

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 I A	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 4	開講区分	前期 土曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部					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	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	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		振り返り	振り返り	
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 Communication I B	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	スーパークリエーター科 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: UNIT 4.1: TALK ABOUT YOUR FAVORITE THINGS; 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.
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, and riddles.	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, and riddles.	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 searches, and	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, and	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 searches, and	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, and	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, and riddles.	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, and	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ⅠA (DessinⅠA)		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	式場・外戸口
	学科・コース	スーパークリエイター科 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	バースのデッサンの応用(グラス、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	りんごの単体デッサン(りんご1人一つ)	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
		授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 水曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部						
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	スーパークリエーター科 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 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。	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。	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ⅠB (Design BasicⅠB)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	今出千博
	学科・コース	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	スーパークリエイター科 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	前期 月曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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% (4)プレゼンテーション(発信・提案力、クライアント評価) 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	
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	
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	
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。	
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	
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	
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	
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	
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	
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	後期 月曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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% (4)プレゼンテーション(発信・提案力、クライアント評価) 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 画像のパス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ⅠA (Computer design basicⅠA)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐久間 誉之
		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	スーパークリエイター科 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	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れる	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れる	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 誉之
		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	スーパークリエイター科 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	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	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	明松真司
	basic mathematics	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 金曜
学科	スーパークリエーター科 昼間Ⅰ部						
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ⅠB basic mathematics	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	北山
学科	スーパークリエイター科 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	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
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ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤 将太
	IT BasicⅠA	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 金曜
学科	スーパークリエイター科 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	スーパークリエイター科 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 programming1A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	深谷
学科	スーパークリエイター科 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	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く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	開講区分	後期 火曜
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部					2		
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	文章表現基礎ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	あまさきみりと
	Basics of written expressionⅠA	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 火曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
教員の略歴	2015年に角川スニーカー大賞にて特別賞を受賞。2016年に受賞作にてデビューし、現在に至るまでライトノベルを数冊刊行している。						
授業の学習内容	基本的な文法等をマスターするための講義と実習を行う。そのうえで小説のルールや用語、禁則事項を覚えてもらい、小説に親しんでもらうための基礎的なレッスンを段階的に施す。 基礎力や忍耐力が試される後期のノベライズ授業へ向けたスキルアップと体力づくりが中心になっていく。						
到達目標	まずは文字を書くのを習慣にし、癖付けていくこと。地味な作業を繰り返すことにより、小説を書く土台をしっかりと構成してもらうことで、やがて書いてほしい長編作品への足掛かりにしてほしい。 オリジナル作品というよりは、プロの基礎技術を模倣しながら自分の力として吸収してもらう。EXTRAやノベルアワードに作品を提出できるような生徒を一人でも多くしていきたい。						
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	小説を書くために大切なことを知ることができる	好きな小説を持参			
2		講義・実習	小説のルールや用語を知り、ライトノベルの書き写しを行う				
3		実習	ライトノベルの書き写しを行う②				
4		実習	ライトノベルの書き写しを行う③				
5		実習	要素を抜き出して場所や風景を書ける				
6		実習	要素を抜き出して場所や風景を書ける②				
7		実習	要素を抜き出して場所や風景を書ける③				
8		実習	要素を抜き出して季節を描写できる①				
9		実習	要素を抜き出して季節を描写できる②				
10		実習	要素を抜き出して様々な短い文章を書ける①				
11		実習	要素を抜き出して様々な短い文章を書ける②				
12		実習	ひとつの課題を様々な視点で書ける①				
13		実習	ひとつの課題を様々な視点で書ける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】							

科目名	文章表現基礎ⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	あまさきみりと
	Basics of written expressionⅠB	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 火曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
教員の略歴	2015年に角川スニーカー大賞にて特別賞を受賞。2016年に受賞作にてデビューし、現在に至るまでライトノベルを数冊刊行している。						
授業の学習内容	基本的な文法等をマスターするための講義と実習を行う。そのうえで小説のルールや用語、禁則事項を覚えてもらい、小説に親しんでもらうための基礎的なレッスンを段階的に施す。 基礎力や忍耐力が試される後期のノベライズ授業へ向けたスキルアップと体力づくりが中心になっていく。						
到達目標	まずは文字を書くのを習慣にし、癖付けていくこと。地味な作業を繰り返すことにより、小説を書く土台をしっかりと構成してもらうことで、やがて書いてほしい長編作品への足掛かりにしてほしい。 オリジナル作品というよりは、プロの基礎技術を模倣しながら自分の力として吸収してもらう。EXTRAやノベルアワードに作品を提出できるような生徒を一人でも多くしていきたい。						
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	一人称と三人称を使い分けができる	好きな小説を持参			
2		講義・実習	一人称と三人称を使い分けができる②				
3		実習	倒置法や体言止めなどを効果的に使えるようになる				
4		実習	倒置法や体言止めなどを効果的に使えるようになる				
5		実習	倒置法や体言止めなどを効果的に使えるようになる				
6		講義・実習	動きのあるシーンの文章を書けるようになる				
7		実習	動きのあるシーンの文章を書けるようになる②				
8		実習	写真から要素を分析し、様々なシチュエーションを書けるようになる				
9		実習	写真から要素を分析し、様々なシチュエーションを書けるようになる②				
10		実習	写真から要素を分析し、様々なシチュエーションを書けるようになる③				
11		実習	写真から要素を分析し、様々なシチュエーションを書けるようになる④				
12		実習	写真から要素を分析し、様々なシチュエーションを書けるようになる⑤				
13		実習	写真から要素を分析し、様々なシチュエーションを書けるようになる⑥				
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	イラストレーションⅠ A (Illustration I A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	沼田佳苗
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 全曜
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Ⅰ A (IllustrationⅠ A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	沼田佳苗
学科	スーパークリエイター科 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	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ⅡA (creative workⅡ)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	太田
学科	スーパークリエイター科 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	スーパークリエイター科 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	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		スーパークリエイター科 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 木曜
教員の略歴		濱田直樹 1981年仙台市生まれ、仙台市在住。イベントアー/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	デザインシンキング I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	若葉継典
	(video editing 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 木曜
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部						
教員の略歴	姉妹校卒業生 大手ゲーム会社にてゲームグラフィッカーを務める						
授業の学習内容	コンセプトアートを学ぶため、過去の有名な絵を学び模写して覚える。 模写の応用として線画抽出して世界観の入れ替えや変更をして別絵を作成する。						
到達目標	・有名や絵を覚える。 ・模写しながら絵を覚える。 ・自分なりに有名な絵に手を加えて絵を学ぶ。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 20% (2)技術 10% (3)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	模写:大友克洋1/2				
2		講義・演習	模写:大友克洋2/2				
3		講義・演習	世界観入れ替え:大友克洋				
4		講義・演習	模写:フラゼッタ				
5		講義・演習	世界観入れ替え:フラゼッタ				
6		講義・演習	模写:男鹿和雄				
7		講義・演習	一万年後の世界				
8		講義・演習	模写:メビウス				
9		講義・演習	メビウスの世界観				
10		講義・演習	模写:開田裕治				
11		講義・演習	新規特撮				
12		講義・演習	模写:ミュシャ				
13		講義・演習	ミュシャ風扉絵				
14		講義・演習	模写:古い絵画				
15		講義・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)	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	前期 水曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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・基礎をしっかり身に着け、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	後期 水曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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ないか、オリジナルの表現ができていないか、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、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	AI概論 I A (deep learning IA)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐々木亮太
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 2	開講区分	前期 月曜
教員の略歴	東京を中心にC++、Python、PHPなどの言語を使った数多くの開発経験。物流企業を退職後、独立してシステム開発、IoTを中心としたさまざまな業務に携わる。						
授業の学習内容	さまざまなITの現場でAIが活用されており、理解が必須となっている。 本授業ではAIについての概要を理解し、説明できることを目標とする。 また、さまざまな場面でAIを適切に活用できるようになることを目標とする。						
到達目標	①AIの概要について理解する。 ②AIの歴史について理解する。 ③機械学習とは何かを理解する。 ④教師あり学習と教師なし学習とは何かを理解する。						
評価方法と基準	(1) 関心・意欲 50% (2) レポート課題 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	AIとは何かを理解する				
2		演習	AIの歴史を理解する				
3		演習	推論と探索を理解する				
4		演習	エキスパートマシンを理解する				
5		演習	ニューラルネットワークについて理解する				
6		演習	生成AIについて理解する	レポート			
7		演習	機械学習について理解する				
8		演習	教師あり学習と教師なし学習について理解する				
9		演習	決定木について理解する				
10		演習	回帰分析について理解する				
11		演習	クラスタリングについて理解する	レポート			
12		演習	機械学習の応用例について理解する				
13		演習	これまでの内容をまとめることができる	レポート			
14		演習	前期総まとめ				
15		演習	前期期末テスト				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
はじめてのディープラーニング(SBクリエイティブ株式会社)							

科目名	AI概論 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐々木亮太
	(deep learning IB)	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 2	開講区分	後期 月曜
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
教員の略歴	東京を中心にC++、Python、PHPなどの言語を使った数多くの開発経験。物流企業を退職後、独立してシステム開発、IoTを中心としたさまざまな業務に携わる。						
授業の学習 内容	G検定のシラバスをもとにAIの概要を学ぶ。 そのなかでもディープラーニングに重点をおき、AIの概要を学ぶことでディープラーニングを活用できるようになる。 法律と倫理を学び、適切にAIを活用できるようになる。						
到達目標	①AIの概要について理解できる ②各種機械学習の手法について理解できる ③ディープラーニングおよび、その応用例について理解できる ④AIと社会の関わりについて理解できる ⑤上記についてレポートにまとめて自分の言葉で説明できる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 33% (2)提出課題 33% (3)期末考査 34%						
授業計画・内容							
回数	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+D12:G24概要について理解する。		レポート		
2		演習	AIの歴史について理解できる		レポート		
3		演習	機械学習の概要について理解できる		レポート		
4		演習	前処理について理解できる		レポート		
5		演習	決定木について理解できる		レポート		
6		演習	線形回帰について理解できる		レポート		
7		演習	ランダムフォレストについて理解できる		レポート		
8		演習	ロジスティック回帰について理解できる		レポート		
9		演習	ChatGPTについて理解できる		レポート		
10		演習	Stable Diffusionについて理解できる		レポート		
11		演習	微分について理解できる		レポート		
12		演習	線形代数について理解できる		レポート		
13		演習	総まとめができる		レポート		
14		演習	後期総まとめ		レポート		
15		演習	後期期末テスト				
準備学習		時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】							
はじめてのディープラーニング(SBクリエイティブ株式会社)							

科目名	WEBプログラミングⅠA	必修 選択	必修	年次	1	担当教員 佐藤 将太	
	WEB programmingⅠA	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 月曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
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
	WEB programming I B	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 月曜
学科	スーパークリエーター科 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	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 basics I A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期 火曜
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部				2	曜日・時限	
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 basics 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	スーパークリエイター科 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	プランニングⅠA Planning 1A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤大輔
学科	スーパークリエイター科 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	株式会社ランドホーでゲームデザイナーとして18年従事。ディレクター/メインプランナ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		講義/実習	4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		講義	ゲーム業界とゲームデザイナーの仕事を理解する。				
3		講義/実習	ゲームコンセプトの概念を理解する。				
4		講義/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。				
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	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。			
9		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。			
10		発表	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。			
11		実習	続編の企画書を作成する。	続編の企画のゲームコンセプトを考案する。			
12		実習	続編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。			
13		発表	完成した企画書のプレゼンができる。				
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	プランニングⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤大輔
	Planning 1B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	後期 土曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部				2	曜日・時限	
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18年従事。ディレクター/メインプランナとしてゲーム開発に携わる。						
授業の学習 内容	既存のゲームを参考にして、具体的な挙動の「なぜ」を考察し、「仕様」としてアウトプットできるようになることを目的とした授業です。 感覚だけでなくロジックでゲームを組み立てるための訓練を行い、今後のゲーム制作や企画書制作の基礎を固めます。 ＜授業内容＞ ゲーム制作において必要な仕様書作成の概念と技術を学びます。 アナログゲームをもとにゲームのルールを定義する練習を行います。 デジタルゲームをもとに、全体の構成図、UI、演出、挙動の制御を学びます。						
到達目標	・ゲームの要素を分解できる ・ゲームの仕様を策定できる ・意図した挙動を仕様書としてアウトプットできる ・ゲームの仕様の意図を説明できる						
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		講義/実習	プランナーの仕事での働き方を理解する。 仕様の必要性を理解する。				
2		実習	簡単なトランプとゲームの仕様書を作成する。 トランプの仕様、神経衰弱の仕様				
3		実習	デジタルゲームのシーケンス図を作成する。 ツムツム（スマートフォンアプリ）	可能であれば自身の端末に ツムツムをインストールして遊んでおいてくださ			
4		実習	デジタルゲームの仕様書を作成する。 テトリス（アーケード）				
5		実習	デジタルゲームの仕様書を作成する。 テトリス（アーケード）				
6		実習	デジタルゲームの仕様書を作成する。 テトリス（アーケード）				
7		実習	デジタルゲームの仕様書を作成する。 パックマン（アーケード）				
8		実習	デジタルゲームの仕様書を作成する。 パックマン（アーケード）				
9		実習	デジタルゲームの仕様書を作成する。 パックマン（アーケード）				
10		実習	デジタルゲームのシーケンスとタスクだしをする。	可能であれば「Nintendo Switch Online」で スーパーマリオブラザーズ（FC）を遊んでおて			
11		実習	デジタルゲームの仕様書を作成する。 スーパーマリオブラザーズ（FC）	switchと充電ケーブルの持ち込みOKです			
12		実習	デジタルゲームの仕様書を作成する。 スーパーマリオブラザーズ（FC）				
13		実習	デジタルゲームの仕様書を作成する。 スーパーマリオブラザーズ（FC）				
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	スーパークリエイター科 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。 ・論理的な問題解決: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 Production basics I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	堀越正弘
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 火曜
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	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	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	H1R0
	Game Design1A	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	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部						
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	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	H1R0
	Game Design1B	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	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部						
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	スーパークリエイター科 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	スーパークリエイター科 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 (game exercises 1A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	堀越
学科	スーパークリエイター科 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	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	スーパークリエイター科 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 A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤浩幸
学科	スーパークリエイター科 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	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	自分のアイディ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 B)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤浩幸
学科	スーパークリエイター科 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	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 editing ⅠA)		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	木村
学科	スーパークリエイター科 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	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の基本的動作を見直ししておきましょう			
4		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			
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 パ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			
11		講義・演習			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 editing ⅠB)		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	木村
学科	スーパークリエイター科 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	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の基本的動作を見直ししておきましょう			
4		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			
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 パ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 C)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	上坂
学科	スーパークリエイター科 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						
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 D)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	上坂
学科	スーパークリエイター科 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 editing ⅠA)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	泉紀行
学科	スーパークリエイター科 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 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	① 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、CGI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	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	泉紀行
	(Shooting editing ⅠA)	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	通年 金曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習内容	①「プロの映像ワークフロー」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 I 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	スーパークリエイター科 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てもらう						
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 I B	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	スーパークリエイター科 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 そのためには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		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	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	池西大輔
	Digital production I C	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	スーパークリエイター科 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をもらう						
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	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	池西大輔
	Digital production I D	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	スーパークリエイター科 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 そのためには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 I 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	スーパークリエイター科 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 B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	江崎 稔
	Anime Creative I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 木曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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 (human body illustration 1A)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	五十嵐
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 金曜
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	(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	【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 (アナログ)				
13		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 (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 曜日・時限	後期 金曜
学科	スーパークリエイター科 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	【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				
2		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				
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	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	五十嵐
	(2DCG 1A)	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 金曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
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	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	五十嵐
	(2DCG 1B)	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 金曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部						
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 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永
	Adobe software basics I A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分 曜日・時限	前期 木曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部				2		
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、ツールを使いこなしくオリティに反映できているか) 締め切りの厳守						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		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 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永
	Adobe software basics 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 木曜
学科・コース	スーパークリエイター科 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ⅠA (Digital IllustrationⅠA)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	田澤
学科	スーパークリエイター科 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 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	田澤
	(Digital Illustration 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	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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	小説制作基礎ⅠA		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	あまさきみりと
	Novel production basicsⅠA		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					2	曜日・時限	金曜
教員の略歴	2015年に角川スニーカー大賞にて特別賞を受賞。2016年に受賞作にてデビューし、現在に至るまでライトノベルを数冊刊行している。							
授業の学習内容	読みやすい、おもしろい小説を追求し、公募に出せるようなオリジナル小説を書く。随時、添削を行いながらブラッシュアップをしてもらい、クオリティを上げるための業界知識なども講義で覚えてもらいたい。 まずは起承転結を意識しながら、他人に読んでもらうための本格的な小説を書けるよう、プロの目線から長所と短所を見出し、学生自身に実践させながら学んでもらう。 EXTRAノベルやノベルアワードに関しては、笠原先生とも連携しながら作品を作ってもらおう。							
到達目標	まずは作品を完成させること。完成度が低くても、完結まで責任を持って書き切ることを大切にしてい。そのためにEXTRAノベルは原則として参加とし、読んでもらうことに慣れる。姉妹校のライバルと競い合い、切磋琢磨しながら自分の実力を知る。実力の現在地を知ってから、自分がこれからどう行動していくかを考えてもらい、後期に繋げてもらう。							
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		実習	EXTRA用のネタ出しができる					
2		実習	EXTRA用のネタ出しができる②					
3		実習	ネタを膨らませながら作品の資料を集める					
4		実習	ネタを膨らませながら作品の資料を集める②					
5		実習	講師とネタを厳選し、プロットとして組むことができる					
6		実習	講師と打ち合わせをし、プロットとして組むことができる②					
7		実習	講師と打ち合わせをし、プロットとして組むことができる③					
8		講評	プロットコンテストを通じて意見を交換する					
9		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる					
10		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる②					
11		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる③					
12		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる④					
13		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる⑤					
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	小説制作基礎ⅠB		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	あまさきみりと
	Novel production basicsⅠB		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	後期
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					2	曜日・時限	金曜
教員の略歴	2015年に角川スニーカー大賞にて特別賞を受賞。2016年に受賞作にてデビューし、現在に至るまでライトノベルを数冊刊行している。							
授業の学習内容	読みやすい、おもしろい小説を追求し、公募に出せるようなオリジナル小説を書く。随時、添削を行いながらブラッシュアップをしてもらい、クオリティを上げるための業界知識なども講義で覚えてもらいたい。 まずは起承転結を意識しながら、他人に読んでもらうための本格的な小説を書けるよう、プロの目線から長所と短所を見出し、学生自身に実践させながら学んでもらう。 EXTRAノベルやノベルアワードに関しては、笠原先生とも連携しながら作品を作ってもらおう。							
到達目標	まずは作品を完成させること。完成度が低くても、完結まで責任を持って書き切ることを大切にしてい。そのためにEXTRAノベルは原則として参加とし、読んでもらうことに慣れる。姉妹校のライバルと競い合い、切磋琢磨しながら自分の実力を知る。実力の現在地を知ってから、自分がこれからどう行動していくかを考えてもらい、後期に繋げてもらう。							
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		実習	ノベルアワードのネタ出しができる					
2		実習	ノベルアワードのネタ出しができる②					
3		実習	ネタを膨らませながら作品の資料を集める					
4		実習	ネタを膨らませながら作品の資料を集める②					
5		実習	講師とネタを厳選し、プロットとして組むことができる					
6		実習	講師と打ち合わせをし、プロットとして組むことができる②					
7		実習	講師と打ち合わせをし、プロットとして組むことができる③					
8		講評	講師と打ち合わせをし、プロットを組むことができる④					
9		実習	ノベルアワードに向けた作品制作を行う					
10		実習	ノベルアワードに向けた作品制作を行う②					
11		実習	ノベルアワードに向けた作品制作を行う③					
12		実習	完成した作品を生徒同士で読み合い、議論できる					
13		実習	完成した作品を生徒同士で読み合い、議論できる②					
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		シナリオ制作基礎ⅠA Scenario production basicsⅠA		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	秋月 弓
学科		スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 金曜
教員の略歴		実務経験:地元大学を卒業後に上京し、凸版印刷で企業PVなどの映像企画を経てエンタメ業界に転身。コナミデジタルエンタテインメントで電子書籍の漫画編集やゲームアプリの企画運営を行い、フリーランスとして独立。主に女性向け作品を中心にゲーム・音楽・出版・朗読劇など様々なジャンルを手掛け、企画から脚本執筆や制作ディレクションなど幅広く行っている。							
授業の学習内容		漫画・アニメ・実写ドラマ・音声ドラマ・演劇・ゲーム・音楽など様々なエンターテインメントにおいて、作品内の世界や出来事を表現し、関わる制作者たちに共通認識を持たせるための土台として欠かせないものが「脚本」です。本講義では、物語を「企画」して「脚本」をつくるまでの基本的な流れを実践とともに学び、各ジャンルごとに異なる執筆技法の習得を目指します。 また、社会人としての脚本家・小説家を目指すにあたってのマインドセットを解説します。 ＜前期で学ぶジャンル＞ 漫画/音声ドラマ/ゲーム							
到達目標		・「企画」「キャラ設定」「ストーリー構成」「プロット」「シナリオ」それぞれの役割・内容について理解する。 ・各ジャンルの脚本に必要な要素を理解して、実際に書けるようになる。 ・自身が考えるオリジナル脚本を1本完成させる。 ・コンテストの応募に挑戦する。(コンテストは各自選択)							
評価方法と基準		(1)平常点(関心・意欲・授業態度・課題提出本数) 40% (2)課題評価(提出作品の評価) 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	・本講義の全体オリエンテーリング ・物語を創る仕事に就くということ ・エンタメにおける「脚本」について						
2		講義・演習	【基礎】脚本が出来るまで① -企画とキャラ設定編-			●準備● 自分でシナリオを書いてみたい漫画や小説を選んでおく。			
3		講義・演習	【基礎】脚本が出来るまで② -ストーリー構成とプロット編-			●準備● 自分の選んだ作品のあらすじを書いておく。			
4		講義・演習	【基礎】脚本が出来るまで③ -シナリオ編-			●準備● 自分の選んだ作品からシナリオで描きたいシーンを選んでおく。 (尺5分程度)			
5		講義・演習	【漫画原作】 漫画における脚本について			●準備● 自分の書きたいネタを考えておく。			
6		講義・演習	【漫画原作】 シナリオ制作			●準備● 自分の書きたいネタで、ストーリー構成～プロットを作っておく。			
7		講義・演習	【声優脚本】 音声ドラマにおける脚本について			●準備● 【漫画原作】で制作したシナリオを仕上げておく。			
8		講義・演習	【声優脚本（音楽）】 シナリオ制作（テーマ有り）			●準備● 自分でシナリオを書いてみたい楽曲を選んでおく。			
9		講義・演習	【ゲーム】 ゲームにおけるシナリオの役割			●準備● 【声優脚本】で制作したシナリオを仕上げておく。			
10		講義・演習	【ゲーム】 ゲームシナリオの作り方②			●準備● 【ゲーム】で制作したシナリオを仕上げておく。			
11		講義・演習	【総合】オリジナル作品づくり① コンテスト・持ち込み・SNSツール・作品公開			●準備● 自分の書きたいジャンルやネタを考えておく。			
12		講義・演習	【総合】オリジナル作品づくり② 中間フィードバック			オリジナル作品づくり			
13		講義・演習	【総合】前期の総合講評 後期に向けた各自課題の確認			オリジナル作品づくり			
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			前期課題に、一人1作品オリジナル脚本を提出してもらいます。 授業内の実習時間で終わらない場合は、時間外学習で執筆して完成させます。						
【使用教科書・教材・参考書】									
講師作成の教材を使用。学生は各自筆記用具、ノートやメモ帳を取りながらPCにて執筆の実践を行う。									

科目名	シナリオ制作基礎ⅠB		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	秋月 弓
	Scenario production basicsⅠB		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 金曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部							
教員の略歴	実務経験・地元大学を卒業後に上京し、凸版印刷で企業PVなどの映像企画を経てエンタメ業界に転身。コナミデジタルエンタテインメントで電子書籍の漫画編集やゲームアプリの企画運営を行い、フリーランスとして独立。主に女性向け作品を中心にゲーム・音楽出版・朗読劇など様々なジャンルを手掛け、企画から脚本執筆や制作ディレクションなど幅広く行っている。							
授業の学習内容	漫画・アニメ・実写ドラマ・音声ドラマ・演劇・ゲーム・音楽など様々なエンターテインメントにおいて、作品内の世界や出来事を表現し、関わる制作者たちに共通認識を持たせるための土台として欠かせないものが「脚本」です。本講義では、物語を「企画」して「脚本」をつくるまでの基本的な流れを実践とともに学び、各ジャンルごとに異なる執筆技法の習得を目指します。 また、社会人としての脚本家・小説家を目指すにあたってのマインドセットを解説します。 <前期で学ぶジャンル> 漫画/音声ドラマ/ゲーム							
到達目標	・「企画」「キャラ設定」「ストーリー構成」「プロット」「シナリオ」それぞれの役割・内容について理解する。 ・各ジャンルの脚本に必要な要素を理解して、実際に書けるようになる。 ・自身が考えるオリジナル脚本を1本完成させる。 ・コンテストの応募に挑戦する。(コンテストは各自選択)							
評価方法と基準	(1)平常点(関心・意欲・授業態度・課題提出本数) 40% (2)課題評価(提出作品の評価) 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	オリエンテーリング ・本講義の全体説明 ・前期講義の復習					
2		講義・演習	キャスト数別-脚本の書き方① ・1人の場合		三枚シナリオに挑戦する(1作目)			
3		講義・演習	キャスト数別-脚本の書き方② ・2人以上の場合		三枚シナリオに挑戦する(2作目)			
4		講義・演習	音声ドラマ・企画編① ・オーダーからの脚本作り ・音声ドラマの企画書作り		三枚シナリオに挑戦する(3作目) ストーリーの企画書作成			
5		講義・演習	音声ドラマ・企画編② ・企画プレゼンテーション&フィードバック		三枚シナリオに挑戦する(4作目) 企画したストーリーのプロット作成			
6		講義・演習	音声ドラマ・脚本編① ・プロットのフィードバック		三枚シナリオに挑戦する(5作目) 企画ストーリーのプロット修正 企画ストーリーのシナリオ作成			
7		講義・演習	音声ドラマ・脚本編② ・音声ドラマ用シナリオについて		三枚シナリオに挑戦する(6作目) 企画ストーリーのシナリオ作成			
8		講義・演習	音声ドラマ・脚本編③ ・音声ドラマ用初稿フィードバック		三枚シナリオに挑戦する(7作目) 企画ストーリーのシナリオ修正			
9		講義・演習	音声ドラマ・脚本編④ ・音声ドラマ用シナリオの作成 ・音響収録について		三枚シナリオに挑戦する(8作目) 企画ストーリーのシナリオ修正 音響収録用資料の準備			
10		講義・演習	音声ドラマ・脚本編⑤ ・音響収録ディレクションについて ・収録当日の対応について		三枚シナリオに挑戦する(9作目) 企画ストーリーのシナリオ完成へ			
11		講義・演習	音声ドラマ・脚本編⑤ ・音響収録ディレクションについて ・収録当日の対応について					
12		講義・演習	音声ドラマ・脚本編⑤ ・音響収録ディレクションについて ・収録当日の対応について					
13		講義・演習	音声ドラマ・脚本編⑤ ・音響収録ディレクションについて ・収録当日の対応について					
14		演習	予備					
15		演習	予備					
準備学習 時間外学習			前期課題に、一人1作品オリジナル脚本を提出してもらいます。 授業内の実習時間で終わらない場合は、時間外学習で執筆して完成させます。					
【使用教科書・教材・参考書】								
講師作成の教材を使用。学生は各自筆記用具、ノートやメモ帳を取りながらPCにて執筆の実践を行う。								

科目名	プロット制作基礎ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	笠原
	Plot production basicsⅠA	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 水曜
学科	スーパークリエイター科 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関わる。2015年KADOKAWA退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の仕事を担当。						
授業の学習内容	小説を書くために必要な技術は、大きくふたつ。ひとつは物語を作る技術「プロット構築力」。もうひとつは物語を作品として表現する技術「文章表現力」です。本授業では、このふたつの技術のうち「プロット構築力」を身につけるのが目的です。 授業内では、物語を構築していくプロット作業を3段階(アイデア・ストーリープロット・構成プロット)に分けて、各段階で何が必要なのかを課題の実習を通して学びます。 前期ではプロットの基盤となる「アイデア」の構造を理解し「ストーリープロット(物語)」を構築できるようになることを目指します。プロとしての知識・技術を身につけることで、より自由に魅力的な物語作りが可能となります。						
到達目標	・「アイデア」で重要な要素が何かを理解する。 ・「アイデア」を発展させる技術を身につける。 ・「物語」と「作品(小説)」は別のものであることを理解する。 ・作品のベースとなる「ストーリープロット＝物語」が制作できる。 ・自分の現状の弱点を知り、克服する。 ・授業で学んだ技術を自分の作品制作に応用することができる。 ・小説を読む(年間40冊目標)。						
評価方法と基準	(1)平常点(関心・意欲・授業態度・課題提出本数) 40% (2)課題評価(プロット・作品の評価) 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	「プロットメイキング」で何を学ぶかを理解する	これまでの読書体験をリスト化する			
2		講義・実習	「アイデア」の構造を理解する	指示された作品の分析をする			
3		講義・実習	既存作品の「アイデア」を分析理解する	指示された作品の分析をする			
4		講義・実習	既存作品の「アイデア」を分析理解する	指示された作品の分析をする			
5		講義・実習	既存作品の「アイデア」を分析理解する	指示された作品の分析をする			
6		講義・実習	共通の「舞台設定」から自由にアイデアを組み立てられる	小説を中心に作品の基本構造を分析する。			
7		講義・実習	共通の「舞台設定」から自由にアイデアを組み立てられる	小説を中心に作品の基本構造を分析する。			
8		講義・実習	共通の「舞台設定」から自由にアイデアを組み立てられる	小説を中心に作品の基本構造を分析する。			
9		講義・実習	共通の「舞台設定」から自由にアイデアを組み立てられる	小説を中心に作品の基本構造を分析する。			
10		講義・実習	アイデアからストーリープロットを制作する	小説を中心に作品の基本構造を分析する。			
11		講義・実習	アイデアからストーリープロットを制作する	小説を中心に作品の基本構造を分析する。			
12		講義・実習	アイデアからストーリープロットを制作する	小説を中心に作品の基本構造を分析する。			
13		講義・実習	ストーリープロットを完成する。後期への各自の課題を理解する				
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	プロット制作基礎ⅠB		必修 選択	選択	年次	1	担当教員	笠原
	Plot production basicsⅠB		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期 水曜
学科	スーパークリエイター科 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関わる。2015年KADOKAWA退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の仕事を担当。							
授業の学習内容	小説を書くために必要な技術は、大きくふたつ。ひとつは物語を作る技術「プロット構築力」。もうひとつは物語を作品として表現する技術「文章表現力」です。本授業では、このふたつの技術のうち「プロット構築力」を身につけるのが目的です。 授業内では、物語を構築していくプロット作業を3段階(アイデア・ストーリープロット・構成プロット)に分けて、各段階で何が必要なのかを課題の実習を通して学びます。 前期ではプロットの基盤となる「アイデア」の構造を理解し「ストーリープロット(物語)」を構築できるようになることを目指します。プロとしての知識・技術を身につけることで、より自由に魅力的な物語作りが可能となります。							
到達目標	・「アイデア」で重要な要素が何かを理解する。 ・「アイデア」を発展させる技術を身につける。 ・「物語」と「作品(小説)」は別のものであることを理解する。 ・作品のベースとなる「ストーリープロット＝物語」が制作できる。 ・自分の現状の弱点を知り、克服する。 ・授業で学んだ技術を自分の作品制作に応用することができる。 ・小説を読む(年間40冊目標)。							
評価方法と基準	(1)平常点(関心・意欲・授業態度・課題提出本数) 40% (2)課題評価(プロット・作品の評価) 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	「プロットメイキング」についての前期の振り返り					
2		講義・実習	「構成プロット」の制作手順を身につける		既存の小説、映画、ドラマがどんな「構成」で「物語」を伝えているかを調べる			
3		講義・実習	前期制作の「ストーリープロット」から「構成プロットA」を制作する		〃			
4		講義・実習	〃		〃			
5		講義・実習	〃		〃			
6		講義・実習	〃		〃			
7		講義・実習	前期制作の「ストーリープロット」から「構成プロットB」を制作する		既存の小説、映画、ドラマの物語の基本構造を調べる			
8		講義・実習	〃		〃			
9		講義・実習	〃		〃			
10		講義・実習	〃		〃			
11		講義・実習	「構成プロット」A・Bどちらかを元に短編作品を制作する		〃			
12		講義・実習	〃		〃			
13		講義・実習	短編作品提出。全期の講評。次年度への各自の課題を理解する					
14		講義・実習	後期総復習					
15		講義・実習	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	記事制作ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	高橋恭子
	Article productionⅠA	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	前期 土曜
学科	スーパークリエイター科 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	・取材はすべての制作の基本です。取材対象に興味を持ち、その魅力を引き出す技術を学びます。 ・紙面内容を決める編集会議から、取材対象とのアポイントの取り方、初校、記事確認、再校、校了など企画が作品となるまでの実務を学びます。 ・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	・編集会議で決定したコンセプトに基づいて、素材を集めることができる。 ・編集会議で決定したコンセプトに基づいて、紙面を構成できる。 ・取材対象に話を聞き、文章にまとめる力を習得する。 ・読者を意識したわかりやすい文章が書けるようになる。 ・取材対象の魅力を引き出せる文章力を習得する。 ・記事だけでなく、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習得する。 ・前期2回の壁新聞を発行する。						
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		実習	授業のねらいと全体像を理解できる				
2		実習	編集会議で提案できる	1年：取材相手に自己紹介ができる			
3		実習	コンセプトが決められる。	1年：取材相手の魅力を見つけられる	1・2回分の取材対象にアポイントを取る		
4		実習	企画書が書ける	1年：取材相手の魅力を見つけられる	1・2回分の取材対象にアポイントを取る		
5		実習	的確なタイトルを決められる	1年：取材相手の魅力を見つけられる	1回目取材		
6		実習	1回目取材先のライティング、紙面デザイン	1年：取材相手の魅力を文章にできる			
7		実習	1回目取材先のライティング、紙面デザイン	1年：取材相手の魅力を文章にできる	2回目の取材		
8		実習	1回目取材の初校を出せる	1年：取材相手の魅力を文章にできる	1回目取材対象に記事確認		
9		実習	1回目取材再校が出せる。	1年：取材相手の魅力を文章にできる	1回目取材対象にグラ確認		
10		実習	1回目取材校了。貼り出し。	1年：取材文にタイトルをつける			
11		実習	2回目取材の初校が出せる	1年：取材文にタイトルをつける	2回目取材対象に記事確認		
12		実習	再校が出せる。	1年：取材文に則した写真を撮る。フォー	2回目取材対象にグラ確認		
13		実習	校了、印刷、学内貼り出しができる	1年：取材文を製本できる			
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】							

科目名	記事制作Ⅰ B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	高橋恭子
	Article production Ⅰ B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分	後期
学科	スーパークリエイター科 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	・取材はすべての制作の基本です。取材対象に興味を持ち、その魅力を引き出す技術を学びます。 ・紙面内容を決める編集会議から、取材対象とのアポイントの取り方、初校、記事確認、再校、校了など企画が作品となるまでの実務を学びます。 ・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	・編集会議で決定したコンセプトに基づいて、素材を集めることができる。 ・編集会議で決定したコンセプトに基づいて、紙面を構成できる。 ・取材対象に話を聞き、文章にまとめる力を習得する。 ・読者を意識したわかりやすい文章が書けるようになる。 ・取材対象の魅力を引き出せる文章力を習得する。 ・記事だけでなく、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習得する。 ・前期2回の壁新聞を発行する。						
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		実習	編集会議で後期の紙面内容を決定できる				
2		実習	企画書が作成できる	取材対象にアポイントを取る			
3		実習	的確な取材ができる	取材対象にアポイントを取る			
4		実習	的確な取材ができる	取材			
5		実習	記事ライティング、紙面デザインができる				
6		実習	記事ライティング、紙面デザインができる				
7		実習	記事ライティング、紙面デザインができる				
8		実習	記事ライティング、紙面デザインができる				
9		実習	記事ライティング、紙面デザインができる				
10		実習	記事ライティング、紙面デザインができる				
11		実習	初校が出せ、取材対象に記事確認ができる	取材対象に記事確認			
12		実習	再校が出せる	取材対象にゲラ確認			
13		実習	校了、印刷				
14		実習	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)	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 I A	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	スーパークリエイター科 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、プログラ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 I B	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	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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 I A	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 3	開講区分 曜日・時限	後期 火曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 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 2020FivenessJapan 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 I B	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 3	開講区分 曜日・時限	後期 火曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部						
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	プロゲーマーという職業は、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、プロゲー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	プロゲー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% 挨拶や受け答えができる 伝えたことを理解できる 学んだことを実践することができる						

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	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 I A	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	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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 I B	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	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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	ブレーンストーミングと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 I A	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	中田
	physical Training I A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1	開講区分 曜日・時限	前期 水曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 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・ケアー）	
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・ケアー）	
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・ケアー）	
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・ケアー）	
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 I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1	開講区分 曜日・時限	後期 火曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 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・ケアー）	
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・ケアー）	
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・ケアー）	
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・ケアー）	
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ⅠA	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	橋本勇郎
	Mental TrainingⅠA	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1	開講区分 曜日・時限	前期 火曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 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 I B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 1	開講区分 曜日・時限	後期 火曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 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)	語学	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	Giglio, E. Davide
	Global Communication	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 火曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					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	Guidance / Unit 1: "I Am an Engineering Student" - Introduce yourself to other people (自己紹介する).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
2		講義・演習	Unit 2: "Terrible! I Forgot My Math Homework" - Greet and ask how others are doing (調子を尋ねる／答える).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
3		講義・演習	Unit 3: "I Love Math" - Express likes and dislikes (好き／嫌いを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
4		講義・演習	Unit 4: "I'm Very Good at Science" - Express your good and bad skills (得意／苦手なことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
5		講義・演習	Unit 5: "How Was the Biology Test?" - Talk about how something was. (どのような状態／様子であったかを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
6		講義・演習	Unit 6: "I Am Going to Take Geometry Next Year:" Talk about your future plans (未来のことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
7		講義・演習	Unit 7: "I Want to be a Systems Engineer:" Express what you want to be/do in the future (将来になりたいもの／やりたいことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
8		講義・演習	Unit 8: "Wind Turbines Are Popular in Europe" - Make responses (あいづちを返す).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
9		講義・演習	Unit 9: "I Was Late Because of the Typhoon" - Ask for and give reasons (理由を尋ねたり述べたりする).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
10		講義・演習	Unit 10: "Could you Hand Me a Beaker?" - Make requests and ask for permission (依頼したり、許可を求めたりする); Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
11		講義・演習	Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie and frequency (時や頻度について述べる) [Part 2] ; Unit 12: "What Do You Think About the New Wi-Fi?" - Express	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
12		講義・演習	Unit 13: "How do I Use This Machine" - Give instructions (指示をあたえる); Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する)	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
13		講義・演習	Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する) [Part 2]; Unit 15: "Wind Power is More Efficient than Solar Power" -	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】				
Speak Now 1				

科目名 (英)	コミュニケーションスキル	必修 選択	必修	年次	2	担当教員 伊藤光弘	
	Communication skills	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 月曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
教員の略歴	元広告代理店にて勤務。クリエイティブ部として様々なクリエイティブコに携わる。						
授業の学習内 容	①自分の能力を最大限活かし、今後より良いセルフプロデュースをしていくためにはプロモーションを理解し、その技術 を習得する必要があるから。 ②今後、競合プレゼンテーションにおける企画やアイデア出しの参考になる情報の収集に役に立つ。 ③プロモーションはクライアントを説得することに繋がり、自分を助ける技術のひとつであることを学んで欲しい。 ①～③を踏まえ、過去の事例や最新のプロモーション技術、さらにはAI時代のマーケティングの現在地を伝えていく。						
到達目標	プロモーションとはいったい何か、何故必要なのか、その根本的な理由を知ることができる。 根本的な理由を知ること、相手に分かりやすく伝えるための技術が習得できる。 プロモーションの技術を習得することで自信を持ってセルフプロデュースやプレゼンテーションが実施できる。 以上のことからプロモーションの技術が自分を助けるために必要であることが学べる。						
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	プロモーションとは何かを理解することができる	授業後に何を学んだかの課題を提出
2		講義	プロモーションにおける戦略を知ることができる	授業後に何を学んだかの課題を提出
3		講義	プロモーションにおけるインサイトが理解できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
4		講義	プロモーションにおけるマスメディアが理解できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
5		講義	プロモーションにおけるweb空間が理解できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
6		講義と演習	課題を解決するためのアイデアが習得できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
7		講義と演習	課題を解決するための表現方法が習得できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
8		講義と演習	グラフィックデザインのアイデアが習得できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
9		講義と演習	グラフィックデザインの表現方法が習得できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
10		講義と演習	映像・音声メディアの理解と企画の考え方が習得できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
11		講義と演習	映像・音声メディアの表現方法が習得できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
12		講義と演習	AIを理解することでマーケティングが習得できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
13		講義と演習	AI時代におけるデジタルマーケティングの大切さが理解できる	授業後に何を学んだかの課題を提出
14		講義と演習	グループでまとめた企画を発表することができる	
15		実技・試験	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)	デザインベーシック	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	濱中 文夫
	Design Basic	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 火曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
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	官学(自治体)、域学(地域)、産学(企業)連携して、それぞれが抱える問題、商品の企画・開発など求められる課題に対して企画提案、デザイン、イラスト制作で問題解決していくことで、イノベーションや地域貢献を体験でき、プロのクリエイターと同じレベルの仕事の課題を学習体験できる。						
到達目標	①産業や地域との連携、コミュニケーション力が身につく ②産業や地域が求めるイノベーションに対応できる企画力、デザイン力がスキルアップできる ③必要とする資料の収集力がスキルアップでき、知識がひろがり、整理・仕分け方法が身につく ④プロジェクト計画のマネジメント力が身につく ⑤プレゼンテーション力がスキルアップできる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 30% (3)提出課題 40% (宿題等含む) ※ 作品が採用された場合は、上記評価とは別の評価方法とする。						

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		講義・演習	(前年度制作) ラジオドラマのタイトルデザインを	
2		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする①	
3		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする②	
4		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする③	
5		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする④	
6		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑤	
7		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑥	
8		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑦	
9		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑧	
10		講義・演習	仙台城跡の新しい「御城印」「武将印」をデザインする⑨	
11		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする①	
12		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする②	
13		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする③	
14		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする④	
15		講義・演習	仙台城跡のキャラクターをデザインする⑤	
準備学習 時間外学習				
【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	プログラミングスキル programming skills	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	深谷
学科	スーパークリエイター科 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・土
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	幅広く利用されているJavaを使って、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、Javaを学ぶことにより他のプログラミング言語への苦手意識を減らす。						
到達目標	・プログラミングにおける基礎を学ぶ。 ・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。 ・Javaと他の言語の違いを学ぶ。 ・Java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	Javaについて理解する				
2		講義・演習	型と変数を理解する				
3		講義・演習	演算子を理解する				
4		講義・演習	条件分岐を理解する				
5		講義・演習	繰り返しを理解する				
6		講義・演習	繰り返しの制御を理解する				
7		講義・演習	配列を理解する①				
8		講義・演習	配列を理解する②				
9		講義・演習	メソッドを理解する				
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	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】							
スッキリわかるJava入門							

科目名	数学的知識 mathematical knowledge	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	佐々木和志
学科	スーパークリエイター科 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 土曜
教員の略歴	専門学校・大学等での数学を中心とした授業展開を行う						
授業の学習内容	[検定合格]を目標にすると【出題の範囲・形式は限定】されているため丁寧に対応すれば確実に得点源になります。 [データサイエンス・ディープラーニング]はビックデータの中から企業が必要とする【情報を短時間かつ効率的に抽出】するもので、これは数学というツールを活用することで可能になります。この講義では上記に必要な能力を前期後期に分けて網羅し知識の定着を実行します。						
到達目標	実践的な範囲(ベクトル・行列等)を網羅し[検定合格]は勿論のこと[データサイエンス・ディープラーニング]の基礎知識も確実に習得するとを旨します						
評価方法と基準	(1)受講態度(関心・意欲) 20% (2)小テスト 30% (3)定期テスト 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		演習	統計学の基本概念を理解する。	
2		演習	データの種類を理解し、適切なグラフを描けるようになる。	
3		演習	平均、中央値、最頻値を計算し、データの代表値を求めることができるようになる。	
4		演習	データのばらつきを表す指標である分散と標準偏差を計算することができるようになる。	
5		演習	確率の基本的な考え方と確率変数について理解する。	
6		演習	一様分布とベルヌーイ分布の性質を理解し、適用することができるようになる。	
7		演習	二項分布とカテゴリカル分布の性質を理解し、適用することができるようになる。	
8		演習	母集団のパラメータを推定することができるようになる。	
9		演習	仮説検定の基本的な考え方を理解し、実際に仮説検定を行うことができるようになる。	
10		演習	2次元データの意味や統計量を理解し、計算できるようになる。	
11		演習	相関係数の求め方と回帰分析の基本的な考え方を理解する。	
12		演習	単回帰分析と重回帰分析の方法を理解し、適用することができるようになる。	
13		演習	実力確認試験	
14		演習	総復習	
15		演習	総復習	
準備学習 時間外学習				

授業計画・内容				
回数	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	ガイドダンス/データベース概論: DBの役割/ RDB・NoSQL・クラウドDBの違い/ Microsoft Azure 全体像と本講義のロードマップ	シラバスを速読する/ Microsoft Learn「DP-900」学習パスの導入メニューを視察する(30分)
2		講義・演習	リレーションデータベースの基礎: 表・行・列/主キー・外部キー/SQLとは何か(実習環境のセッティング)	指定教科書 第1~2章を読む/ 演習環境にログインし接続テスト(基礎) / 自分でテストDBを1つ作る(発展)
3		講義・演習	SQL基礎①: SELECT・WHERE・ORDER BY (ハンズオン)	配布データセットをDLし、演習問題1~10へ解く(基礎) / 追加で集計問題を3問解く(発展)
4		講義・演習	SQL基礎②: INSERT・UPDATE・DELETE/ データ整合性とトランザクションの導入	SQL小テスト①の準備/ 演習問題11~20(基礎) / 実際に自作DBへデータ投入(発展)
5		講義・演習	SQL中級①: 複数テーブル結合 (INNER/ OUTER JOIN) と集約関数 (COUNT・SUM・AVG)	結合演習を予習する/ 演習問題21~30(基礎) / 3点JOIN問題に挑戦(発展)
6		講義・演習	SQL中級②: GROUP BY・HAVING・サブクエリ・ビュー	SQL小テスト②/ 復習レポート提出(基礎) / ストアドプロシージャ入門を読む(発展)
7		講義・演習	ER図と論理データモデリング: 実体・関連・多量度 (draw.io でのER図演習)	ER図ワークシートに着手する/ 指定教科書 第4章
8		講義・演習	正規化 (第1~第3正規形) と設計演習: 非正規化への変換	正規化演習問題を事前に解いてくる(基礎) / ボイス・コード正規形を調べる(発展)
9		講義・演習	Azure基礎: クラウドコンピューティング/ リジョン/ IaaS・PaaS・SaaS/ AZ-900の入口	AZ-900学習パスのモジュール1~2を視察する/ Azure無料アカウントを作成する
10		講義・演習	Azure SQL Database 構築①: リソース作成/ ファイアウォール/ 認証設定/ テレメトリクス	前回作成したAzureアカウントで実際にDBサーバーを起動し、自分のIPへ接続を試す
11		講義・演習	Azure SQL Database 構築②: クエリ作成/ データ投入/ SSMS・Azure Data Studio 操作	自分のDBに任意のテーブル3つを作り、 dummy データを投入する(基礎) / PythonからODBC接続(発展)
12		講義・演習	パフォーマンスとセキュリティ基礎: インデックス/ 実行計画/ ロール/ バックアップ	インデックス演習レポート提出(基礎) / 実行計画の比較レポート(発展)
13		講義・演習	【前学期合演習のハッカソン企画ビッツ】学生情報管理DBの個人完成披露 + DP-900模範試験 + ハッカソン企画ビッツ (個人3分) → 講師が	DP-900模範問題に取り組み/ 前期末プロジェクト成果物の準備/ ハッカソン企画賞 (A4 1枚: 解決した課題/ 対象ユーザー・キ・機能・対
14		講義・演習	Power Platform 概論/ Dataverse 入門/ 事務データプラットフォームの考え方/ PL-900の入口	PL-900学習パスの導入を視察する/ Power Platform 開発者環境を作成する
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】				
【教科書(必須)】 ※権力講義内で使えるようにしますが、用意できる人は用意してください。 ・「おうちで学べるデータベースのきほん 第2版」翔泳社 (ISBN: 978-4-7981-8533-0)				
【副教材・参考書】 ・「達人に学ぶDB設計徹底指南書 第2版」翔泳社 … 第7~8回の設計パートで参照 ・「SQLの苦手を克服する本」技術評論社 … SQL演習の発展課題用 ・「[データベースの気持ちがわかる]SQLはじめの一步」技術評論社 … 初学者の自習用				
【オンライン教材(必須・無料)】 ・Microsoft Learn「DP-900: Microsoft Azure Data Fundamentals」学習パス ・Microsoft Learn「PL-900: Microsoft Power Platform Fundamentals」学習パス ・Microsoft Learn「AZ-900: Microsoft Azure Fundamentals」学習パス(推奨)				
【目標資格】 ・全到達目標: DP-900(Microsoft Certified: Azure Data Fundamentals)合格レベル ・副目標: AZ-900(Azure Fundamentals) / PL-900(Power Platform Fundamentals) ・上位者向け: DP-300/ DP-600/ DP-700(自主受験を支援)				
【使用環境】 ・Microsoft Azure (無償サブスクリプション) / Azure SQL Database ・Microsoft Power Platform 開発者環境 (Dataverse / Power Apps / Power Automate) ・Azure Data Studio または SSMS (SQL Server Management Studio) ・draw.io (ER図作成)				

科目名 (英)	CG制作	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	池西大輔
	CG production	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 水曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
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	アニメーションやライトといった動きやCGの完成に向かって行い 作品クオリティをあげる						
到達目標	アニメーションができる用になる 他のソフトなどを使いクオリティを向上させる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 25% (3)提出課題 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	人型製作/NTTdoor製作	
2	／	講義・演習	人型製作/NTTdoor製作	
3	／	講義・演習	アニメーション(ボール)/NTTdoor製作	
4	／	講義・演習	アニメーション(人型)/NTTdoor製作	
5	／	講義・演習	アニメーション(人型)/NTTdoor製作	
6	／	講義・演習	アニメーション(人型)/NTTdoor製作	
7	／	講義・演習	ライト/NTTdoor製作	
8	／	講義・演習	レンダリング/NTTdoor製作	
9	／	講義・演習	物理演算/NTTdoor製作	
10	／	講義・演習	エフェクト/NTTdoor製作	
11	／	講義・演習	UnrealEngine基本操作/NTTdoor製作	
12	／	講義・演習	UnrealEngine基本操作/NTTdoor製作	
13	／	講義・演習	UnrealEngine基本操作/NTTdoor製作	
14	／	講義・演習	総復習	
15	／	講義・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)	グラフィックデザイン graphic design	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	佐藤和李
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 水曜日
学科・コース	スーパークリエーター科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	絵画造形教室アトリエ203講師 ひまわり陶芸教室講師						
授業の学習内容	礎的な技術、形態、空間、構図など様々な要素が総合的に表現する為、的確に観察力が重要になる。ただ観察ではなく、対象物の本質を捉えることが大切だと考える。この授業では観察力をメインにデッサンの基礎を身につける。						
到達目標	デッサンの基本を復習する。”表現”の基本をブラッシュアップし、条件・時間・対象物の質感や量感などの向上を目指す。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 37% (2)技術 30% (3)提出課題 33%						

授業計画・内容				
回数	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	授業説明・ミニデッサン(立方体・三角柱)	
2		講義・演習	静物デッサン(多素材)①	
3		講義・演習	静物デッサン(多素材)②・講評会	
4		講義・演習	静物デッサン①(多素材)	
5		講義・演習	静物デッサン(多素材)②・講評会	
6		講義・演習	手デッサン	
7		講義・演習	モデルデッサン	
8		講義・演習	植物デッサン①	
9		講義・演習	植物デッサン②・講評会	
10		講義・演習	剥製物デッサン①	
11		講義・演習	剥製物デッサン②	
12		講義・演習	剥製物デッサン③・講評会	
13		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
14		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
15		講義・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			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】				

科目名	機械学習 machine learning	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	佐藤 将太
学科	スーパークリエイター科 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	後期 土曜
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	サイバーセキュリティ対策の手段として、機械学習の活用例をハンズオン形式を中心に学ぶ。 ハンズオンは Google Colaboratory と Python を利用する。						
到達目標	機械学習を使った情報セキュリティ対策をハンズオン形式で体験すること						
評価方法と基準	(1)関心・意欲・態度 50% (2)目標到達40% (3)問題解決度 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	オリエンテーション／学習環境の構築				
2		演習	機械学習を利用した迷惑メールの検出				
3		演習	機械学習を利用した迷惑メールの検出				
4		演習	機械学習を利用した迷惑メールの検出				
5		演習	ディープラーニングによるマルウェア検出				
6		演習	ディープラーニングによるマルウェア検出				
7		演習	ディープラーニングによるマルウェア検出				
8		演習	ディープラーニングによるマルウェア検出				
9		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法				
10		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法				
11		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法				
12		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法				
13		演習	機械学習を利用したSQLインジェクションの検知手法				
14		演習	実力確認試験				
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】							
深層学習教科書 ディープラーニング G検定(ジェネラリスト) 公式テキスト							

科目名	資格・技能習得	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	(株)フォイス 菅森・田中・柴田
	Acquisition of qualifications and skills	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 木曜
学科	スーパークリエイター科 昼間 I 部						
教員の略歴	システム企業に20年以上在籍し様々なシステム開発の経験を持つ。						
授業の学習内容	基本情報技術者試験の出題範囲を体系的に学習し、ITに関する基礎知識を習得する。 また、システム開発に関わる業界において実際に利用されている技術や要素について、基本情報技術者試験の学習内容と関連付けながら理解を深める。						
到達目標	基本情報技術者試験の出題範囲を網羅した基礎知識を身に付け、試験合格に必要な知識力を習得する。 また、システム開発に関わる業界で利用されている主な技術や要素について、基本情報技術者試験の学習内容と関連づけて理解する。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 25% (2)提出課題 25% (3)技術(提出課題の点数・理解度) 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	n進数の概念を理解し、10進数・2進数・16進数間の基数変換を正確に行うことができる	
2		講義・演習	2進数の四則演算および補数表現について理解し、定められた手順に従って演算を行うことができる	
3		講義・演習	論理回路の基本構成（AND・OR・NOT等）を理解し、論理式の評価および論理演算を行うことができる	
4		講義・演習	文字・画像・音声などのデジタルデータ表現を理解し、用途に応じたデータ形式を選択して利用できる	
5		講義・演習	CPUの構成要素（制御装置・演算装置・レジスタ）を理解し、命令実行の流れをモデルとして説明・シミュレーションできる	
6		講義・演習	メモリおよび補助記憶装置の種類と特性を理解し、目的に応じた記憶装置の使い分けができる	
7		講義・演習	OSの役割および基本機能を理解し、OSがハードウェア資源を管理していることを説明できる	
8		講義・演習	OS・ファイル管理について基本的な知識を習得し、必要な場面で利用できる	
9		講義・演習	データベースおよびテーブルの基本構造を理解し、簡単なテーブル設計、クエリ作成を行うことができる	
10		講義・演習	テーブル設計、SQLの実習演習を通して理解を深める	
11		講義・演習	テーブル設計、SQLの実習演習を通して理解を深める	
12		講義・演習	ネットワークの基本構成、通信方式、プロトコルを理解し、ネットワークの全体像を説明できる	
13		講義・演習	インターネットの構成と代表的なサービスを理解し、基本的な通信の仕組みを説明できる	
14		演習	実力確認試験	
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】				
キタミ式イラストIT塾 基本情報技術者 令和08年				

科目名 (英)	デジタル制作	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	島田 義己
	Digital production	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 木曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部						
教員の略歴	姉妹校卒業生。有名アニメやゲームの3DCGを手がけるCGクリエイター。						
授業の学習内容	zbrushの基礎から応用まで学びます。授業の中でポートフォリオの作成、アドバイスをを行います。						
到達目標	3DCGについて理解を深める。ポートフォリオの作品を充実させる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)技術 30% (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	基本操作、簡単なモデル作成をする。	
2		講義・演習	ポリペイント、マテリアルを身につける	
3		講義・演習	zbrushの機能説明①	
4		講義・演習	実制作(提出)	制作物の提出
5		講義・演習	zbrushの機能説明②	
6		講義・演習	頭蓋骨のスカulpt①	
7		講義・演習	頭蓋骨のスカulpt②	
8		講義・演習	頭蓋骨のペイント	
9		講義・演習	頭蓋骨のレンダリング	
10		講義・演習	zbrushの機能説明③	
11		講義・演習	実制作①	
12		講義・演習	実制作②	
13		講義・演習	実制作③(提出)	
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)	ポートフォリオ制作	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員 佐藤大輔	
	Portfolio production	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 月曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
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15年従事。ディレクター/メインプランナとしてゲーム開発に携わる。□						
授業の学習内容	自身で考案した企画を书面化してプレゼンする流れを繰り返します。 短期間での制作と発表で、アウトプット自体の練習と、速度と精度のアップ、プレゼン技術の向上を狙います。 作成した企画書をもって、就職活動用のポートフォリオ作成を行います。						
到達目標	・自身で企画書を作成できる。 ・作成した企画書をもとに、プレゼンの準備ができる。 ・必ず準備をしてから企画をプレゼンできる。 ・就職活動用の企画書ポートフォリオが完成する。						
評価方法と基準	4回の発表で採点します。 (1)関心・意欲・態度 10% (2)制作物 60% (3)発表 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		実習	前期のスケジュールを理解する。 企画書を作成する。	
2		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
3		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
4		実習	企画書を作成する。	発表準備
5		発表	書いた企画書をプレゼンする。(前半)	
6		発表	書いた企画書をプレゼンする。(後半)	
7		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
8		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
9		発表	企画書を作成する。	発表準備
10		発表	書いた企画書をプレゼンする。(前半)	
11		発表	書いた企画書をプレゼンする。(後半)	
12		実習	企画書を作成する。	発表準備
13		発表	書いた企画書をプレゼンする。	
14		実習	企画書を作成する。	
15		実習	企画書を作成する。	
準備学習 時間外学習			毎時間、発表に向けて、企画書作成を進める必要があります	
【使用教科書・教材・参考書】				
ありません				

科目名	制作演習	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員 佐藤 将太	
	production practice	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 金曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
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	プロダクト開発におけるスクラムの役割を、演習を通して学びます						
到達目標	スクラムマスター、プロダクトオーナー、スクラムチームの役割を理解し、スクラムのメリット・デメリットが説明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	
2		演習	スクラムの全体像	
3		演習	スクラムの基本	
4		演習	スクラムを構成する要素	
5		演習	スクラムで役立つプラクティス	
6		演習	アジャイル	
7		演習	スクラム演習:チームづくり・プロダクト企画	
8		演習	スクラム演習:ターゲットユーザーの理解	
9		演習	スクラム演習:プロダクトゴールの設定	
10		演習	スクラム演習:ユーザーストーリーの作成	
11		演習	スクラム演習:バックログの作成とリファインメント	
12		演習	スクラム演習:ユーザーストーリーの見積もり	
13		演習	スクラム演習:スプリント	
14		演習	スクラム演習:スプリント	
15		演習	成果発表	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	語学	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	Giglio, E. Davide
	Global Communication	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 月曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					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	Guidance / Unit 1: "I Am an Engineering Student" - Introduce yourself to other people (自己紹介する).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
2		講義・演習	Unit 2: "Terrible! I Forgot My Math Homework" - Greet and ask how others are doing (調子を尋ねる／答える).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
3		講義・演習	Unit 3: "I Love Math" - Express likes and dislikes (好き／嫌いを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
4		講義・演習	Unit 4: "I'm Very Good at Science" - Express your good and bad skills (得意／苦手なことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
5		講義・演習	Unit 5: "How Was the Biology Test?" - Talk about how something was. (どのような状態／様子であったかを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
6		講義・演習	Unit 6: "I Am Going to Take Geometry Next Year:" Talk about your future plans (未来のことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
7		講義・演習	Unit 7: "I Want to be a Systems Engineer:" Express what you want to be/do in the future (将来なりたいもの／やりたいことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
8		講義・演習	Unit 8: "Wind Turbines Are Popular in Europe" - Make responses (あいづちを返す).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
9		講義・演習	Unit 9: "I Was Late Because of the Typhoon" - Ask for and give reasons (理由を尋ねたり述べたりする).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
10		講義・演習	Unit 10: "Could you Hand Me a Beaker?" - Make requests and ask for permission (依頼したり、許可を求めたりする); Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
11		講義・演習	Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie and frequency (時や頻度について述べる) [Part 2] ; Unit 12: "What Do You Think About the New Wi-Fi?" - Express	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
12		講義・演習	Unit 13: "How do I Use This Machine" - Give instructions (指示をあたえる); Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する)	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
13		講義・演習	Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する) [Part 2]; Unit 15: "Wind Power is More Efficient than Solar Power" - Make	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】				
Speak Now 1				

科目名 (英)	プログラミングスキル programming skills	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	堀越
		授業 形態	講義	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	スーパークリエイター科 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	本授業では、C++とSiv3Dを用いて、2D横スクロールアクションゲームの制作を行う 学生はこれまでにC++98およびDXライブラリを用いた簡単なゲーム制作を経験していることを前提とし、本授業では開発環境をSiv3Dへ移し、ゲーム制作に必要なプログラム構造や実装技術を段階的に学ぶ 授業前半では、プレイヤー制御、ジャンプ、重力、当たり判定、タイルマップ、スクロール、カメラ、シーン管理など、横スクロールアクション制作に必要な要素を個別に扱う 後半では、それらを組み合わせ、Tiledで作成したJSON形式のマップデータを利用した横スクロールアクションゲームを制作する 単にSiv3Dの使い方を学ぶのではなく、C++によってゲームを構造的に組み立てる力を養い、後期に予定している3Dゲーム制作へ接続することを重視する						
到達目標	・Siv3Dを用いて、2Dゲーム制作に必要な基本機能を実装できる ・プレイヤー移動、ジャンプ、重力、当たり判定、地形衝突など、横スクロールアクションに必要な処理を理解し、実装できる ・タイルマップ、スクロール、カメラの考え方を理解し、ゲーム画面の構成に反映できる ・Tiledで作成したマップデータおよびJSON形式の外部データを利用し、ゲーム内の地形や配置情報を扱うことができる ・クラス分割や状態管理、シーン管理を用いて、複数の要素を持つゲームプログラムを構造的に記述できる ・学習した内容を統合し、1本の横スクロールアクションゲームとして完成させることができる ・2Dゲーム制作で学んだ設計や実装の考え方を、後期の3Dゲーム制作へつながら知識として捉えることができる						
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		演習	授業導入 Siv3Dの基礎		
2		演習	プレイヤー移動の実装 位置・速度・入力処理		
3		演習	ジャンプと重力 空中と地上の状態管理		
4		演習	当たり判定の基礎 床・壁・天井との衝突		
5		演習	タイルマップの考え方 ステージをデータとして扱う		
6		演習	スクロールとカメラ ワールド座標と画面座標		
7		演習	ゲーム全体の構造化 シーン管理と制作準備		
8		演習	制作1：基本プレイの成立		
9		演習	制作2：敵・障害物・オブジェクト配置		
10		演習	制作3：UI・演出・ゲームらしさの強化		
11		演習	制作4：調整・改良・発展要素の追加		
12		演習	完成・デバッグ・発表準備		
13		演習	作品発表・講評・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 (英)	数学的知識 mathematical knowledge	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	北山慎之介
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 土曜日
教員の略歴	プログラミングを始め、数学・物理等の教育をする塾を経営。大手企業新人研修プログラミング講師兼任。						
授業の学習内容	メソッドにより実装が隠蔽されてしまっていると、数学を理解しなくても実装ができてしまう。しかし、それでは既存のものの組み合わせでしか実装できず、独自の実装をしたい場合に応用が効かないことがある。そこで本講義では、Vector・三角関数・行列に多くの時間を割いて学び、プログラマーとしての質的向上を狙う。						
到達目標	【★★★】 就活で大手企業を視野に入れたい生徒の目標 ・Vector／三角関数／行列を用い、ゲーム実装の問題解決に活かすことができる。 ・メソッドで隠蔽された実装の内容を、公式のレファレンスを読んで理解することができる。 【★★】 就活の適性試験レベルに対応するための生徒の目標 ・Vector／三角関数／行列の基礎的な計算ができる。 ・就活の適性試験(数学)の問題で8割を安定して取れる。						
評価方法と基準	(1)意欲・関心 20% 積極的な質問を歓迎する。毎授業中に分からない点を残さないこと。 (2)レポート 30% 基礎定着のため、基本毎週出題する (3)中間・期末テスト 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	適性検査演習	
2		講義	ベクトル応用演習	
3		講義	ベクトル応用演習	
4		講義	n進法	
5		講義	行列	
6		講義	行列	
7		テスト	中間テスト	三角関数含む
8		講義	力学基礎	
9		講義	力学基礎	
10		講義	シェーディング数学	
11		講義	シェーディング数学	
12		テスト	期末テスト	
13		講義	テスト返却／フィードバック	
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】				
『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)				
『高校数学でわかる線形代数』竹内淳 (BLUE BACKS)				

科目名	サーバー・ネットワーク技術	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	山口 高幸
	Server/network technology	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時間	前期 木曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	業務でクラウドデータ基盤(Microsoft Azure/Power Platform)の導入・運用支援に携わった経験を持ち、現場で求められるデータベース設計・SQL運用・業務アプリ開発の実践知識を体系的に指導する。 PowerPlatformエンジニア、Azure系エンジニア、大手IT企業の業務委託を受けて大手企業様の支援実施。						
授業の学習内 容	【なぜこの授業を受けるのか】 あらゆる業務システム・Webサービス・AIサービスは「データベース」の上で動いている。バックエンドエンジニアを目指す上で、データベースの基礎理解とSQL運用力、そしてクラウドDBの実装経験は必須である。本講義は、その「現場で通用する基礎力」を1年間で身につけるための科目である。 【他科目との位置づけ】 プログラミング系科目(Python等)と接続し、後続の「Webアプリ開発」「AI/データ分析系」科目の前提知識となる。Microsoft 認定資格「DP-900(Azure Data Fundamentals)」への対応も兼ねる。 【到達して欲しい姿】 SQLを自力で書けるようになり、Azure SQL Database で実際に DB を構築・運用でき、Power Apps/Dataaverse で業務アプリを最後まで作り切れること。受講者の8割が初学者である一方で上位層も伸ばせるよう、各回に「基礎演習」と「発展課題」を用意する二段階構成を進める。 【授業の進め方】 前期は「DBの本質+SQL+Azure SQL Database」を個人で習得し、後期は「Power Platform/Dataaverse/Power Apps」を題材に、3〜4名のチームで自由テーマのアプリを開発する「ハッカソン形式」を進める。生成AIで横文が書ける時代だからこそ、評価軸はアイデア・課題発見・革新性に重きを置く。 【発表機会は2段階+対外コンテスト出場】 (1)第25回:個人プレゼン(理解度チェック)→自分が担当した部分を口頭試問形式で説明し、構想内容と理解度を個別に評価する。 (2)第26回:グループ・ハッカソン最終発表会→チーム単位で分岐ポイント+デモ+Q&A/アイデアと革新性を競う。 (3)対外コンテストへの接続→本講義のハッカソンは、U-22プログラミング・コンテスト、若きクリエイター展(学校公式・2月)、Miyagi Pitch Contest等への出場を視野に置く。最終発表会で上位評価のチームには、講師が応募サポートを行う。 個人団体の結果も定着と、チームでの創造性発揮、そして対外的な実績獲得の3点を狙う。						
到達目標	① データベースの基本構造(表・行・列・キー・関連)を説明できる。 ② SQLを用いて CRUD・JOIN・集約・サブクエリ・ビューを記述できる。 ③ ER図を作成し、第3正規形までの論理設計ができる。 ④ Microsoft Azure 上に Azure SQL Database を構築し、運用できる。 ⑤ Power Apps/Dataaverse を用いて業務アプリを設計・実装できる。 ⑥ DP-900(Azure Data Fundamentals)合格レベルの知識を体系的に説明できる。 【到達目標と評価項目の対応】 ・到達目標①②③(知識・理解)→ 評価項目② コンセプトワーク(SQL小テスト・DP-900模範・ER図課題) ・到達目標③④(個人技能)→ 評価項目③ クリエイティブ(Azure SQL個人ハンズオン/初級個人課題) ・到達目標④⑤(チーム実装)→ 評価項目⑤ クリエイティブ・グループ実装完成度 ・到達目標①〜⑥の総合発揮 → 評価項目⑥ プレゼンテーション(個人プレゼン+グループピッチ) ・全到達目標の前提となる学習姿勢 → 評価項目① 関心・意欲・態度+④a アイデア・革新性						
評価方法と基準	【評価配分(合計100点)】:個人評価60点+グループ評価40点のハイブリッド型】 (個人評価 60点) (1) 関心・意欲・態度 ……15点(出席・課題提出期限の遵守+チーム内ピアレビューによる貢献度) (2) コンセプトワーク(知識・理解) ……25点 = SQL小テスト全4回×4点(16点) + DP-900模範問題(9点) + ER図個人課題(4点) (3) クリエイティブ(個人スキル) ……20点 = Azure SQL個人ハンズオン(10点) + Dataaverse個人課題(10点) (グループ評価 40点) (4) アイデア・革新性 ……15点(※別表1参照) (5) クリエイティブ(チーム実装完成度) ……10点(動作の安定性・統合度・Power Automate連携) (6) プレゼンテーション ……15点 = 個人プレゼン5点(※別表2参照) + グループピッチ10点(※別表3参照)						

授業計画・内容				
回数	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	Dataaverse: でのテーブル設計:標準テーブル/カスタムテーブル/列の型/主キーの扱い	Dataaverse のチュートリアルを1つ完了する(基礎) /標準テーブルとカスタムテーブルの違いを文書化(発展)
2		講義・演習	Dataaverse のリレーション・選択枝・ビジネスルール/前期SQLとの対応関係	リレーション設計ワークシート(基礎) /自前DBのER図をDataaverseで再設計(発展)
3		講義・演習	ロールベースセキュリティとアクセス制御:セキュリティロール/チーム/レコード共有	学習用組織にユーザーを追加し、権限を変えて挙動を確認する
4		講義・演習	Power Apps モデル駆動型アプリ開発①:画面・ビュー・フォーム	前回までのDataaverse設計を見直す/モデル駆動アプリのスケルトンを作成(基礎)
5		講義・演習	Power Apps モデル駆動型アプリ開発②:ナビゲーション・ダッシュボード・モバイル対応	モデル駆動アプリ実装課題(基礎) /キャンバスアプリでの画面追加(発展)
6		講義・演習	Power Automate と業務フロー自動化:承認フロー/メール通知/スケジュール実行	PL-900模範問題①/自分のアプリに通知フローを1つ追加する
7		講義・演習	トランザクション/ACID/同時実行制御/ロック(理論回)/SQL再訪)	理論小テストの準備/指定教科書のACID章を読む
8		講義・演習	Microsoft Fabric 入門:OneLake/Lakehouse/Warehouseの違い/IT-SQLでの操作	Fabric学習パスの導入を確認する(全員) /DP-600の出題範囲を確認(発表者のみ)
9		講義・演習	Power BI/Fabric によるデータ可視化と分析の基礎: Azure SQL/Dataaverse からの接続	可視化レポートのテーマを決める/前期Azure SQLのデータをPower BIで描画
10		講義・演習	【ハッカソン①】要件定義・ER図設計・Dataaverseテーブル設計/チームでの役割分担確定/講師承認制で実装スコープ確定	担当箇所の設計書ドラフトを作成する/チーム議事録を残す(誰が何を決めたか)
11		講義・演習	【ハッカソン②】+個人プレゼン(理解度チェック)】チーム実装と中間相互レビュー/全員1人3分の個人プレゼン(担当部分の説明、設計判断、AI活用箇所の自覚)に対する口頭試問	自分の担当範囲についてA4 1枚の説明資料を作る/中間レビューで受けた指摘の対応方針を整理する
12		講義・演習	【ハッカソン最終発表会】各チーム5分ピッチ+デモ+Q&A/審査(アイデア15点+実装10点+ピッチ10点)/最優秀賞・アイデア賞・技術賞・プレゼン賞の表彰/対外コンテスト(U-22/Miyagi Pitch Contest/若きクリエイター展等)への応募サポート開始/期末筆記試験/成績フィードバック	発表スライド・デモ動画を準備する/チーム内ピアレビュー(誰がどれだけ貢献したか)を提出する/DP-900の総復習/対外コンテストへの応募意向を提出
13		演習	振り返り	
13		演習	総復習①	
13		演習	総復習Ⅱ	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
【教科書(必須)】※極力講義内で使えるようにしますが、用意できる人は用意してください。 ・『おうちで学べるデータベースのきほん 第2版』翔泳社 (ISBN: 978-4-7981-8533-0)				
【副教材・参考書】 ・『達人に学ぶDB設計徹底指南書 第2版』翔泳社 ……第7〜8回の設計パートで参照 ・『SQLの苦手手を克服する本』技術評論社 ……SQL演習の発展課題用 ・『「データベースの気持ちがわかる」SQLはじめの一步』技術評論社 ……初学者の自習用				
【オンライン教材(必須・無料)】 ・Microsoft Learn「DP-900:Microsoft Azure Data Fundamentals」学習パス ・Microsoft Learn「PL-900:Microsoft Power Platform Fundamentals」学習パス ・Microsoft Learn「AZ-900:Microsoft Azure Fundamentals」学習パス(推奨)				
【目標資格】 ・全員到達目標: DP-900(Microsoft Certified: Azure Data Fundamentals)合格レベル ・推奨: AZ-900(Azure Fundamentals)/PL-900(Power Platform Fundamentals) ・上位者向け: DP-300/DP-600/DP-700(自主受験を支援)				
【使用環境】 ・Microsoft Azure(無償サブスクリプション) / Azure SQL Database ・Microsoft Power Platform 開発者環境(Dataaverse/Power Apps/Power Automate) ・Azure Data Studio または SSMS(SQL Server Management Studio) ・draw.io(ER図作成)				

科目名 (英)	CG制作	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	池西大輔
	CG production	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 木曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
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	CGによるきれいな作品。 レンダリングエンジンで目標の雰囲気を作る						
到達目標	UnrealEngineを使い雰囲気を調整できるようにする 動くマテリアルやより応用に聞く物にする						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 25% (3)提出課題 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	UnrealEngineの基本操作1	
2	／	講義・演習	UnrealEngineの基本操作2	
3	／	講義・演習	テクスチャのノードを理解する	
4	／	講義・演習	動くマテリアルの制作	
5	／	講義・演習	ライトを理解する	
6	／	講義・演習	カメラ操作とカット割り	
7	／	講義・演習	リターゲットとAddon/ 自分の作品を制作していく	
8	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作していく。	
9	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作していく	
10	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作していく	
11	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作してい	
12	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作してい	
13	／	講義・演習	配布のベースからアレンジ /自分の作品を制作してい	
14	／	講義・演習	総復習	
15	／	講義・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)	グラフィックデザイン graphic design	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	佐藤和李
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 水曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	絵画造形教室アトリエ203講師 ひまわり陶芸教室講師						
授業の学習内容	礎的な技術、形態、空間、構図など様々な要素が総合的に表現する為、的確に観察力が重要になる。ただ観察ではなく、対象物の本質を捉えることが大切だと考える。この授業では観察力をメインにデッサンの基礎を身につける。						
到達目標	デッサンの基本を復習する。”表現”の基本をブラッシュアップし、条件・時間・対象物の質感や量感などの向上を目指す。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 37% (2)技術 30% (3)提出課題 33%						

授業計画・内容				
回数	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	授業説明・ミニデッサン（立方体・三角柱）	
2		講義・演習	静物デッサン（多素材）①	
3		講義・演習	静物デッサン（多素材）②・講評会	
4		講義・演習	静物デッサン①（多素材）	
5		講義・演習	静物デッサン（多素材）②・講評会	
6		講義・演習	手デッサン	
7		講義・演習	モデルデッサン	
8		講義・演習	植物デッサン①	
9		講義・演習	植物デッサン②・講評会	
10		講義・演習	剥製物デッサン①	
11		講義・演習	剥製物デッサン②	
12		講義・演習	剥製物デッサン③・講評会	
13		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
14		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
15		講義・演習	好きなものを描くデッサン	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
デッサン用具一式、クロッキーブック				

科目名	資格・技能習得	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	(株)フォイス 音森・田中・柴 田
	Acquisition of qualifications and skills	授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 火曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
教員の略歴	システム企業に20年以上在籍し様々なシステム開発の経験を持つ。						
授業の学習内容	応用情報技術者試験の出題範囲に対応した各種知識を体系的に学習する。 あわせて、実際のシステム開発に関わる上で必要となる知識や技術についても紹介し、試験学習と実務との関連性を理解できるようにする。 また、各学習内容に沿った過去問題の演習および解説を行い、知識の深化と定着を図る。						
到達目標	応用情報技術者試験の出題範囲を網羅した基礎から応用レベルの知識を身に付け、過去問題の演習を通じて試験に必要な得点力を養う。 また、システム開発に関わる業界で利用されている主な技術や要素について、応用情報技術者試験の学習内容と関連付けながら理解を深める。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 25% (2)提出課題 25% (3)技術(提出課題の点数・理解度) 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/実習	2進数・n進数・補数表現について理解し、処理方式の違いによる演算結果や誤差の発生を説明できる		
2		講義	情報処理に関わる計算式、確率・統計手法を理解し、必要な場面で適切な手法を選択・計算できる		
3		講義/実習/発表	情報量、エントロピー、符号化効率の概念を理解し、データ圧縮における設計上の考え方を説明できる		
4		実習	デジタルデータについて基本的な知識を習得し、必要な場面で利用できる。コンピュータの基本回路を理解し、論理演算を行うことができる		
5		実習	CPUの構成要素(パイプライン、キャッシュ等)を理解し、処理性能に与える影響や構成上の違いを説明できる		
6		実習	メモリ階層や補助記憶装置の特性を理解し、利用目的に応じた構成案を検討・説明できる		
7		実習	入出力デバイスの特性と役割を理解し、適切なデバイス構成を検討できる		
8		実習	OSの役割、プロセス管理、メモリ管理を理解し、資源配分方式の違いによる利点・欠点を説明できる		
9		実習	OSの役割、プロセス管理、メモリ管理を理解し、資源配分方式の違いによる利点・欠点を説明できる		
10		実習	プログラムの基本構造や制御方式を理解し、可読性・保守性・性能を考慮した構造を説明できる		
11		実習	代表的なアルゴリズムと計算量を理解し、処理対象に応じた手法選択の理由を説明できる		
12		実習	データベース設計理論を理解し、業務要件に基づいた正規化・制約設計ができる		
13		実習/発表	SQLを用いた複雑なデータ操作を理解し、性能・保守性を意識したクエリ改善を行うことができる		
14		実習	総復習		
15		実習	総復習		
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 応用情報技術者 令和08年					

科目名 (英)	デジタル制作	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	田澤真奈
	digital production	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 月曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	仙台デザイン&テクノロジー専門学校卒業。卒業後よりイラストレーターとして活動し今に至る。						
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。 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)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・実習	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を行う	
2		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	総復習	
15		実習	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、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)	ポートフォリオ制作	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	佐藤大輔
	Portfolio production	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 土曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
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15年従事。ディレクター/メインプランナとしてゲーム開発に携わる。						
授業の学習内容	自身で考案した企画を书面化してプレゼンする流れを繰り返します。 短期間での制作と発表で、アウトプット自体の練習と、速度と精度のアップ、プレゼン技術の向上を狙います。 作成した企画書をもって、就職活動用のポートフォリオ作成を行います。						
到達目標	・自身で企画書を作成できる。 ・作成した企画書をもとに、プレゼンの準備ができる。 ・必ず準備してから企画をプレゼンできる。 ・就職活動用の企画書ポートフォリオが完成する。						
評価方法と基準	4回の発表で採点します。 (1)関心・意欲・態度 10% (2)制作物 60% (3)発表 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		実習	前期のスケジュールを理解する。 企画書を作成する。	
2		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
3		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
4		実習	企画書を作成する。	発表準備
5		発表	書いた企画書をプレゼンする。(前半)	
6		発表	書いた企画書をプレゼンする。(後半)	
7		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
8		実習	企画書を作成する。	企画書の作成
9		発表	企画書を作成する。	発表準備
10		発表	書いた企画書をプレゼンする。(前半)	
11		発表	書いた企画書をプレゼンする。(後半)	
12		実習	企画書を作成する。	発表準備
13		発表	書いた企画書をプレゼンする。	
14		実習	企画書を作成する。	
15		実習	企画書を作成する。	
準備学習 時間外学習			毎時間、発表に向けて、企画書作成を進める必要があります	
【使用教科書・教材・参考書】				
ありません				

科目名 (英)	就職対策講座	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	小野三喜雄
	Employment preparation course	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 水曜
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
教員の略歴	武蔵野美術大学卒業後、クリエイティブディレクターとして活躍。現在はデザイン会社オフィスAIを設立し今に至る。						
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。 2.企業プロジェクト						
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	プレゼンテーション時評価:企画、デザイン制作能力、プレゼン能力等。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義と実習	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		講義と実習	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		講義と実習	ネーミング（商品名称）発想法により、決定する。	収集資料
4		講義と実習	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		講義と実習	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		講義と実習	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する	仕上げ作業 販売イメージ作り
7		講義と実習	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		講義と実習	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		講義と実習	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		講義と実習	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		講義と実習	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		講義と実演	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		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。	
14		講義と実演	総復習	
15		講義と実演	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
A4サイズブルーグリーン 2穴バインダー 用紙:無地、方眼、横罫				

科目名	業界研修	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	稲吉 翔平
	industry training	授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金／土曜日
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	株式会社ネイキッドにて、映像編集から映像ディレクターを経て、現在、フリーランスで様々な分野の映像						
授業の学習内容	自己分析、目標設定 制作スケジュールの管理 映像技術、就職指導 業界動向などのリサーチ・共有						
到達目標	面談やカルテによる進捗確認を行なって、自己管理能力を上げる。 また、自分にとってどういった映像表現が魅力的かを自ら考え、作品を作りができるようになること。 常に卒業した先を見越して計画を立て、就職活動で必要不可欠なポートフォリオ、デモリールに入れるための作品制作にあたること。						
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	■第1回:就活の設計と分析 ・授業の流れについて ・オンラインのカルテを使用して、自己分析、現状作品まとめ、制作スケジュールの設定 ・premiereによる大枠デモリール作り	ViViViTやカルテは、日々見返して作品やスケジュールなど更新すること
2		講義	■第2回:個人面談(制作物など進捗確認) (仙台短篇映画祭のショートアニメーションを考えてみる(仮))	
3		講義	■第3回:個人面談(制作物など進捗確認)	
4		講義	■第4回:個人面談(制作物など進捗確認)	
5		講義	■第5回:個人面談(制作物など進捗確認)	
6		講義	■第6回:個人面談(制作物など進捗確認)	
7		講義	■第7回:個人面談(制作物など進捗確認)	
8		講義	■第8回:個人面談(制作物など進捗確認)	
9		講義	■第9回:個人面談(制作物など進捗確認)	
10		講義	■第10回:個人面談(制作物など進捗確認)	
11		講義	■第11回:個人面談(制作物など進捗確認)	
12		講義	■第12回:個人面談(制作物など進捗確認)	
13		講義	■第13回:制作物チェック、個人面談デモリール	デモリールのmp4動画を授業前までに準備
14		講義	作品講評・面接練習	作品制作開始
15		講義	作品講評・面接練習	作品制作開始
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	制作演習	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	あまさきみりと
	production practice	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期 土曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部				4	曜日・時限	
教員の略歴	2015年に角川スニーカー大賞にて特別賞を受賞。2016年に受賞作にてデビューし、現在に至るまでライトノベルを数冊刊行している。						
授業の学習内容	読みやすい、おもしろい小説を追求し、公募に出せるようなオリジナル小説を書く。随時、添削を行いながらブラッシュアップをしてもらい、クオリティを上げるための業界知識なども講義で覚えてもらいたい。 まずは起承転結を意識しながら、他人に読んでもらうための本格的な小説を書けるよう、プロの目線から長所と短所を見出し、学生自身に実践させながら学んでもらう。 EXTRAノベルやノベルアワードに関しては、笠原先生とも連携しながら作品を作ってもらう。						
到達目標	まずは作品を完成させること。完成度が低くても、完結まで責任を持って書き切ることを大切にしていく。そのためにEXTRAノベルは原則として参加とし、読んでもらうことに慣れる。姉妹校のライバルと競い合い、切磋琢磨しながら自分の実力を知る。実力の現在地を知ってから、自分がこれからどう行動していくかを考えてもらい、後期に繋げてもらう。						
評価方法と基準	作品提出において評価 ×切が守れているかどうか・文章量は適切か・内容は充実してるのかにて評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		実習	EXTRA用のネタ出しができる	作品の制作実習
2		実習	EXTRA用のネタ出しができる②	作品の制作実習
3		実習	ネタを膨らませながら作品の資料を集める	作品の制作実習
4		実習	ネタを膨らませながら作品の資料を集める②	作品の制作実習
5		実習	講師とネタを厳選し、プロットとして組むことができる	作品の制作実習
6		実習	講師と打ち合わせをし、プロットとして組むことができる②	作品の制作実習
7		実習	講師と打ち合わせをし、プロットとして組むことができる③	作品の制作実習
8		講評	プロットコンテストを通じて意見を交換する	作品の制作実習
9		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる	作品の制作実習
10		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる②	作品の制作実習
11		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる③	作品の制作実習
12		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる④	作品の制作実習
13		実習	EXTRAに向けた作品制作ができる⑤	作品の制作実習
14			成果発表会	
15			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)	語学	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	Giglio, E. Davide
	Global Communication	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 月曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					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	Guidance / Unit 1: "I Am an Engineering Student" - Introduce yourself to other people (自己紹介する).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
2		講義・演習	Unit 2: "Terrible! I Forgot My Math Homework" - Greet and ask how others are doing (調子を尋ねる／答える).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
3		講義・演習	Unit 3: "I Love Math" - Express likes and dislikes (好き／嫌いを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
4		講義・演習	Unit 4: "I'm Very Good at Science" - Express your good and bad skills (得意／苦手なことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
5		講義・演習	Unit 5: "How Was the Biology Test?" - Talk about how something was. (どのような状態／様子であったかを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
6		講義・演習	Unit 6: "I Am Going to Take Geometry Next Year:" Talk about your future plans (未来のことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
7		講義・演習	Unit 7: "I Want to be a Systems Engineer:" Express what you want to be/do in the future (将来になりたいもの／やりたいことを述べる).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
8		講義・演習	Unit 8: "Wind Turbines Are Popular in Europe" - Make responses (あいづちを返す).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
9		講義・演習	Unit 9: "I Was Late Because of the Typhoon" - Ask for and give reasons (理由を尋ねたり述べたりする).	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
10		講義・演習	Unit 10: "Could you Hand Me a Beaker?" - Make requests and ask for permission (依頼したり、許可を求めたりする); Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
11		講義・演習	Unit 11: "I Often Play Computer Games" - Talk about tie and frequency (時や頻度について述べる) [Part 2] ; Unit 12: "What Do You Think About the New Wi-Fi?" - Express	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
12		講義・演習	Unit 13: "How do I Use This Machine" - Give instructions (指示をあたえる); Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する)	To understand the contents of the textbook, learn vocabulary, acquire sentence patterns and grammar.
13		講義・演習	Unit 14: "It's Next to the 3D Printer" - Describe the location of things (物の場所・位置を説明する) [Part 2]; Unit 15: "Wind Power is More Efficient than Solar Power" - Make	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】				
Speak Now 1				

科目名 (英)	数学的知識 mathematical knowledge	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	竹下和秀
学科・コース	スーパークリエイター科 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	通年 月曜日
教員の略歴	エンターテインメントコンテンツ企画・開発・オンラインエンターテインメントコンテンツ運用・エンターテインメントコンテンツ移植業務・エンターテインメントサイト企画・開発・教育用デジタルコンテンツ企画・開発など様々な開発に携わる。						
授業の学習内容	スマホをターゲットとした対戦(AI)リバーシをUnityで制作しAIロジックを学ぶ サーバサイドプログラムの基礎を学ぶ 通信プログラムの基礎及び設計を学ぶ データベースの基礎を学ぶ						
到達目標	ソーシャルゲームのサーバプログラムができるようになる						
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	対人リバーシを制作する。	
2		講義	対人リバーシを制作する。	
3		講義	リバーシをスマホ向けに調整	
4		講義	AI対戦ロジックを考える	
5		講義	AI対戦ロジックを考える	
6		講義	サーバプログラム開発環境の基礎	
7		講義	PHPの基礎	
8		講義	PHPの基礎	
9		講義	MySQLの基礎	
10		講義	MySQLの基礎	
11		講義	通信プログラムの設計	
12		講義	PHPに対戦ロジックの移植	
13		講義	PHPに対戦ロジックの移植 y	
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	サーバー・ネットワーク技術	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	飯塚孝則
	Server/network technology	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 月曜日
学科	スーパークリエーター科 昼間 I 部						
教員の略歴	元アマゾン ウェブ サービス ジャパン合同会社 技術統括部門 ソリューションアーキテクト 担当 現株式会社Essen 最高技術責任者						
授業の学習内容	文章を理解する生成AIの基礎を学ぶ。 学習した内容を生かしたWebアプリケーションの作成・公開を学ぶ。						
到達目標	1.文章に理解する生成AIの概要を説明できるようになる 2.文章に理解する生成AIを使ったコーディングができるようになる 3.Webアプリケーション基礎を理解し、作成・公開できるようになる						
評価方法と基準	1 関心・意欲 40% 2 アプリケーション作成 40% 3 プレゼンテーション 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	文章を理解する生成AIを理解できる	
2		演習	生成AIのAPIを用いたコーディングができるようになる	
3		演習	Webアプリケーションの概要を理解する	
4		演習	検索拡張生成(RAG)について理解する	
5		演習	生成AIを使ったアプリケーションの作成1	アプリケーション作成
6		演習	生成AIを使ったアプリケーションの作成2	アプリケーション作成
7		演習	生成AIを使ったアプリケーションの作成3	アプリケーション作成
8		演習	生成AIを使ったアプリケーションの作成4	アプリケーション作成
9		演習	生成AIを使ったアプリケーションの作成5	アプリケーション作成
10		演習	生成AIを使ったアプリケーションの作成6	アプリケーション作成
11		演習	生成AIを使ったアプリケーションの作成7	アプリケーション作成
12		演習	生成AIを使ったアプリケーションの作成8	アプリケーション作成
13		演習	作成したアプリケーションのデモ・プレゼンテーション	プレゼンテーション
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)	CG制作 CG production	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	島田 義己
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 水曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
教員の略歴	姉妹校卒業生。CGクリエイター。有名アニメやゲームの3DCGを手がける。						
授業の学習内容	zbrushを使用したモデルを作成します。企業プロジェクトなど入ればそちらを優先いたします。						
到達目標	ポートフォリオのクオリティをあげる。プロレベルのスカルプト技術を身につける。						
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	授業に対してのヒアリング。	ヒアリングを通して作成する課題を決めます。
2		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	
3		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	
4		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	
5		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	
6		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	中間提出
7		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	
8		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	
9		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	
10		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	
11		講義・演習	zbrushを使ったモデリング。	制作物の提出
12		講義	作品公表会。	
13		講義・演習	ポートフォリオのブラッシュアップ。	
14		講義・演習	総復習	
15		講義・演習	総復習	
準備学習 時間外学習			授業外で習ったことの復習をして下さい。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	機械学習	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	佐々木亮太
	machine learning	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	後期 土曜
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	東京を中心にC++、Python、PHPなどの言語を使った数多くの開発経験。物流企業を退職後、独立してシステム開発、IoTを中心としたさまざまな業務に携わる。						
授業の学習内容	これまでに学んだ機械学習の知識を用いて実践的なデータ分析を行う。 また、その成果をプレゼンテーションを通して伝える。						
到達目標	①適切にデータ分析を行うことができる。 ②プレゼンテーションにて成果を発表できる。 ③データ分析結果を理系文章でまとめることができる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲・態度 50% (2)目標到達40% (3)問題解決度 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	授業の概要について理解する。				
2		演習	機械学習のデータを見つけることができる①				
3		演習	データ分析を実施できる①				
4		演習	成果を発表できる①		プレゼン		
5		演習	機械学習のデータを見つけることができる②				
6		演習	データ分析を実施できる②				
7		演習	成果を発表できる②		プレゼン		
8		演習	機械学習のデータを見つけることができる③				
9		演習	データ分析を実施できる③				
10		演習	成果を発表できる③		プレゼン		
11		演習	機械学習のデータを見つけることができる④				
12		演習	データ分析を実施できる④				
13		演習	成果を発表できる④		プレゼン		
14		演習	実力確認試験				
15		演習	総復習				
16		演習	ディープラーニングについて理解する。				
17		演習	ニューロンを理解し、計算できるようになる。				
18		演習	線形分離可能について理解する。				
19		演習	活性化関数について理解する				
20		演習	ニューラルネットワークについて理解する。				
21		演習	順伝播について理解する。				
22		演習	損失関数について理解する。				
23		演習	誤差逆伝播法について理解する。				
24		演習	勾配降下法について理解する。				
25		演習	最適化アルゴリズムについて理解する。				
26		演習	ミニバッチ法について理解する。				
27		演習	Kerasの概要を理解する。				
28		演習	これまでをまとめることができる。		レポート		
29		演習	総復習				
30		演習	総復習				
準備学習 時間外学習							
【使用教科書・教材・参考書】							
スッキリわかる機械学習入門(株式会社フリアリンク)							

科目名	資格・技能習得	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	佐々木亮太
	Acquisition of qualifications and skills	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 月曜日
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
教員の略歴	東京を中心にC++、Python、PHPなどの言語を使った数多くの開発経験。物流企業を退職後、独立してシステム開発、IoTを中心としたさまざまな業務に携わる。						
授業の学習内容	これまで学んだ知識を総動員して制作物を作成する。 そして、制作物を卒業進級制作展にて展示するとともにプレゼンテーションを行うことで4年間の成果をまとめる。						
到達目標	①制作のアイデアを出すことができる。 ②関連する技術調査ができる。 ③日々の進捗を報告会にて報告できる。 ④卒業進級展にて制作を展示できる。 ⑤卒業制作のプレゼンテーションを行い作品の概要を伝えることができる。 ⑥制作の論文を作成できる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 33% (2)提出課題 33% (3)報告課題 34%						

授業計画・内容				
回数	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	授業の概要について理解する。	
2		演習	制作のアイディア出しができる	ゼミ
3		演習	関連技術調査ができる①	ゼミ
4		演習	関連技術調査ができる②	ゼミ
5		演習	関連技術調査ができる③	ゼミ
6		演習	関連技術調査ができる④	ゼミ
7		演習	作品の構成を定義できる①	ゼミ
8		演習	作品の構成を定義できる②	ゼミ
9		演習	作品の構成を定義できる③	ゼミ
10		演習	作品を制作できる①	ゼミ
11		演習	作品を制作できる②	ゼミ
12		演習	作品を制作できる③	ゼミ
13		演習	作品を制作できる④	ゼミ
14		実習	総復習	
15		実習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
ありません				

科目名 (英)	デジタル制作	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	稲吉 翔平
	digital production	授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 月曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時間	月曜日
教員の略歴	株式会社ネキッドにて、映像編集から映像ディレクターを経て、現在、フリーランスで様々な分野の映像制作を務め						
授業の学習内容	AfterEffectsとCINEMA4Dの仕事での使い方について プロジェクションマッピングの表現、制作フローの理解 PCとプロジェクターなどハードウェアの設定 (コンテストは各自選択し、応募。授業内では、主にチェックなどを行う。)						
到達目標	仕事としての映像のつくり方の理解と制作ができること。 即戦力のある人材を育成する為に、グループワークでの共同制作能力、コミュニケーション能力を養う。 前期でひと作品、プロジェクションマッピングの制作物を作成。 後期を通した、マッピングのコンテスト参加と制作。						
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	【スタートアップ】 これからの授業の流れ・評価方法/マッピング表現・コンテストについて 作品制作シートづくり	大きくメモ取れるノート、ペン、ハードディスク
2		講義・演習	【マッピングの特性について①】 案件事例紹介/制作ポイントの理解 プロジェクションマッピングの制作ワークフローについて	以降同上
3		講義・演習	【マッピングで使用するハードウェアについて】 プロジェクターとAEとの連携/テンプレート作成/機材の取り扱い/映像 調整方法	
4		講義・演習	【マッピングの特性について②】 プロジェクションマッピングでの体感性や没入感のつくり方	
5		講義・演習	【AEとCG(C4D)を使った制作について①】 案件事例紹介/C4D+AE モーショングラフィックス	
6		講義・演習	【マッピングの特性について③】 プロジェクションマッピングでの体感性や没入感のつくり方	
7		講義・演習	【AEとCG(C4D)を使った制作について②】 案件事例紹介/C4D+AE オブジェクトバンプ・マルチパス	
8		講義・演習	【マッピングの特性について④】 プロジェクションマッピングでの体感性や没入感のつくり方	
9		講義・演習	【AEとCG(C4D)を使った制作について③】 案件事例紹介/C4D+AE 作品制作進捗確認	
10		講義・演習	【マッピングの特性について⑤】 プロジェクションマッピングでの体感性や没入感のつくり方	
11		講義・演習	【AEとCG(C4D)を使った制作について④】 シミュレーションエフェクト 作品制作進捗確認	
12		講義・演習	【マッピングの特性について⑥】 プロジェクションマッピングでの体感性や没入感のつくり方	
13		講義・演習	作品発表会/作品撮影/デモリール入れ込み	
14		実習	総復習	
15		実習	総復習	
16		実習	チェックと修正点の洗い出し・制作続き	
17		実習	チェックと修正点の洗い出し・制作続き	
18		実習	最終調整・15:00までに完成データ納品	
19		実習	WuArelに向けてのブラッシュアップポイント整理・制作	
20		実習	WuArelに向けてのブラッシュアップポイント整理・制作	
21		実習	制作の振り返り、レポート作成・提出し自己評価ができる。	レポート
22		実習	【デモリール制作】映像作品のまとめ方/講評会、面談について デモリール制作が実践できる	
23		実習	自主制作＋仕事に基づいた実習課題制作・提出	
24		実習	自主制作＋仕事に基づいた実習課題制作・提出	
25		実習	自主制作＋仕事に基づいた実習課題制作・提出	
26		実習	自主制作＋仕事に基づいた実習課題制作・提出 改めて講評会、面談について	講評会準備
27		実習	デモリールの講評会＋講師面談① 自分の作品を説明できる	面談時にどういふ会社、職種に就きたいか道路と現状の制作物を見せられるようにポートフォリオとデモリールの準備をお願いします。
28		実習	デモリールの講評会＋講師面談② 自分の作品を説明できる	面談時にどういふ会社、職種に就きたいか道路と現状の制作物を見せられるようにポートフォリオとデモリールの準備をお願いします。
29		実習	総復習	
30		実習	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)	ポートフォリオ制作	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	佐藤大輔
	Portfolio production	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 月曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間 I 部					曜日・時限	
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16年従事。ディレクター/メインプランナとしてゲーム開発に携わる。						
授業の学習内容	チームでのゲーム制作を通して、ゲーム開発の手法を学びます。 2年生は、次期以降を見越して、初めてのチーム制作経験を積むことを第一目標とし、展示会出展を目指します。						
到達目標	・ゲーム制作のスケジュールの概念を理解する ・ゲーム制作に必要な作業を理解する ・テーマに応じた企画を立案できる ・立案した企画をプレゼンできる ・スケジュール進捗管理を実行できる ・チームでゲームを完成させる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲・態度 30% (2)制作物 60% (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	チームを組み。 制作するゲーム内容を検討する。	
2		実習	制作するゲーム内容を確定する。 確定したゲーム内容の作業項目を洗い出す。	
3		実習	プロトタイプ制作を開始する	
4		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。	
5		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。	
6		実習	進捗を報告できる。プロト版の検収を受ける。	
7		実習	振り返りができる。アルファ版の制作をすすめ	
8		実習	アルファ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	
9		実習	アルファ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	
10		実習	α版プレイ会。 他作品の評価アンケートを行う。	
11		実習	β版の制作を進める デバッグ、クオリティアップ期間	
12		実習	β版の制作を進める デバッグ、クオリティアップ期間	
13		発表	期末プレイ会。 振り返りアンケートを行う。	
14		実習	総復習	
15		実習	総復習	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
ありません				

科目名 (英)	就職対策講座	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	和田聡
	Employment preparation course	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 月曜日
学科・コース	スーパークリエーター科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	神戸大学大学院卒業後滋慶学園にて勤務。教務部長兼キャリアセンターをつとめる						
授業の学習内容	就職活動への対策授業 ・それぞれが自立の進路を決定する ・企業試験(面接・筆記試験等)を通過するための技量を身につける						
到達目標	就職内定もしくはデビューを目標にそれぞれが自立の道を確立する						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 20+C12:K26 (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	就職活動とは・自立の方法について学習する	
2		講義	就職とデビューの違い	
3		講義	税金と保険・福利厚生について	
4		講義	就職活動におけるビジネスマナー	
5		講義	自己分析①	自身の過去を振り返る
6		講義	自己分析②	
7		講義	業界研究①	自身が目指す業界に対して調べる
8		講義	業界研究②	
9		講義	履歴書制作①	自身の履歴書を書いてみる
10		講義	履歴書制作②（添削）	
11		講義	SPI・筆記試験対策①	問題集復習
12		講義	SPI・筆記試験対策②	問題集復習
13		講義	面接対策①	問題集復習
14		講義	面接対策②	
15		講義	個別進路相談	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	業界研修	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	花井直人
	industry training	授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 金／土曜日
学科	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部					曜日・時限	
教員の略歴	大手ゲーム会社で10年以上プログラマとして従事した後、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	自分を知る・企業を知る	自分の目標と企業調査
2		講義	自分を知る・企業を知る	自分の目標と企業調査
3		講義	制作する作品を決める	作品制作開始
4		講義	制作する作品を決める	作品制作開始
5		講義	企業の求める人材	作品制作開始
6		講義	企業の求める人材	作品制作開始
7		講義	企業の求める人材	作品制作開始
8		講義	対話練習	作品制作開始
9		講義	対話練習	作品制作開始
10		講義	対話練習	作品制作開始
11		講義	履歴書・経歴書	作品制作開始
12		講義	履歴書・経歴書	作品制作開始
13		講義	履歴書・経歴書	作品制作開始
14		講義	作品講評・面接練習	作品制作開始
15		講義	作品講評・面接練習	作品制作開始
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	制作演習	必修 選択	必修 選択	年次	4	担当教員	佐藤大輔
	production practice	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期 土曜日
学科・コース	スーパークリエイター科 昼間Ⅰ部				4	曜日・時限	
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16年従事。ディレクター/メインプランナとしてゲーム開発に携わる。[						
授業の学習内容	自身で考案した企画を画面化してプレゼンする流れを繰り返します。 短期間での制作と発表で、アウトプット自体の練習と、速度と精度のアップ、プレゼン技術の向上を狙います。 作成した企画書をもって、就職活動用のポートフォリオ作成を行います。						
到達目標	・自身で企画書を作成できる。 ・作成した企画書をもとに、プレゼンの準備ができる。 ・必ず準備をしてから企画をプレゼンできる。 ・就職活動用の企画書ポートフォリオが完成する。 ・ポートフォリオのクオリティupができる						
評価方法と基準	3回の発表で採点します。 (1)関心・意欲・態度 10% (2)制作物 60% (3)発表 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		実習	前期のスケジュールを理解する。 ポートフォリオの完成系を設定する。	自身のポートフォリオを持参する
2		実習	企画①を改良する。	企画書の作成
3		実習	企画①を改良する。	企画書の作成
4		実習	企画①を改良する。	発表準備
5		発表	調整した企画書をプレゼンする。(前半)	
6		発表	調整した企画書をプレゼンする。(後半)	
7		実習	企画②を改良する。	企画書の作成
8		実習	企画②を改良する。	企画書の作成
9		発表	企画②を改良する。	発表準備
10		発表	書いた企画書をプレゼンする。(前半)	
11		発表	書いた企画書をプレゼンする。(後半)	企画書の作成
12		実習	企画書③および その他ページを作成する。	発表準備
13		発表	ポートフォリオをプレゼンする。	
14		発表	ポートフォリオをプレゼンする。	
15		発表	ポートフォリオをプレゼンする。	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
なし				