータ構成、解像度の設定など実際に現場で行われていることができるようになる。 個性を大切にしつつも仕事で活用できるさまざまな質感の塗りを使いわけることができるようになる。 フリーランス活動のみならずゲーム会社入社を目的としたイラストを描けるようになる。						
到達目標	①イラスト制作にあたり、データやレイヤーのまとめ方、レイヤーの命名規則に対応できる。 ②人体や前後、凹凸や空気感を意識しながらのイラストの表現ができる。 ③質感の描き分けができる。						
評価方法と基準	1)提出物80% 2)授業態度10% 3)出席数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		講義・演習	講義の内容説明、イラスト制作の現場で活動していくための説明を行い理解を深めることができる				
2		演習	A4 ①キャラクターデザイン【ラフ】 オリジナルのキャラクター制作を行い、自己を表現することができる				
3		演習	A4 ①キャラクターデザイン【線画】 はみ出しやゴミ、抜けの無い線画の制作ができる				
4		演習	A4 ①キャラクターデザイン【線画】 はみ出しやゴミ、抜けの無い線画の制作ができる				
5		演習	A4 ①キャラクターデザイン【着色】 マスキングの説明、漏れの無い下塗りができる				
6		演習	A4 ①キャラクターデザイン【着色】 キャラクターの着色、効果レイヤーを使用した仕上げができる				
7		演習	着色練習 様々な質感の素材を用意しそれぞれに合わせた塗り方ができる				
8		演習	A4 ②イラスト制作 【ラフ】背景やモチーフを含めたキャラクターの制作を行うことができる				
9		演習	A4 ②イラスト制作 【線画】各フォルダにレイヤーをまとめながら質感に合わせた線画を引くことができる				
10		演習	A4 ②イラスト制作 【線画】各フォルダにレイヤーをまとめながら質感に合わせた線画を引くことができる				
11		演習	A4 ②イラスト制作 【着色】それぞれの前後感、質感を意識した着色ができる				
12		演習	A4 ②イラスト制作 【着色】それぞれの前後感、質感を意識した着色ができる				
13		演習	A4 ②イラスト制作 【ブラッシュアップ】前期授業作品に手を加え、よりクオリティアップすることができる				
14		演習	前期総復習				
15		演習	前期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
ペンタブレット(学校備品)、USBメモリ等のデータ保存機器							

科目名	デジタルイラストⅠA (Digital IllustrationⅠA)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	田澤
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時間	後期 金曜
教員の略歴	イラストレーター						
授業の学習内容	PCを使用し、更なる画力の成長を目指しながらイラスト制作を行う。 イラスト制作以外にも即戦力に近づくため管理やデータ構成、解像度の設定など実際に現場で行われていることができるようになる。 個性を大切にしつつも仕事で活用できるさまざまな質感の塗りを使いわけることができるようになる。 フリーランス活動のみならずゲーム会社入社を目的としたイラストを描けるようになる。						
到達目標	①イラスト制作にあたり、データやレイヤーのまとめ方、レイヤーの命名規則に対応できる。 ②人体や前後、凹凸や空気感を意識しながらのイラストの表現ができる。 ③質感の描き分けができる。						
評価方法と基準	1)提出物80% 2)授業態度10% 3)出席数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		講義・演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作のための情報の確認をすることができる。				
2		演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作を行うことができる。				
3		演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作を行うことができる。				
4		演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作を行うことができる。				
5		演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作を行うことができる。				
6		演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作を行うことができる。				
7		演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作を行うことができる。				
8		演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作を行うことができる。				
9		演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作を行うことができる。				
10		演習	【企業プロジェクト】SEGA三国志カードイラスト制作を行うことができる。				
11		演習	イラスト制作 質感を意識したイラスト制作ができる。				
12		演習	イラスト制作 質感を意識したイラスト制作ができる。				
13		演習	イラスト制作 質感を意識したイラスト制作ができる。				
14		演習	後期総復習				
15		演習	後期総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
ペンタブレット(学校備品)、USBメモリ等のデータ保存機器							

科目名 (英)	ゲームコミュニケーション I A	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	鈴木 優馬 (YuuMac)
	game communication	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 3	開講区分	後期 火曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	VCT 2023 Stage3 MainEvent 7位 VCT 2022 Stage2 Challengers Week1 Open Qualifiers BEST8 VCT 2023 Split2 Challengers Open Qualifiers グループ優勝						
授業の学習内容	思考力や分析力、コミュニケーション能力など社会に必要なスキルをゲームを用いて学習する。						
到達目標	技術、知識、人間性、社会性等のスキルを、プロゲーマー以外の業種でも通用するレベルまで高める。						
評価方法と基準	出席評価50% + 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%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% 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		演習	オリエンテーション(授業の説明をしつつチュートリアルを行う。同時に新1年生と2、3年生の交流を促す。)	
2		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える①	
3		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える②	
4		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成(ゲーム実習で使う想定)①	
5		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える③	
6		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える④	
7		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成(ゲーム実習で使う想定)②	
8		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑤	
9		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑥	
10		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成(ゲーム実習で使う想定)③	
11		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑦	
12		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑧	
13		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成(ゲーム実習で使う想定)④	
14		実技・試験	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑨	
15		実技・試験	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑩	
準備学習 時間外学習			A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	ゲームコミュニケーション I B	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	長谷 耕一
	game communication	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 3	開講区分	後期 火曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部					曜日・時間	
教員の略歴	2018年6月よりフォートナイトプロチーム加入、2025年8月までプロゲーマー活動、2026年9月よりコーチとして活動中 2020年6月より滋慶学園グループ専門学校 フォートナイト専攻非常勤講師講師、2020年10月よりクラーク記念国際高等学校のフォートナイト非常勤講師 2024年9月より専門学校早稲田国際ビジネスカレッジ フォートナイト非常勤講師、2025年10月よりKONAMI e-スポーツ学院 フォートナイト非常勤講師として現在に至ります						
授業の学習内容	フォートナイトを楽しみながら技術向上、コミュニケーションをとりながらプレイする。 リプレイや大会の動画をみて知識をみにつける。 大会で通用するようにクリエイティブを使ってレベルの高い技術練習の実施、大会の動画鑑賞。						
到達目標	プロゲーマーや社会人になるための最低限のマナーや言葉遣いを身につけてもらう。						
評価方法と基準	出席評価50% + 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%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% 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		演習	新しい授業メンバーと交流をしてお互いを知ってもらう	
2		演習	大会で上位を獲りたいグループ、フォートナイトを楽しくプレイして上達したいグループとグループ分けをする	
3		演習	エイムの仕方についての説明	
4		演習	基礎的な建築の獲得、ランクでプレイして技術の向上	
5		演習	大会動画の鑑賞をし知識獲得	
6		演習	基礎的な建築の獲得、クリエイティブを使って連携の練習	
7		演習	対面時の基本的な撃ち合いの方法	
8		演習	基礎的な建築の獲得、クリエイティブで対面の練習	
9		演習	大会動画の鑑賞をし知識獲得	
10		演習	ランクでの対面強化	
11		演習	校内でのトーナメントを実施して自分の実力を知る	
12		演習	建築の応用編の獲得	
13		演習	2v2や3v3で個人技、連携力を高める	
14		演習	大会動画の鑑賞をし知識獲得	
15		演習	実際に大会等にでてもらいリプレイで反省	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	ゲームトレーニング I A	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	阪口
	game communication	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 3	開講区分	後期 火曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科屋間 I 部						
教員の略歴	Detonator→SCARZ →Sengoku Gaming 大会戦績 2020 First Strike Japan 優勝 2020 RAGE Japan Tournament 優勝 2020 EDION VALONRAT CUP 優勝 2020 Fiveness Japan Cup VALORANT 2020 優勝 2021 VCT2021 : Japan Stage 1 Challengers 1 優勝 2021 VCT2021 : Japan Stage 1 Challengers 3 優勝						
授業の学習内容	VALORANTは、自身の実力の発揮とチームメイトとの協力が必要です。目標設定・自己紹介から始まり、守り・攻め戦術の理解と実行、人数有利・不利時の判断、構成のマッチアップ、マネー管理、ULTゲームプランの立案、チームメイトとの効果的なコミュニケーションの取り方、撃ち合いの有利不利の説明、有利不利から行動の工夫、エイムの状態を使い分けることについて理解し、実行できるようになる。ゲームプレイを通じた実践と試合分析により、競技レベルの向上を目指す。						
到達目標	守りの基本行動(default・counter・rotate・流れ込み)を状況に応じて選択・実行できる。攻めの基本行動(default・釣り・ラッシュ・conditioning)を目的に応じて使い分けられる。 人数有利・不利それぞれの状況で、サイトの強弱を踏まえた判断ができる。リテイク可否を状況から判断し、適切な行動を選択できる。ULTを軸にしたゲームプランを立て、構成のマッチアップに応じた戦術を組める。 自チームの構成に合ったdefaultを設計し、各エージェントのULTの使い方を理解・実行できる。経済状況を読み、チーム全体で最適なラウンド戦略を実行できる。 チームメイトと効果的なコミュニケーションができる。撃ち合いの有利不利を説明できる。撃ち合いの有利不利から行動を工夫できる。エイムの状態を使い分けることができる。クロスヘアプレースメントを調節できる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 50% (3)提出課題 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		演習	目標設定を行う	ランク動画の提出、ワークシートの提出
2		演習	守りの戦術(Default・Counter・Rotate・流れ込み、Conditioning、リテイク)について説明できる 遠壁、近壁について説明できる	ランク動画の提出、ワークシートの提出
3		演習	攻めの戦術(Default・釣りの動き・ラッシュ・Conditioning、ポストプラント)について説明できる オンアングル、オフアングルについて説明できる	ランク動画の提出、ワークシートの提出
4		演習	人数有利時の判断(片方強気・片方弱気、サイト強弱、リテイク)ができる エイムの状態について説明できる	ランク動画の提出、ワークシートの提出
5		演習	人数不利時の判断(キルを狙う・ギャンブル、リスクの取り方)ができる クロスヘアプレースメントについて説明できる	ランク動画の提出、ワークシートの提出
6		演習	構成のマッチアップについて説明できる 有効的な待ち方について説明できる	ランク動画の提出、ワークシートの提出
7		演習	マネー状況に対してプランを組める 有効的なピークについて説明できる	ランク動画の提出、ワークシートの提出
8		演習	ULT中心のゲームプランを立案できる キャラクターコントロールについて説明できる	ランク動画の提出、ワークシートの提出
9		演習	1－8予習復習 コミュニケーションの取り方を説明できる	ランク動画の提出、ワークシートの提出
10		演習	COMCUPに向け チーム分けを行う、構成を組む 試合を行う	ランク動画の提出、ワークシートの提出
11		演習	試合を行う	
12		演習	試合を行う	
13		演習	試合を行う	
14		実技・試験	試合を行う	
15		実技・試験	試合を行う	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	ゲームトレーニング I B	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	Sokobe
	game communication	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 3	開講区分	後期 火曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部					曜日・時限	
教員の略歴	Reject Call of Duty部門CAG OSAKA Call of Duty部門						
授業の学習内容	プログラマーという職業は、ゲームを用いて競技的に活動を行う人のことを指します。 当然のことですが勝たなければなりませんので、職に就いたあとも自らで研鑽を行わなければなりません。 また、多くの人と関係を築くにあたって、人としての常識的な振る舞いや言動が求められます。 授業では、学生に必要な技術面での指導を行うとともに、プログラマーに求められる様々な要素に関しても指導を行います。						
到達目標	プログラマーとしての能力を継続的に発揮できるようになること、また、それらに見合った人間性を持って人と接することができるようになることが目標となります。 ①日々の授業で積極的に技術を向上させることができる。 ②自ら意欲的に調べ成長できる。 ③自らの言動に注意を向けることができる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)知識・理解 30% (3)技能 30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
2		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
3		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
4		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
5		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
6		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
7		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
8		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
9		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
10		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
11		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
12		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
13		演習	ゲーム内で自らの課題を見つけ、解消する術を身につける。	動画研究
14		実技・試験	試合を行う	
15		実技・試験	試合を行う	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	e-sportsプロモーション I A	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	渡邊
	e-sports promotion	授業 形態	実習	総時間 (単位)	90 3	開講区分	後期 火曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	東京、大阪を中心に約12年間、広告・販売促進・空間演出の制作ディレクション業務、マーケティング、プランニング業務に従事。地域経済に関わるべく、2022年に仙台に移住、2023年起業。顧客体験、UX(ユーザーエクスペリエンス)を軸としたプランニングを心がけ、デジタル化の推進や生成AIの利活用、リスキリングにも力を入れており、大学等の学外協力、リベラルアーツの講師業にも従事。						
授業の学習内容	企業へのプレゼンテーションスキルを身につけることを目的とし、それにマーケティングの基礎的な考え方の学習を深める。 ・マーケティング戦略の立案 ・資料制作のための考え方 ・生成AIの活用 etc.						
到達目標	特定のテーマに対して、いくつかのマーケティングのフレームワークを用いて戦略立案を行える。 ※企画立案に関して効果的な生AI活用ができる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)技術 30% (3)提出課題 30% ※理解度によって随時課題を設定。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	オリエンテーション・マーケティングの概論	
2		講義・演習	環境分析(市場機会の分析) 講義・グループワーク	復習・発表準備(1時間程度)
3		講義・演習	環境分析(市場機会の分析) 講義・グループワーク	復習・発表準備(1時間程度)
4		講義・演習	環境分析(市場機会の分析) 講義・グループワーク 中間発表	復習・発表準備(1時間程度)
5		講義・演習	戦略(ポジショニング) 講義・グループワーク	復習・発表準備(1時間程度)
6		講義・演習	戦略(ポジショニング) 講義・グループワーク	復習・発表準備(1時間程度)
7		講義・演習	戦略(ポジショニング) 講義・グループワーク 中間発表	復習・発表準備(1時間程度)
8		講義・演習	戦術(施策を企画) 講義・グループワーク	復習・発表準備(1時間程度)
9		講義・演習	戦術(施策を企画) 講義・グループワーク	復習・発表準備(1時間程度)
10		講義・演習	戦術(施策を企画) 講義・グループワーク 中間発表	復習・発表準備(1時間程度)
11		講義・演習	企画立案(簡単な企画書化) グループワーク	復習・発表準備(1時間程度)
12		講義・演習	企画立案(簡単な企画書化) グループワーク	復習・発表準備(1時間程度)
13		講義・演習	企画書 最終発表 企画後のマネジメントに関して	
14		演習	前期総復習	
15		演習	前期総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	e-sportsプロモーション I B	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	高橋恭子
	e-sports promotion	授業 形態	実習	総時間 (単位)	90 3	開講区分	後期 火曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	大学卒業後、地方テレビ局で番組広報制作・イベント運営などを行いその後タブロイド紙などで取材・編集に携わる。販売士1級日本販売士協会登録講師。郡山販売士会会長。商工会議所の派遣講師として企業の人材育成・マーケティングなどのコンサルティング業務を行う。セミナー講師。						
授業の学習内容	・市場やターゲットを意識した発想ができるようになる。 ・企画を組み立てる流れを理解し、具体的な企画を提案できるようになる。 ・企画案を企画書に落とし込み、プレゼンテーションにつなげられる技術を身につける。						
到達目標	・「お客様のための」「商品としてのゲーム」であることが理解できる。 ・ユーザー、ターゲット層の分析ができ、新商品で勝負する市場を定められる。 ・過去の模倣ではなく、先を見越した新しい価値を提供する企画をたてられる。 ・競合ゲームとの差別化と、「売り」を明確にした企画をたてられる。 ・自身のゲームの売りを説明できる。						
評価方法と基準	①平常点(関心・意欲・態度)20点 ②課題提出(コンセプトワーク・クリエイティブ)60点 ③プレゼンテーション(発信・提案)20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		講義・演習	授業のねらいと全体像が理解できる	
2		講義・演習	ブレインストーミングとKJ法が理解できる	
3		講義・演習	ポジショニングマップを使ったゲーム分析ができる	
4		講義・演習	企画書の内容を理解し、プレゼン資料作りができる	
5		講義・演習	おすすめゲームのプレゼン・提出ができる	
6		講義・演習	ジャンル内のゲームを比較しながら分析ができる	
7		講義・演習	ゲームの分析結果のプレゼンができる	
8		講義・演習	「ランダム発想法」「EMSフレームワーク」が理解できる	
9		講義・演習	「STP指定作業」「ペルソナ分析」ができる	
10		講義・演習	ポジマップ作成 ブラッシュアップ案の作成ができる	
11		講義・演習	ゲームコンセプト&キャラ設定ができる	
12		講義・演習	自分の作りたいゲームにタイトルを付けられる	
13		講義・演習	半期の課題が提出できる	
14		演習	予備日・復習	
15		演習	予備日・復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	フィジカルトレーニングⅠA	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	中田
	physical Training	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1	開講区分	前期 水曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	株式会社solufaction代表						
授業の学習内容	運動習慣の定着と体の状態確認や機能改善、向上のためのトレーニング知識と経験の構築を目的とした内容と球技や団体運動でチームワークなどを学んでもらう。						
到達目標	運動や、身体状況確認をすることで、自身の健康管理や家族友達との健全な生活(食事・睡眠・健康管理)を作ることができるようになってもらいたい。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)技術 40% (3)提出課題 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		講義	オリエンテーション	
2		実技	身体状況確認(セルフチェック・ケア)	
3		実技	全身自重トレーニング(強度レベル1)	
4		実技	機能トレーニング・ビジョントレーニング	
5		実技	身体状況確認(セルフチェック・ケア)	
6		実技	【ウォームアップ・バスケットボール】	体育館(13:00-16:30)
7		実技	下半身・体幹トレーニング(強度レベル2)	
8		実技	【ウォームアップ・バドミントン】	体育館(13:00-16:30)
9		実技	【ウォームアップ・球技orバドミントン】	体育館(13:00-16:30)
10		実技	身体状態確認(セルフチェック・ケア)	
11		実技	上半身・体幹トレーニング(強度レベル2)	
12		実技	全身自重トレーニング(強度レベル2)	
13		実技	身体状態確認(セルフチェック・ケア)	
14		実技	予備日	
15		実技	予備日	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	フィジカルトレーニング I B	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	中田
	physical Training	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1	開講区分	後期 火曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	株式会社solufaction代表						
授業の学習内容	運動習慣の定着と体の状態確認や機能改善、向上のためのトレーニング知識と経験の構築を目的とした内容と球技や団体運動でチームワークなどを学んでもらう。						
到達目標	運動や、身体状況確認をすることで、自身の健康管理や家族友達との健全な生活(食事・睡眠・健康管理)を作ることができるようになってもらいたい。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)技術 40% (3)提出課題 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		講義	後期オリエンテーション	
2		実技	身体状況確認(セルフチェック・ケア)	
3		実技	全身自重トレーニング(強度レベル1)	
4		実技	機能トレーニング・ビジョントレーニング	
5		実技	身体状況確認(セルフチェック・ケア)	
6		実技	【ウォームアップ・バスケットボール】	体育館(13:00-16:30)
7		実技	下半身・体幹トレーニング(強度レベル2)	
8		実技	【ウォームアップ・バドミントン】	体育館(13:00-16:30)
9		実技	【ウォームアップ・球技orバドミントン】	体育館(13:00-16:30)
10		実技	身体状態確認(セルフチェック・ケア)	
11		実技	上半身・体幹トレーニング(強度レベル2)	
12		実技	全身自重トレーニング(強度レベル2)	
13		実技	身体状態確認(セルフチェック・ケア)	
14		実技	予備日	
15		実技	予備日	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	メンタルトレーニング I A	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	橋本勇郎
	Mental Training	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1	開講区分	前期 火曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	株式会社ボットウス アスリートのメンタルコーチ						
授業の学習内容	競技者あるいはプロフェッショナルとして仕事をする際の他人とのコミュニケーションスキルについて、あるいは組織・チームに所属し活動する際の心構えや必要な要素について学ぶ						
到達目標	その場に応じた最適なコミュニケーション内容とスキルがわかり、実行できる 組織・チームについてその要素と必要とされる技能や姿勢がわかり、実行できる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)技術 40% (3)提出課題 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		講義・演習	ガイダンス	なし
2		講義・演習	初めましてを攻略する	なし
3		講義・演習	プロとは何か？を考える	自己PRの練習をする
4		講義・演習	自信を持って人と話す	プロチームを一つ決めて下調べする
5		講義・演習	面談計画を立てる	動画学習
6		講義・演習	面談ロールプレーをする	なし
7		講義・演習	プロフェッショナルモデルを作る①	プロフェッショナルモデルを作成する
8		講義・演習	プロフェッショナルモデルを作る②	プロフェッショナルモデルを完成させる
9		講義・演習	自分の課題を考える	課題を一つ解決して報告する
10		講義・演習	チームの課題を考える	課題を一つ解決して報告する
11		講義・演習	チームワークを学ぶ	なし
12		講義・演習	チームで目標を達成する①	授業外実践①
13		講義・演習	チームで目標を達成する②	授業外実践②
14		講義・演習	チームで目標を達成する③	授業外実践③
15		講義・演習	振り返り	レポート作成
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	メンタルトレーニング I B	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	橋本勇郎
	Mental Training	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1	開講区分	後期 火曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部						
教員の略歴	日本スポーツメンタルコーチ協会スポーツメンタルコーチ						
授業の学習内容	競技者あるいはプロフェッショナルとして仕事をする際の自信を管理・行動変容を促す能力について必要な要素を学ぶ						
到達目標	自分自身の方向性と活動量を調整するスキルや週間を身につける 後期が終わる最後の授業で「自分がなににむかってどんなふうに進んでいるか」を説明できる						
評価方法と基準	(1)出席 40% (2)技術 50% (3)関心・意欲 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		講義・演習	セルフマネジメントとは？	
2		講義・演習	ポジティブ心理学におけるセルフマネジメント	
3		講義・演習	目標設定の重要性	
4		講義・演習	目標へのプランを創る	
5		講義・演習	自分を知る	
6		講義・演習	モチベーションの発揮	
7		講義・演習	習慣の形成と維持	
8		講義・演習	悪い習慣をやめる	
9		講義・演習	感情のコントロール	
10		講義・演習	失敗について	
11		講義・演習	ストレスマネジメント	
12		講義・演習	集中力とゾーン	
13		講義・演習	セルフマネジメント実践	
14		講義・演習	セルフマネジメント実践	
15		講義・演習	最終発表・総括	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	ベーシックデザインⅡ (Basic DesignⅡ)		必修 選択	必修	年次	2	担当教員	濱中文夫
	学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 月曜
教員の略歴		グラフィックデザイナー、パッケージデザイナー歴35年超。現在は、プランナー、クリエイティブディレクター、プロデューサーでもある。						
授業の学習内容		プロの仕事と同じような課題制作を通し、コンピュータと「Illustrator」「Photoshop」の基礎操作を応用した表現技法を使ったよりレベルの高い作品制作方法の習得。						
到達目標		ケーススタディーによるコンピュータを使用したデザイン制作演習を行い、作品の質の向上とコンピュータ操作の技量を高めることができる。						
評価方法と基準		【評価方法】 課題提出、制作内容 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点) ……60点 ②コンセプトワーク(知識・理解) ……20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) ……20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		演習	これまでのIllustrator、Photoshopの操作を再確認できる		
2		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる①		
3		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる②		
4		演習	物語のタイトルロゴを様々なアイテムにデザイン展開できる		
5		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる①		
6		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる②		
7		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる③		
8		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる④		
9		演習	既成冊子のリニューアルデザインを印刷できる		
10		演習	「デザイングランプリTOHOKU」に向けてアイデア出しができる		
11		演習	デザインコンペティションに向けて作品制作する①		
12		演習	デザインコンペティション」に向けて作品制作する②		
13		演習	デザインコンペティションに作品を応募する		
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する		
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる		
16		演習	これまでのIllustrator、Photoshopの操作を再確認できる		
17		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる①		
18		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる②		
19		演習	物語のタイトルロゴを様々なアイテムにデザイン展開できる		
20		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる①		
21		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる②		
22		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる③		
23		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる④		
24		演習	既成冊子のリニューアルデザインを印刷できる		
25		演習	「デザイングランプリTOHOKU」に向けてアイデア出しができる		
26		演習	デザインコンペティションに向けて作品制作する①		
27		演習	デザインコンペティション」に向けて作品制作する②		
28		演習	デザインコンペティションに作品を応募する		
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する		
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる		
準備学習 時間外学習			課題内容や授業状況によって宿題を出すことがある		
【使用教科書・教材・参考書】					
USBメモリ、筆記用具、ノートとラフスケッチのできるもの					

科目名 (英)	キャラクターデザインⅡ (Character DesignⅡ)		必修 選択	必修	年次	2	担当教員	小野三喜雄
	学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 木曜日
教員の略歴		昭和55年より株式会社オフィス・カノウを設立、ドトールコーヒーなどの広告ブランディングに携わり、本学園東京校、仙台校講師を歴任						
授業の学習内容		1.新商品企画(例/コンビニエンスストア等で人気になり得る商品を企画し、商品特性を活かして販売形状までデザインし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・雑誌広告の制作まで実習する事で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、商品の企画により、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。商品企画の授業をとおして、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		【評価方法】 グループワーク、プレゼンテーション 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点)60点 ②コンセプトワーク(知識・理解)20点 ③プレゼンテーション(発信・提案)20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		演習	プレゼンテーション(自己表現)・考えを説明できる。	1年時制作作品を持参
2		演習	商品の企画(類似商品等調査)分析力が理解できる。	コンビニ商品の調査
3		演習	ネーミング(商品名称)発想法により、決定。	収集資料
4		演習	ロゴデザイン(文字のデザイン)商品を表現できる文字を考える	ラフデザイン 10案 パッケージサンプル
5		演習	パッケージデザイン(化粧箱)購買意欲を分析する	サンプル収集
6		演習	パッケージ全体仕様の制作(成分などを考えた色を決定制作	仕上げ作業 販売イメージ作り
7		演習	撮影(光りと影を考え)撮影する。「イメージを撮影できる」	撮影データの修正と切り抜き
8		演習	販売促進グッズのデザイン(店舗のPOP)視覚伝達を理解する	修正する
9		演習	企画書制作(企画商品の利点の伝達方法を理解する)	データ修正
10		演習	広告制作①(新商品の告知方法が理解できる)	データ修正
11		演習	広告制作②(画像等により伝達方法が理解できる)	データ修正
12		演習	広告制作③(記憶に残るレイアウトが理解できる)	データ修正
13		演習	プレゼンテーション(作品のより効果的技術を習得)	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	キャラクターデザインについて説明できる。	
17		演習	商品のコンセプトが理解できる。	
18		演習	発想法によりキャラクター案を決めることができる。	
19		演習	商品ネーミング&フォントを考える	
20		演習	パッケージデザインについて分析できる	
21		演習	パッケージ全体仕様の制作することができる。	
22		演習	モック制作を行い、カメラアングルを指定し撮影することができる。	
23		演習	キャラクタープロモーションに関して理解できる。	
24		演習	企画書制作を行い、商品PRを理解することができる。	
25		演習	広告制作①(新商品の告知方法が理解できる)	
26		演習	広告制作②(画像等により伝達方法が理解できる)	
27		演習	広告制作③(記憶に残るレイアウトが理解できる)	
28		演習	プレゼンテーション(作品のより効果的技術を習得)	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	映像表現 I	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	磯部香里
	(Visual expression)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	土曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科屋間 I 部						
教員の略歴	イラストレーター / グラフィックデザイナー デザイン事務所を経てフリーで活動開始。WEBや書籍・雑誌で使われるイラストを始めプロダクトなども手掛けている。他、国内外でも個展・展覧会に多数出展。 日本グラフィックデザイン協会(JAGDA) 会員						
授業の学習内容	各自が希望する会社の作風に沿った作品とポートフォリオ制作。現状の作品と方向性のすり合わせを行い、必要な課題を導き出す。						
到達目標	業界へ就職するために必要となるポートフォリオの土台制作と各自が定めた業界寄りの作品数を増やす。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 20% (2)技術 20% (3)提出課題 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		実習	ポートフォリオの作品の共有と整理。自身が進む方向を明確にし、業界スキルと必要な作品リストを制作する。	
2		実習	ポートフォリオサンプル制作。プロフィールページの作成。自己アイコンとその紹介文を考える。	
3		実習	ポートフォリオサンプル制作。業界に合わせたリスト表を用いて、点数とその枚数を資料検索し、サンプルを集める。	
4		実習	ポートフォリオサンプル制作。集めたサンプルを用いて、作品に沿った作品タイトルと補説文を考える。	
5		実習	ポートフォリオサンプル制作。集めたサンプルを用いて、順番を意識し、イラストレーターを使用して配置する。	
6		実習	ポートフォリオサンプル制作。配置した画像に沿って、文字情報をイラストレーターを使用して配置する。	
7		実習	ポートフォリオレイアウトの中間チェック。絵のサイズ感・文字量・順番を中心に確認し、状態に応じて調整する。	
8		実習	進路に合わせた作品制作。資料検索を行い、複数のラフデザインが出来る様になる。	
9		実習	進路に合わせた作品制作。決定したラフデザインから業界に沿った理想とする線画を引いていく。	
10		実習	進路に合わせた作品制作。業界に沿った線画の完成。それに沿った理想とする配色を決定する。	
11		実習	進路に合わせた作品制作。決定した配色に陰影をつけ仕上げていくこと。	
12		実習	進路に合わせた作品制作。仕上げた陰影から細部まで描き込み、完成度を上げる。	
13		実習	作品状態の中間チェック。絵のサイズ感・文字量・順番を中心に確認し、状態に応じて調整し、後期へつなげる。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	Webバナーについて理解し、レイアウトやキャッチコピーを作成し企業へ提案するWebバナー広告を制作できる	
17		演習	提案されているターゲットを意識したバナーの制作ができる	
18		演習	WEB企画に沿ったHTMLを作成できるようにする	
19		演習	画像編集、画像をブラウザ上に表示させ、検証を行い、最適な状況を理解できる	
20		演習	SEOに関して実際に検証を行い、提案することができる。	
21		演習	外部サイトやサイト内への効果的なリンク設定をすることができる	
22		演習	学んだ内容を小テストで振り返り、理解を深める	
23		演習	CSSについて具体的に説明することができる。	
24		演習	CSSを使った見出しや本文のスタイリングを、複数提案することができる。	
25		演習	CSSを使ってレイアウトを変更を行い、コンセプトにあったレイアウトを制作することができる	
26		演習	学んだ内容を小テストで振り返り、理解を深める	
27		演習	企業課題として制作全体像を把握することができる。	オリエンテーション
28		演習	制作したサイト案をプレゼンテーションすることができる。	プレゼンテーション
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	クリエイティブシンキングⅡ (Creative Thinking Ⅱ)	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	磯部香里
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	イラストレーター/グラフィックデザイナー デザイン事務所を経てフリーで活動開始。WEBや書籍・雑誌で使用されるイラストを始めプロダクト						
授業の学習内 容	クリエイティブ業界で使用されるツールの操作を習得しながら作品制作を行い、様々な使い分けが出来るようになる。また、単に制作するだけでなく各工程を理解し的確な操作方法・専門知識を習得する。						
到達目標	制作したものが実際の成果物になるまでの過程を踏み、一つ一つの必要操作を習得。後期に向けた応用操作までの一連の流れを自身の作業として確立できる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 20% (3)提出課題 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		講義・演習	業界就職用のポートフォリオの役割と考え方を理解する。	紙媒体のポートフォリオとスキャン素材、他 素材データ持参
2		講義・演習	業界就職用のポートフォリオの役割と考え方を理解する。	
3		演習	現在進行形のポートフォリオを通じ、必要に応じて各自ブラッシュアップを行う。	自身の強みは何か、就きたい仕事は何かを 考えましょう
4		演習	現在進行形のポートフォリオを通じ、必要に応じて各自ブラッシュアップを行う。	
5		演習	現在進行形のポートフォリオを通じ、必要に応じて各自ブラッシュアップを行う。	
6		演習	表紙デザインに關しての制作と注意点を理解し、目を引く見せ方を理解できる様になる。	illustrator&Photoshopの基本的動作を見直 しておきましょう
7		演習	表紙デザインに關しての制作と注意点を理解し、目を引く見せ方を理解できる様になる。	
8		演習	表紙デザインに關しての制作と注意点を理解し、目を引く見せ方を理解できる様になる。	
9		演習	自己PRに關しての制作と注意点を理解し、興味を持って読んでもらえる見せ方を理解できる様にな	
10		演習	自己PRに關しての制作と注意点を理解し、興味を持って読んでもらえる見せ方を理解できる様にな	
11		演習	自己PRに關しての制作と注意点を理解し、興味を持って読んでもらえる見せ方を理解できる様になる。	
12		演習	3`4のまとめ。各自が考えたデザインを反映し完成させる。	プリント出力して実寸でも随時認みましょう
13		演習	3`4のまとめ。各自が考えたデザインを反映し完成させる。	
14		演習	講評会(見栄えある表紙と見たくなる自己PR)講評会後は修正・ブラッシュアップ。	
15		演習	講評会(見栄えある表紙と見たくなる自己PR)講評会後は修正・ブラッシュアップ。	完成した自己PR・本文デザインをプリント出力
16		演習	作品紹介ページにて、必要素材と本文文章の見直し。誤字脱字の確認と最新の素材の配置換えを行う。	
17		演習		
18		演習		
19		演習		
20		演習		
21		演習		
22		演習		
23		演習		
24		演習		
25		演習	ViviviTサイトなどの活用とリニューアルを行う。	作品データ状態を確認しましょう
26		演習		
27		演習		
28		演習	夏季休暇を利用した、別冊ポートフォリオ制作と作品の役割について理解出来る様になる。	引き続き興味ある制作物を意欲的に作りま しょう
29		期末展示へ向けて の制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習			授業でのチェックされた部分を自宅で修正を反復練習	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	3Dデザイン I (3DDesign)		必修 選択	必修選 択	年次	2	担当教員	佐久間 啓之
	学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科 昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金曜日
教員の略歴		平成7年より、印刷業界にて活躍後、平成18年よりイラストレーターとして独立し現在に至る						
授業の学習内 容		どの業界においても、自分の特長を知り積極的にアピールするスキルが求められています。また幅広い分野で活躍するために、ソフトウェアの基礎から発展していく必要があります。この授業では学生個人が卒業後の目標と制作の計画を立て、自己管理能力を身につけるとともに発展的な作品アピールの方法を学びます。						
到達目標		3DCGソフトのツールを応用し、就職活動に向けた作品制作ができるようになる。 ・卒業後の方向性を定め、作りたい作品アイデアを持てる。 ・思い通りの計画で制作できるようになる。 ・魅力的な作品の見せ方を理解できる。 ・制作過程を分かりやすくポートフォリオに表現できる。						
評価方法と基準		(1)意欲・態度 60%(2) 制作過程 20% (3)提出物 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		演習	これまでの制作を振り返り、就職活動に向けた制作の計画を立てられる。	制作スケジュールの作成
2		演習	各スケジュールをもとに、作品制作に着手する。	制作
3		演習	作品アイデアを吟味しながら制作を進めることができる。	制作
4		演習	制作進度を把握し、計画を自己管理する。	制作
5		演習	作品を完成する。	
6		演習	1作品目を振り返り、2作品目の制作計画を立てる。 アイデアスケッチができる。	制作
7		演習	各スケジュールをもとに、作品制作に着手する。	制作
8		演習	作品アイデアを吟味しながら制作を進めることができる。	制作
9		演習	制作状況の自己管理をする。 作品のよりよい見せ方を探る。	制作
10		演習	制作過程をまとめ、ポートフォリオ用の素材をそろえる。	スケジュールに沿って制作を進めてくる
11		演習	作品制作とポートフォリオ制作を計画通りに進める。	制作
12		演習	就職活動に向けてブラッシュアップする。	制作
13		演習	作品を完成する。 展示用の撮影を行う。	展示用の作品提出
14		制作	期末展示へ向け作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	アプリケーションの応用操作方法を理解する。	制作スケジュールの作成
17		演習	モデリングワイヤーフレームについて理解する。	制作
18		演習	モデリングテクスチャーについて理解する。	制作
19		演習	UVやテクスチャについて理解する。	制作
20		演習	前回までの授業を踏まえ、簡単な物のモデリングが制作できる。	
21		演習	前回までの授業を踏まえ、複雑な物のモデリングが制作できる。	制作
22		演習	2～3頭身のキャラクターモデリングを理解する。	制作
23		演習	2～3頭身のキャラクターモデリングを制作できる。	制作
24		演習	2～3頭身のキャラクターモデリングを複数体制作できる。	制作
25		演習	2～3頭身のキャラクターモデリング修正内容を確実に解決できる。	スケジュールに沿って制作を進めてくる
26		演習	作品制作とポートフォリオ制作を計画通りに進める。	制作
27		演習	制作物のブラッシュアップができる。	制作
28		演習	作品を完成することができる。 展示用の撮影を行う。	展示用の作品提出
29		制作	期末展示へ向け作品制作および完成する	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	プログラミング I (Programing)	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	田澤真奈	
	学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金曜
教員の略歴	2014年より株式会社GOGO商会に入社し、2Dデザイナーとして現在に至る							
授業の学習内容	PCを使用し、更なる画力の成長を目指しながらイラスト制作を行う。 イラスト制作以外にも即戦力に近づくため管理やデータ構成、解像度の設定など実際に現場で行われていることができるようになる。 個性を大切にしつつも仕事で活用できるさまざまな質感の塗りを使いわけることができるようになる。 より魅力のあるキャラクターを制作することができるようになる。							
到達目標	①イラスト制作にあたり、データやレイヤーのまとめ方、レイヤーの命名規則に対応できる。 ②人体や前後、凹凸や空気を意識しながらのイラストの表現ができる。 ③座り作業となるので定期的に伸びをする、立ち上がる等の体調管理を行うことができる。							
評価方法と基準	①挨拶・返事をきちんとすることができる。提出物の〆切を守ることができる。携帯で調べるのは可だが説明中の携帯使用、授業中のゲームは厳禁。 ②授業内容の理解度。詳細をよく調べ、描写することができる。 ③細部まで見たときのイラストのクオリティ。授業で教えた内容をうまく活用できる。 ④コンセプト、テーマについて第三者が見たときに魅力的にわかりやすく表現できている。							

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		演習	講義の内容説明、イラスト制作の現場で活動していくためのアドバイスを行う		
2		演習	A4 ①キャラクターデザイン【ラフ】 人体を確認しながらテーマに沿ったキャラクターの制作を行う		
3		演習	A4 ①キャラクターデザイン【線画】 はみ出しやゴミ、抜けの無い線画の制作ができる		
4		演習	A4 ①キャラクターデザイン【線画】 はみ出しやゴミ、抜けの無い線画の制作ができる		
5		演習	A4 ①キャラクターデザイン【着色】 マスキングの説明、漏れの無い下塗りができる		
6		演習	A4 ①キャラクターデザイン【着色】 キャラクターの着色、効果レイヤーを使用した仕上げができる		
7		演習	着色練習 様々な質感の素材を用意しそれぞれに合わせた塗り方ができる		
8		演習	A4 ②イラスト制作 【ラフ】背景やモチーフを含めたキャラクターの制作を行う		
9		演習	A4 ②イラスト制作 【線画】各フォルダにレイヤーをまとめながら質感に合わせた線画を引くことがで		
10		演習	A4 ②イラスト制作 【線画】フォルダにレイヤーをまとめながら質感に合わせた線画を引くことができ		
11		演習	A4 ②イラスト制作 【着色】それぞれの前後感、質感を意識した着色ができる		
12		演習	A4 ②イラスト制作 【着色】それぞれの前後感、質感を意識した着色ができる		
13		演習	A4 ②イラスト制作 【講評会】それぞれの作品の良い所を見つけ学ぶことができる		
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成		
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる		
1		演習	講義の内容説明とイラスト制作の業界で必要な知識を理解できる。		
2		演習	人体を確認しながらテーマに沿ったキャラクターラフ案を数体描くことができる。		
3		演習	時間設定を行い、時間内の線画制作ができる。		
4		演習	線画の制作を複数体時間内に描くことができる。		
5		演習	着色に必要なマスキングの説明ができ、漏れの無い下塗りを時間内に完成することができる。		
6		演習	着色に必要なキャラクターの着色、効果レイヤーを使用した仕上げを時間内に完成することができる。		
7		演習	様々な質感を重視し、コンセプト、世界観に合わせた塗り方ができる		
8		演習	ポートフォリオ用の質感に合わせた線画を引くことができる		
9		演習	ポートフォリオ用の背景やモチーフを含めたキャラクターの制作ができる。		
10		演習	コンセプトを立てて、キャラクター設定から線画までフローで制作することができる。		
11		演習	オリジナルキャラクターへの着色、それぞれの前後感、質感を意識した着色ができる。		
12		演習	すべての制作工程において、フィニッシュワークを行うことができる。		
13		演習	期末展示へ向けての作品制作準備を行う。		
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成		
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる		
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】 ペンタブレット(PCを使用して描く場合)、クロッキー帳、筆記用具、USBメモリ等のデータ保存機器					

科目名 (英)	アドバタイジングデザインⅡ (Advertising Design)	必修 選択	必修選択	年次	2年	担当教員	笠原次郎
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 水曜
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	* 実務経験: 1980年より勤文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて主にエンターテインメント系の小説の編集業務に携わる。2015年KADOKAWA退職後はフリーの編集・ライターとして様々な雑誌書籍の仕事を担当。						
授業の学習内容	小説を書くために知っておくべき要素「アイデア」「プロット」「構成」や、技法「人称」「視点」「演出」などを実習を通して学ぶ。特に本科目では、「プロット」をもとにベストの「構成案」をいかに制作していきかに重点をおく。また、役割や作り方などを技術として学んで身につけてもらう。また、2・3年の目的は「自分の作品を完成させる」こと。学んだ技術を生かしながら、EXTRA(基本全員参加。9月初旬締め切り)、SCAノベルアワード(全員参加。年末締め切り)や新人賞投稿作品の制作を進めさせる。各作品の制作は基本的に授業時間外に行うが、作品へのアドバイスは授業内において行う。 * なお、EXTRA、SCAノベルアワードの作品については、あまさき先生の「小説制作」「文章表現基礎」と連動して指導していく。						
到達目標	・「プロット」と「構成案」の違いを理解し説明することができる。 ・「プロット」と「構成案」を分ける理由を理解し自分の作品制作に応用することができる。 ・上記を達成した上で「読み手が引き込まれる魅力的な」作品を制作し投稿する。						
評価方法と基準	1平常(関心・意欲・態度)・・・40%(出席数・課題提出数) 2コンセプトワーク、3クリエイティブ、4プレゼンテーション・・・60%(課題提出・テスト併用)						

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		演習	授業の目的を理解する。	
2		演習	プロットからつながる仕事とはいったいどんなものか理解する。	
3		演習	「文体」「人称」「視点」「演出」について理解できる。	
4		演習	4コママンガからプロットを考えることができる。	
5		演習	4コママンガ抽出したプロットを発展できる。	
6		演習	4コママンガ抽出したプロットを発展し、構築できる。	
7		演習	4コママンガ抽出したプロットを制作できる。	
8		演習	短編小説からプロットを抽出できる。	
9		演習	短編小説からプロットを抽出し構築できる。	
10		演習	オリジナルのプロットを考える。	
11		演習	オリジナルのプロットを構築する。	
12		演習	オリジナルのプロット制作できる。	
13		前期課題講評とテスト	講評とテストにより各自自分の後期への課題を把握する。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	実践・実技 (Practice and practical skills)		必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	高橋恭子
	学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 土曜日
教員の略歴	大学卒業後、地方テレビ局・タブロイド紙などで取材・編集に携わる							
授業の学習内容	優れた文章を書くためには、取材をして見聞を広めることが求められます。人に話を聞き、それを文章にまとめる訓練をすることは、あらゆる職業に役立ちます。							
到達目標	・取材対象に話を聞き、文章にまとめる力を付ける。 者を意識したわかりやすい文章が書けるようにする。 対象の魅力を引き出せる文章力を身につける。 トに則した、読んでもらえる紙面づくりができるようになる。 なく、紙面デザインや動画作成など紙面づくりにおけるオールマイティな力を身につける。 新聞を発行する。							
評価方法と基準	①平常点(関心・意欲・態度)30点 ②課題提出(コンセプトワーク・クリエイティブ)40点 ③プレゼンテーション(発信・提案)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		演習	授業のねらいと全体像が+K3+D12+D12:K33	
2		演習	編集会議で提案ができる	
3		演習	企画書が作成できる	取材対象にアポイントを取る
4		演習	的確な取材ができる	
5		演習	読者を意識した読みやすい文章が書けるようになる	
6		演習	読者を意識した読みやすい文章が書けるようになる	取材対象に記事確認
7		演習	取材対象の魅力を引き出せる文章が書けるようになる	取材対象にゲラ確認
8		演習	校了、印刷、学内貼り出しができる	
9		演習	的確な取材ができる	2回目の取材対象にアポイントを取る
10		演習	読者を意識した読みやすい文章が書けるようになる	
11		演習	取材対象の魅力を引き出せる文章が書けるようになる	取材対象に記事確認
12		演習	取材対象の魅力を引き出せる文章が書けるようになる	取材対象にゲラ確認
13		演習	校了、印刷、学内貼り出しができる	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	授業のねらいと全体像が理解できる	
17		演習	取材対象の企業を選定し編集会議で提案ができる	企業プロジェクト①
18		演習	取材先企業、店舗ごとに企画書が作成できる	
19		演習	チームに分かれて的確な取材ができる	
20		演習	企業、店舗の要望と、読者を双方意識した文章が書けるようになる	
21		演習	企業、店舗の要望と、読者を双方意識した文章が書けるようになる	
22		演習	中間チェックとして、校正を行うことができる	
23		演習	問題点をチームワークにより、解決することができる。	
24		演習	取材先企業、店舗ごとに企画書が作成できる	企業プロジェクト②
25		演習	チームに分かれて的確な取材ができる	
26		演習	企業、店舗の要望と、読者を双方意識した文章が書けるようになる	
27		演習	企業、店舗の要望と、読者を双方意識した文章が書けるようになる	
28		演習	中間チェックとして、校正を行うことができる	
29		演習	問題点をチームワークにより、解決することができる。	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	進級制作 (Advanced grade production)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	佐久間 晋之
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 火曜
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	平成7年より、印刷業界にて活躍後、平成18年よりイラストレーターとして独立し現在に至る						
授業の学習内容	広告物を作るために必要なデザイン知識、デザインソフトを使いこなす技術、印刷するために必要なデータの作り方を理解する必要があります。ソフト(Illustrator,Photoshop,Indesign)を使いこなせる事で広告・グラフィックデザイン業界の分野で役立ちます。自らのイメージやクライアントが形にできないイメージを具現化することができます。一人ひとりに寄り添い、理解しやすい内容まで噛み砕き授業を行います。						
到達目標	広告物を作るために必要なデザイン・印刷知識の習得とデザインソフトを使いこなす技術。自分の思い描くデザインイメージをデザインソフトを使い制作する事ができるよう制作実習・演習を行う。デザインソフト(Illustrator,Photoshop,Indesign)を使いこなせる事ができる。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク・プレゼンテーション演習 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点) ……60点 ②コンセプトワーク(知識・理解) ……20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) ……20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		演習	(目標①)DTPと印刷技術について把握することができる。	
2		演習	(目標①)デザインとレイアウトについて知識を深める事ができる	復習
3		演習	(目標②)ポスター制作に必要な知識を理解できる。	課題実習の制作
4		演習	(目標②)ポスター制作に必要なソフトを操作できる。	課題実習の制作
5		演習	(目標②)ポスター制作の実習を行う。	課題実習の制作
6		演習	(目標③)Photoshopで写真加工、レタッチ、色補正技術を習得出来る。	復習
7		演習	(目標③)Photoshopでグラフィックを作る事ができる。	写真の準備
8		演習	(目標④)リーフレット制作に必要な知識を理解できる。	課題実習の制作
9		演習	(目標④)リーフレット制作に必要なソフトを操作できる。	課題実習の制作
10		演習	(目標④)リーフレット制作の実習を行う。	課題実習の制作
11		演習	(目標④)リーフレット制作の実習を行う。	課題実習の制作
12		演習	(目標⑤)Indesignを理解し操作する事ができる。	復習
13		演習	(目標⑤)Indesignを使い冊子の表紙を作る事ができる。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	クライアントが要望するポスター制作に必要な知識を理解できる。	企業プロジェクト(オリエンテーション)
17		演習	デザインとレイアウトについて複数案提案することができる。	
18		演習	ポスター制作に必要なソフトを使用して、様々なデザイン提案を行う。	
19		演習	ポスター制作に必要なソフトを使用して、様々なデザイン提案を行う。	
20		演習	ブラッシュアップを行い、プレゼンテーションができる	企業プロジェクト(プレゼンテーション)
21		演習	クライアントが要望するリーフレット制作に必要な知識を理解できる。	企業プロジェクト(オリエンテーション)
22		演習	リーフレット制作に必要なソフトを使用して、様々なデザイン提案を行う。	
23		演習	リーフレット制作に必要なソフトを使用して、様々なデザイン提案を行う。	
24		演習	Indesignを使用して、編集することができる。	
25		演習	Indesignを使用して、編集することができる。	
26		演習	ブラッシュアップを行い、プレゼンテーションができる	企業プロジェクト(プレゼンテーション)
27		演習	2つのプロジェクト振り返り、PDCを実行することができる	
28		演習	期末展示へ向けての作品企画をすることができる。	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習			①～⑤の演習と復習。授業で覚えた技術を忘れないよう反復した復習を行います。	
【使用教科書・教材・参考書】				
DTP&印刷スーパーしくみ辞典				

科目名 (英)	映像表現Ⅱ (Visual expression)		必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	川村浩之
	学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 水曜日
教員の略歴		昭和55年より、俳優・ディレクターにて活躍、現在もPV、企業ビデオ、YouTube動画などの制作・撮影・編集など手がける。						
授業の学習内容		動画とはどういうものか、そしてどのように映像は作られているのかを理解させた上で、動画編集に欠かせないアドビのフォトショップ、アフターエフェクトの基本操作を学習させる。まずは動画の編集ではなく静止画を動かして動画を作ること、動画に対する理解を頭ではなく感覚的にマスターさせ、後期の動画編集へ繋げていく。						
到達目標		動画のしくみ、作り方を習得する。コンピュータの基本操作、アドビソフトの基本的な使い方を習得する。 目標① フォトショップでの写真の切り抜きができる。 目標② フォトショップでカラーバランスを使って写真の加工ができる。 目標③ アフターエフェクトを使って静止画を動かすことができる。 目標④ アフターエフェクトを使っていくつかの静止画を動かすことができる。 目標⑤ アフターエフェクトを使って静止画に簡単なエフェクトをつけることができる。						
評価方法と基準		(1)関心・意欲・態度 35% (2)制作物 35% (3)発表 20% (4)試験 10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	コンピュータの基本操作、動画の仕組みが説明出来る	
2		演習	(目標①)フォトショップの基本操作と写真の切抜きができる	フォトショップの操作復習
3		演習	(目標①)フォトショップの写真の切抜きができる	フォトショップの操作復習
4		演習	(目標①)フォトショップで複雑な写真の切抜きができる	フォトショップの操作復習
5		演習	(目標②)フォトショップのカラーバランスで写真加工ができる	フォトショップの操作復習
6		演習	アフターエフェクトの基本操作	アフターエフェクトの操作復習
7		演習	(目標③)アフターエフェクトを使って静止画を動かすことができる	アフターエフェクトの操作復習
8		演習	(目標③)アフターエフェクトを使って静止画を動かすことができる	アフターエフェクトの操作復習
9		演習	(目標④)アフターエフェクトを使って複数の静止画を動かすことができる	アフターエフェクトの操作復習
10		演習	(目標④)アフターエフェクトを使って複数の静止画を動かすことができる	アフターエフェクトの操作復習
11		演習	(目標⑤)アフターエフェクトでエフェクトをつけることができる	アフターエフェクトの操作復習
12		演習	(目標⑤)アフターエフェクトでエフェクトをつけることができる	アフターエフェクトの操作復習
13		演習	(目標⑤)アフターエフェクトでエフェクトをつけることができる	アフターエフェクトの操作復習
14		演習	期末展示へ向け作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	実写映像とCG(もしくは絵など)を使った短編作品作りのため、内容を制作することができる。	
17		演習	短編作品作り② しっかりと絵コンテを作ることができる。	
18		演習	短編作品作り③ 製作チームと撮影チームに分かれて作業することができる。	
19		演習	短編作品作り④ 編集作業をチームで遂行することができる。	
20		演習	短編作品作り⑤ 音入れ作業をチームで遂行することができる。	
21		演習	完成作業として、最終段階までブラッシュアップを行うことができる。	
22		演習	編集ソフト(プレミア)を使って、細かい編集～エフェクトを理解することができる。	
23		演習	声優・俳優チームが作ったCM、プレミアで編集し、撮影したデータを編集できる。	
24		演習	声優・俳優チームが作ったCM、プレミアで編集し、モーションエフェクトを効果的に使用できる。	
25		演習	声優・俳優チームが作ったCM、プレミアで編集し、マスタリングができる。	
26		演習	声優・俳優チームが作ったCM、プレミアで編集し、短尺と長尺の2パターン制作することができる。	
27		演習	実際の企業より課題をいただき内容を理解することができる。	オリエンテーション
28		演習	依頼内容に沿った映像作品を提案できる。	プレゼンテーション
29		演習	期末展示へ向け作品制作および完成する	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
なし				

科目名 (英)	3DデザインⅡ	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	小野三喜雄
	(3DDesignⅡ)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 木曜 曜日・時限
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	昭和55年より株式会社オフィス・カノウを設立、ドトールコーヒーなどの広告ブランディングに携わり、本学園東京校、仙台北校講師を歴任						
授業の学習内容	1.ポートフォリオ制作 1年時、2年時制作作品の修正及び不足作品制作)※就職に向けての作品集を制作できる。 2.企業課題制作(企業様からの課題提供に対する作品作り)※より実践的な取り組みができる。3.卒業制作(3年間の集大成と企業様とのコラボ作品を制作することで、プロの自覚構成をする。)						
到達目標	プロになる為の作品集を制作できる。就職してからの実社会での経験する、作品に対してクライアントとの打ち合わせ、プロの作品制作の流れを体験できる。卒業時にプロとしての考え方、作品作りを習得できる。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク、プレゼンテーション 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点) ……60点 ②コンセプトワーク(知識・理解) ……20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) ……20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		演習	ポートフォリオ-A①過去の制作作品の修正出来る。	2年間の作品持参
2		演習	ポートフォリオ-A②個性的、注目される作品を作る。	作品データの修正
3		演習	ポートフォリオ-A③得意デザインの表現が出来る。	アイディアラフデザイン
4		演習	ポートフォリオ-A④希望会社向けの作品ができる。	作品データの修正
5		演習	ポートフォリオ-A⑤希望会社に見ていただける。	作品データの修正
6		演習	ポートフォリオ-B①自己表現のオリジナル作品集を作る。	各自らしさのデザインラフ
7		演習	ポートフォリオ-B②希望会社に向けたデザインを作る。	基本デザインと色彩構成を考える
8		演習	ポートフォリオ-B③他に無いレイアウトができる。	全体のパターンデザインを決定する。
9		演習	ポートフォリオ-B④作品集に追加したい作品ができる。	データ修正
10		演習	ポートフォリオ-B⑤印刷データ制作できる。	データ修正
11		演習	ポートフォリオ-B⑥外部印刷会社へ外注実績体験できる。	入稿データ制作
12		演習	プレゼンテーション（自己作品を評価できる。）	
13		演習	卒業制作を考える。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する。	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができるする。	
16		演習	グループワークで講評を行い、フィードバックされた内容を理解できる	
17		演習	フィードバック内容をもとに、AIDMAを考え理解できる	
18		演習	A:アテンションにフォーカスし制作することができる【ファーストインパクトを得るためには？】	
19		演習	I:インタラストにフォーカスし制作することができる【興味を持つためにはどのようなデザイン？】	
20		演習	D:デザイナーにフォーカスし制作することができる【欲しい！一緒に仕事がしたい！と思われるデザイ	
21		演習	M:メモリーにフォーカスし制作することができる【記憶に残るデザインとは？】	
22		演習	学んだ内容をもとに、企画制作することができる	
23		演習	ポートフォリオをWEB展開することを理解する	
24		演習	作成したポートフォリオをWEB展開し制作できる	
25		演習	作成したポートフォリオをWEB展開し制作できる	
26		演習	企業へアピールして、アドバイスされた内容を理解できる	
27		演習	企業へアピールして、アドバイスされた内容を理解し、修正制作できる	
28		演習	卒業制作を考える。	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する。	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができるする。	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	プログラミングⅡ	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	堀越
	programingⅡ	授業 形態	実習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	前期 月曜日
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	長年コンシューマを中心にゲーム開発に従事。近年はxR開発・コンサルも兼任。Unity認定インストラクター。						
授業の学習内容	プログラミングの基礎知識を再認識する C++言語の基礎知識を学ぶ						
到達目標	プログラミングの考え方を、改めて認識する C++を用いて、基礎的なプログラミングができるようになる						
評価方法及び基準	(1)関心・意欲 50% (2)期末試験 20% (3)提出課題 30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	オリエンテーション プログラミングの基礎 言語を伴わない実習	
2		講義・演習	プログラミングの基礎 言語を伴わない実習	
3		講義・演習	プログラミングの基礎 言語を伴わない実習	
4		講義・演習	VosualStudioの使い方 C++基礎 C++課題実習	
5		講義・演習	変数・分岐・繰り返し C++課題実習	
6		講義・演習	関数・配列 C++課題実習	
7		講義・演習	メモリ・データ型 C++課題実習	
8		講義・演習	クラスの基本 C++課題実習	
9		講義・演習	クラスの機能 C++課題実習	
10		講義・演習	クラスの継承 C++課題実習	
11		講義・演習	テンプレートクラス・型変換 C++課題実習	
12		講義・演習	ファイルの入出力 模擬試験/解説	
13		講義・演習	期末試験	
14		講義・演習	成果発表会	
15		講義・演習	成果発表会	
16		講義・演習	オリエンテーション プログラミングの基礎	
17		講義・演習	プログラミングの基礎	
18		講義・演習	VosualStudioの使い方 C++基礎	
19		講義・演習	変数・分岐・繰り返し	
20		講義・演習	関数・配列	
21		講義・演習	メモリ・データ型	
22		講義・演習	クラスの基本	
23		講義・演習	クラスの機能	
24		講義・演習	クラスの継承	
25		講義・演習	テンプレートクラス・型変換	
26		講義・演習	ファイルの入出力	
27		講義・演習	期末試験	
28		講義・演習	期末試験解説	
29		講義・演習	成果発表会	
30		講義・演習	成果発表会	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
なし				

科目名 (英)	ポートフォリオ制作 (Portfolio)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	本郷 正広
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 金曜日
教員の略歴	昭和56年よりデザイン事務所へ入社し、広告デザインからイラスト制作まで幅広く制作を行う。平成元年より独立し活動の幅を広げ現在に至る。						
授業の学習内容	毎回用意したテキストをもとに基本操作を学ばせる。その都度、ソフトの操作、作品の添削、疑問点などを指導。						
到達目標	Photoshop、イラストレーターの基本操作の習得。 およびそれらのソフトを使つてのポートフォリオ制作、完成。						
評価方法と基準	①平常(関心・意欲・態度)・・・40%(出席数・課題提出数) ②コンセプトワーク、③クリエイティブ、④プレゼンテーション・・・60%(課題提出・テスト併用)						

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	／	演習	「PHOTOSHOP」の基本操作の確認／ 「ILLSTRATOR」の 基本操作の確認／「ILLSTRATOR」パスの操作を 出来る	
2	／	演習	「ロゴ」制作1 「illustrator」の基本操作を出来る	
3	／	演習	「ロゴ」制作2 「illustrator」の基本操作を出来る	
4	／	演習	「アイコン／ボタンスイッチ」制作1 「illustrator」「PHOTOSHOP」の基本操作を出来る	
5	／	演習	「アイコン／ボタンスイッチ」制作2 「illustrator」「PHOTOSHOP」の基本操作を出来る	
6	／	演習	「レイアウト」制作1 「illustrator」「PHOTOSHOP」の基本操作を出来る	
7	／	演習	「レイアウト」制作2 「illustrator」「PHOTOSHOP」の基本操作を出来る	
8	／	演習	「レイアウト」制作3 「illustrator」「PHOTOSHOP」の基本操作を出来る	
9	／	演習	「イラスト・写真をメインのポストカード」制作1 「illustrator」「PHOTOSHOP」の基本操作を出来る	
10	／	演習	「イラスト・写真をメインのポストカード」制作1 「illustrator」「PHOTOSHOP」の基本操作を出来る	
11	／	演習	「仮ポートフォリオ」制作1 「illustrator」「PHOTOSHOP」の基本操作を出来る	
12	／	演習	「仮ポートフォリオ」制作2 「illustrator」「PHOTOSHOP」の基本操作を出来る	
13	／	演習	おさらい・まとめ	
14	／	期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15	／	プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	実践・実技	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	花井直人
	Practice/skills	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 火曜 1-2限
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	大手ゲーム会社で10年以上プログラマーとして従事した後、ゲーム会社を設立、ディレクター、採用、営業にも従事。2008年からは教員としてもプログラムの指導を行っている。						
授業の学習内容	C++を使ってゲームを作る。 ゲームを作りながら、言語、データ構造、アルゴリズムを理解する。 操作性や、演出を加えながら、ユーザーを意識したゲーム制作を行う。 時間内に講義と演習を行っていくが、時間外での制作を行い、確認することが必要。						
到達目標	ゲームの基本部分は、授業内で作ることができる。 作業分担がやりやすい設計ができるようになる。 演出力や技術力の高い、ゲームが作れるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)技術 20% (3)提出課題 40% 授業後に、1週間で実践してきた人と、 授業内での発言が多い人を高く評価します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
2		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
3		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
4		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
5		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
6		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
7		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
8		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
9		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
10		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
11		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
12		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
13		演習	横スクアクション制作	ゲーム制作
14		演習	発表会準備	ゲーム制作
15		演習	期末プレゼンテーション	ゲーム制作
16		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
17		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
18		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
19		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
20		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
21		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
22		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
23		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
24		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
25		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
26		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
27		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
28		演習	落ちものパズル制作	ゲーム制作
29		演習	発表会準備	ゲーム制作
30		演習	期末プレゼンテーション	ゲーム制作
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	業界研究 (industry research)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	花井直人
学科	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	180 6	開講区分	通年 金／土曜日
教員の略歴	大手ゲーム会社で10年以上プログラマーとして従事した後、ゲーム会社を設立、ディレクター、採用、営業にも従事。2008年からは教員としてもプログラムの指導を行っている。						
授業の学習内容	就活に当たって、企業を調べたり、企業の求める人材を知る。 企業の求める人材を知り、自分のアピールポイントを考える。 アピールポイントを引き出せる作品の制作を行う。 雑談力、説明力を上げる。						
到達目標	就活に向けて、自己アピール力できるようになる。 自己アピールできる作品を作れるようになる。 面接で自分をしっかりアピールしていけるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)技術 20% (3)提出課題 40% 作品制作を行い、アドバイスを受けに来た人を高く評価します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義	自己分析	自分の目標と企業調査
2		講義	自己分析	自分の目標と企業調査
3		講義	業界研究	自分の目標と企業調査
4		講義	業界研究	自分の目標と企業調査
5		講義	企業分析・企業調査	自分の目標と企業調査
6		講義	企業分析・企業調査	自分の目標と企業調査
7		講義	制作する作品を決める	作品制作開始
8		講義	ポートフォリオ制作	
9		講義	ポートフォリオ制作	ポートフォリオ制作
10		講義	ポートフォリオ制作	ポートフォリオ制作
11		講義	企業の求める人材	ポートフォリオ制作
12		講義	企業の求める人材	ポートフォリオ制作
13		講義	企業の求める人材	ポートフォリオ制作
14		講義	企業の求める人材	ポートフォリオ制作
15		講義	対話練習	ポートフォリオ制作
16		講義	対話練習	ポートフォリオ制作
17		講義	対話練習	ポートフォリオ制作
18		講義	対話練習	ポートフォリオ制作
19		講義	履歴書・経歴書	
20		講義	履歴書・経歴書	
21		講義	履歴書・経歴書	
22		講義	履歴書・経歴書	
23		講義	面接マナー	
24		講義	面接練習	
25		講義	面接練習	
26		講義	作品講評	
27		講義	作品講評	
28		講義	作品プレゼンテーション	
29		講義	作品プレゼンテーション	
30		講義	振り返り	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	卒業制作 (Graduation production)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	田中実
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 曜日・時限	通年 土曜日 1～3限
教員の略歴	SCA副校長。元ユニテカ株式会社マーケティング部デザインセンターでファッショントレンド、ファブリックプリント、テキスタイル開発などを担当。						
授業の学習内 容	この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れ、他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。 年度末の制作展へ向けて、学生全員が業界の方々へ自分自身をプレゼンテーションできるように、アクティブラーニングを通じて学ぶ。						
到達目標	業種・企業・職種の理解、自分自身のポジションニングを把握できるようにする。 業界で活躍するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになること。 制作展でのプレゼンテーション、自己アピールを行えるようになることが目標。						
評価方法と基準	①平常点(関心・意欲・態度)20点 ②課題提出(コンセプトワーク・クリエイティブ)50点 ③プレゼンテーション(発信・提案)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	／	演習	仕事や働くことを理解する		
2	／	演習	目標設定ができるようになる		
3	／	演習	業界で求められること、ニーズを理解する		
4	／	演習	業界と企業について理解する		
5	／	演習	業界の流れ、ムーブメントの動きを理解する		
6	／	演習	業界へ貢献できる自分のポジションを理解する		
7	／	演習	仕事の意味と多様性について理解する		
8	／	演習	社会人基礎力を身に着ける① リサーチ力		
9	／	演習	社会人基礎力を身に着ける② 傾聴力		
10	／	演習	社会人基礎力を身に着ける③ コミュニケーション力		
11	／	演習	社会人基礎力を身に着ける④ プレゼンテーション力		
12	／	演習	社会人基礎力を身に着ける⑤ コンセプトワーク		
13	／	演習	短時間で複数の意見をまとめる力をつける ブレインストーミング～プレゼンテーション		
14	／	演習	面接で自分の意見を伝えられるようになる 面接テクニック		
15	／	演習	自分に強み、弱みを理解して、最大限にアピールすることができる		
16	／	演習	前期に学んだことを振り返り説明できる		
17	／	演習	ポートフォリオについて目的目標を考えることができる		
18	／	演習	進路先に求められるポートフォリオはどのようなものか理解することができる		
19	／	演習	デザインの統一感、見やすさについて理解できる		
20	／	演習	台割を考えて企画することができる		
21	／	演習	制作しながらブラッシュアップを行うことができる		
22	／	演習	ホスピタリティについて理解する		
23	／	演習	ホスピタリティをグループワークにて実施し体験する		
24	／	演習	様々な場面でのホスピタリティについて理解出来る		
25	／	演習	進路先に求められるホスピタリティについて考える		
26	／	演習	進路先に求められるホスピタリティについて実践できるように理解する		
27	／	演習	デジタル技術のホスピタリティについて理解することができる		
28	／	演習	世界の企業を調査しホスピタリティについて説明できる		
29	／	演習	自分自身が出来るホスピタリティについて説明できる		
30	／	演習	卒業後～30歳までの自分のフローを描くことができる		
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名 (英)	業界研修 (Industry training)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	佐藤大輔
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	180 6	開講区分 曜日・時限	通年 金曜日 1～3限
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	株式会社ランドホーでゲームデザイナーとして12年従事。ディレクター/メインプランナーとしてゲーム開発に携わる。						
授業の学習内容	ゲームが好きなユーザーとしての立場から脱却し、ゲーム業界でゲームデザイナーとして働くための心構えを学びます。 コンセプト起動の企画立案法を理解し、アウトプットする手段として企画書を書く練習を行います。 既存ゲームの企画書作成を通して、コンセプトと売りとなるシステムを理解する練習を行います。 そのタイトルのオリジナル続編の企画書作成を通して、コンセプトと売りとなるシステムを提案する練習を行います。						
到達目標	・ゲーム業界/ゲームデザイナーの仕事を理解する ・ゲームコンセプトの概念を理解する ・ターゲットの概念を理解する ・既存ゲームの企画書を書ける ・ゲームコンセプトを提案できる ・既存ゲームの続編の企画書を書ける						
評価方法と基準	(1) 関心・意欲・態度 50% (2) 制作物 40% (3) 発表 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		実習	3年間の学習スケジュールを理解する。自己紹介プレゼンを通し、ゲーム制作の目的と目標を認識する。		
2		実習	ゲーム業界とゲームデザイナーの仕事を理解する。		
3		実習	ゲームコンセプトの概念を理解する。		
4		実習	ターゲットの概念を理解する。 他人のアンケートをもとに企画を提案する。		
5		実習	一番好きなゲームのコンセプトと売りとなるゲームシステムを理解する。	一番好きなゲームのコンセプトと売りとなるゲームシステムを理解する。	
6		実習	一番好きなゲームの企画書を作成する	フィードバックをもとに企画書を修正を行う。	
7		実習	一番好きなゲームの企画書を作成する	フィードバックをもとに企画書を修正を行う。	
8		実習	完成した企画書のプレゼンができる。	続編のゲームをイメージしておく。	
9		実習	続編の企画のゲームコンセプトを考案する。	続編の企画のゲームコンセプトを考案する。	
10		実習	続編の企画の売りとなるゲームシステムを考案する。	続編の企画のゲームシステムを考案する。	
11		実習	企画書を作成する。	フィードバックをもとに企画書を修正を行う。	
12		実習	企画書を作成する。	フィードバックをもとに企画書を修正を行う。	
13		実習	完成した企画書のプレゼンができる。		
14		制作	期末展示へ向け作品制作および完成する。	展示準備	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる。	展示・プレゼンテーション	
16		実習	スケジュールを理解し、開発環境を整える。プレインストリングを行い、企画のヒントを見つけることができる		
17		実習	提案する企画書を作成することができる		
18		実習	プレゼン技能の学習のため、作成した企画書をもとにプレゼンの練習を行う		
19		実習	アライコズ学生に対して企画のプレゼンを行い、デザイナーをスカウトしチームを作ることができる。		
20		実習	作業を洗い出し、各制作マイルストーンの内容を定義できる。プロトタイプ版の制作ができる		
21		実習	プロトタイプ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		
22		実習	プロトタイプ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		
23		実習	進捗を報告できる。プロトタイプ版の検収を受ける。振り返りができる。アルファ版の制作をすすめる。		
24		実習	アルファ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		
25		実習	進捗を報告できる。アルファ版の検収を受ける。振り返りができる。ベータ制作をすすめる。		
26		実習	進捗を報告できる。アルファ版の検収を受ける。振り返りができる。ベータ制作をすすめる。		
27		実習	デバッグをすすめる。進捗を報告できる。企画書を更新し、発表の練習を行う。		
28		実習	完成品のプレゼンができる。振り返りができる。		
29		制作	期末展示へ向け作品制作および完成する。	展示準備	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる。	展示・プレゼンテーション	
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					
なし					