科目名（英）	グローバルコミュニケーション（英会話） Global Communication	必修選択	必修	年次	1	担当教員	Jeremy September
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科　昼間Ⅰ部	授業形態	講義・演習	総時間（単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 月曜日
教員の略歴	東北大学で経営修士号を取得する傍ら、長年英語教育に従事。Active Learningに取り組みコミュニケーション主体の授業を実施。						
授業の学習内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	英語で挨拶したり、自分の言いたいことを伝え、相手の言っていることを理解するなど、日常の場面で簡単な英語コミュニケーションが出来るようになる。						
評価方法と基準	定期テスト（筆記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		演習	L1 挨拶が出来るようになる アセスメントテスト	オンラインプラクティス　L 1
2		演習	L3 個人の情報を聞きだすことが出来るようになる もう一度言ってもらえるようお願い出来る	オンラインプラクティス　L3
3		演習	L6 好き嫌いを表現出来るようになる 相手に質問で返すことができるようになる	オンラインプラクティス　L6
4		演習	L8 相手に意見を聞くことが出来るようになる 相手に意見を伝えることができるようになる 誘いに返答することが出来るようになる	オンラインプラクティス　L8
5		演習	L9 L10 相手の家族について質問出来るようになる 自身の家族について説明出来るようになる 相手の性格と比較して説明出来るようになる	オンラインプラクティス　L9　L10
6		演習	L11 相手について褒めることが出来るようになる 褒め言葉に返答出来るようになる	オンラインプラクティス　L11
7		演習	L7 L13 時間を尋ねることが出来るようになる 時間を伝えることが出来るようになる 相手の日課について質問が出来るようになる 自分の日課について説明出来るようになる	オンラインプラクティス　L7 L13
8		演習	L14 継続して質問することが出来るようになる	オンラインプラクティス　L14
9		演習	L19 L20 ある場所の位置について質問出来るようになる ある場所の位置を説明出来るようになる 道案内が出来る、道順を尋ねることが出来るようになる	オンラインプラクティス　L19 L20
10		演習	L21 L23 ある行動の頻度について尋ねることが出来るようになる ある行動の頻度を説明出来るようになる	オンラインプラクティス　L21 L23
11		演習	L28 ある食べ物について質問出来るようになる ある食べ物を説明出来るようになる	オンラインプラクティス　L28
12		演習	L29 L30 過去の出来事について話すことが出来るようになる 過去の出来事について尋ねることが出来るようになる	オンラインプラクティス　L29 L30
13		演習	L32 予定について質問出来るようになる 予定について説明出来るようになる	オンラインプラクティス　L32
14		定期試験	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			自宅で教科書に付随するオンラインプラクティスの内容を活用し、予習・復習を行うこと。	

【使用教科書・教材・参考書】 □

Speak Now 1

科目名（英）	デッサン（Dessin）	必修選択	必修	年次	1	担当教員	沼田佳苗
		授業形態	演習	総時間（単位）	180 12	開講区分 曜日・時限	通年 土曜
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科　昼間Ⅰ部						
教員の略歴	アメリカにてイラスト、デザインの大学を卒業後、仙台を拠点に制作活動を実施、河北美術展・仙台市民美術展等に入選、ざぶん賞特別賞受賞						
授業の学習内容	デッサンを各ことであらゆる作品の元となる基礎を養うことができ、造形の要素、表現するための構成原理を身につけることができる。対象物をデッサンすることでその物がもつ特長、本質を捉えた性格な絵を描くことができるようになる。						
到達目標	デッサンの基礎を学ぶために基本的な道具の使い方と観察力を修得する。色々な対象物をデッサンすることで造形の要素を学ぶ。目標①観察力を身につける、目標②客観的視点から物を捉える力を培うことができる、目標③表現したいことが正確にできるようになる						
評価方法と基準	①平常点（関心・意欲・態度）40%（出席数・課題提出数）・到達目標・遅刻しないで出席する、課題の締切を守り作品を提出する②課題提出（クリエーティブ）60%・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。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	デッサンについて説明を行う・鉛筆を削ることができる・グレースケールを作ることができる	
2		演習	球体を描くことができる	
3		演習	円柱と木製立体を描くことができる	
4		演習	トイレットペーパーを描くことができる	
5		演習	紙コップ・紙の質感を描くことができる	
6		演習	プラスチックの質感を描くことができる	
7		演習	ガラスの光沢・質感を描くことができる	
8		演習	ポットの質感を描くことができる	
9		演習	布の質感を描くことができる	
10		演習	ティッシュボックスを描くことができる	
11		演習	貝殻を描くことができる	
12		演習	ボール描くことができる	
13		演習	幾何形体を複数描くことができる	
14		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		演習	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	デッサンについて説明を行う。前期で学んだ内容を理解して目的目標を持って制作することを意識することができる。	
17		演習	人物クロッキーを短時間で特徴をつかめるように自由なタッチで表現力を高めることができる。	
18		演習	やかんなど金属の質感を表現を描くことができる。	
19		演習	見慣れた自分の靴を描く。先入観にとらわれず色々な質感を描くことができる。	
20		演習	柔らかいもののタッチを変えて表現してみる。しわと光の流れを意識して描くことができる。	
21		演習	円筒形を基本形として繊維のねじれや質感を良く観察して描き込むことができる。	
22		演習	果物、葉っぱなど色々な質感をよく観察して描くことができる	
23		演習	自分自身をイメージして描いてみる。その後パーツごとによく観察して描くことができる	
24		演習	鏡をよく見て先入観にとらわれずに細部まで観察して目を描くことができる	
25		演習	鼻・口のパーツの位置などよく測りながら質感も出せるように細部まで描くことができる	
26		演習	髪など細かい部分をよく測りながら質感も出せるように細部まで描くことができる	
27		演習	学んだパーツの描き方を活用して鏡を良く見て自画像をラフ段階まで描くことができる	
28		演習	学んだパーツの描き方を活用して鏡を良く見て自画像をフィニッシュワークで描くことができる	
29		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		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）	ベーシックデザインⅠ （Basic Design）	必修選択	必修	年次	1	担当教員	今出千博
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科　昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 火曜
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	平面や立体デザインのイメージは「色・形・素材」などの構成表現することによって人に伝える事ができる。デザイン表現におけるデザイン構成の理解は、アイディアのの展開や問題解決の糸口を見つけることに繋がる重要で欠かせないもので、あらゆる科目に活用できる。デザイン表現の試行錯誤により「色・形・素材」が持つ意味や説得力・発展性・可能性を探究する。 前期では、デザインに必要な色・形・素材などの基礎知識の修得と、小課題を通して、デザイン構成を修得する。						
到達目標	デザイン表現の基礎となる平面構成力・色彩表現力・素材・イメージ構成を習得する。						
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		演習	デザインの7つの基礎について述べることができる。	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		演習	デザイン構成についての述べることができる。	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		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ことができる。	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		演習	配色イメージスケールについて述べることができる。	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		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		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		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		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		演習	配色の9つのポイントついて述べることができる。 色相・トーンを基準にした配色を実践できる。	身近にあるデザインは、どんな配色構成になっているか観察する。
10		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		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		演習	対比現象と同化現象について説明と実践できる。 知覚的心理効果について述べることができる。	対比と同化が起きているデザインを探す。
13		演習	情緒的心理効果について述べることができる。	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	
16		演習	デザインに必要な知識と技術を把握することができる。	
17		演習	イラスト以外のスキルとして「デザイン」「レイアウト」「フォント」等を学ぶことができる。	描画復習
18		演習	イラスト以外のスキルとして「デザイン」「レイアウト」「フォント」等を使用しデザインできる。	描画復習
19		演習	バリエーションを作りいろいろな角度から「アイデア」を出すことができる。	描画復習
20		演習	バリエーションを作りいろいろな角度から「アイデア」を出し、ビジュアルに落とし込むことができる。	描画復習
21		演習	5体分のキャラクターを効率よく丁寧に制作するように、企画できる。	描画復習
22		演習	5体分のキャラクターを効率よく丁寧に制作することができる。	課題演習
23		演習	フォントを加工し、自分の名前のロゴを企画、ラフ案を出すことができる。	描画復習
24		演習	フォントを加工し、自分の名前のロゴを制作することができる。	描画復習
25		演習	タイポグラフィーの考え方を理解することができる。	課題演習
26		演習	既存のタイポグラフィーデザインを考察し、分解して考えることができる。	描画復習
27		演習	リズミカルなタイポグラフィーデザインを考えることができる。	描画復習
28		演習	様々なタイポグラフィーデザインを制作することができる。	
29		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
30		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、デザイン系雑誌、、色鉛筆、筆記用具、A3ケント紙

科目名	IT	必修選択	必修	年次	1	担当教員	佐藤 将太
	IT	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 月曜
学科	クリエーティブコミュニケーション科　昼間Ｉ部						
教員の略歴	株式会社セキュアサイクル在籍。学生起業後、ソフトウェア・ソーシャルゲーム業界にて、企画開発から運用保守に従事。震災後、地元仙台のIT事業に携わりながら現在に至る。						
授業の学習内容	IT基礎（ITリテラシー）は、社会的なインフラとなっているITにおける、情報基礎リテラシーならびにメディアリテラシーを学びます。						
到達目標	主たる内容として、以下を目標とします。 ・情報を探す力を身につける ・情報を見極める力を養う ・情報を扱う力を高める インターネット上に溢れる膨大な情報を、適切に活用する手段を身につける						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50% (2)提出課題　50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション／学習環境の構築	
2		演習	タイピング練習／Microsoft Office の使い方	
3		演習	フェイクニュース	
4		演習	情報の探し方	
5		演習	一次情報と二次情報／レポートの書き方	
6		演習	SNSの向き合い方	
7		演習	メールの書き方／メールに関わるセキュリティ対策	
8		演習	質問の仕方（技術情報）／情報発信の技術	
9		演習	統合開発環境（IDE）の活用／マークダウン記法／LaTeX	
10		演習	開発者ツール（ブラウザ）の活用	
11		演習	ビッグデータと身近な活用事例／セキュリティと身近な対策	
12		演習	ITコミュニティ／オープンソース	
13		演習	予備/振り返り学習	
14		演習	予備/振り返り学習	
15		演習	予備/振り返り学習	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

キタミ式イラストIT塾 ITパスポート 令和03年（技術評論社）

科目名（英）	マーケティング（ marketing ）	必修選択	必修	年次	1	担当教員	今出千博
		授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 木曜
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科　昼間Ｉ部						
教員の略歴	店舗をメインとしたデザイン会社を経て独立。フリーのデザイナーとしてデザイン企画提案を20年以上務めている						
授業の学習内容	広告物を作るために必要な基本知識、デザインソフトを使いこなす技術、印刷するために必要なデータの作り方を理解する必要があります。ソフト（Illustrator,Photoshop,Indesign）を使いこなせる事で広告・グラフィックデザイン業界の分野で役立ちます。自らのイメージやクライアントが形にできないイメージを具現がすることができます。						
到達目標	広告物を作るために必要なデータ管理・知識の習得とデザインソフトを使いこなす技術を学ぶ。 自分の思い描くデザインイメージをデザインソフトを使い制作する事ができるよう制作実習・演習を行う。 デザインソフト（Illustrator,Photoshop,Indesign）を使いこなせる事ができる。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク・プレゼンテーション演習 【評価基準】 (1)関心・意欲　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		演習	（目標①）DTPの意味と印刷工程の知識を理解できる。	復習
2		演習	（目標②）Illustratorの様々なツールを理解できる。	課題の復習と制作
3		演習	（目標②）Illustratorのパスの使い方を理解できる。	課題の復習と制作
4		演習	（目標②）Illustratorで広告を作りファイルを管理できる―(1)	課題の復習と制作
5		演習	（目標②）Illustratorで広告を作りファイルを管理できる―(2)	課題の復習と制作
6		演習	（目標③）Photoshopの色と解像度を理解できる。	課題の復習と制作
7		演習	（目標③）Photoshopのツールとレタッチを理解できる。	課題の復習と制作
8		演習	（目標③）Photoshopの色補正を理解できる。	課題の復習と制作
9		演習	（目標③）Photoshopを合成画像を制作する。	課題の復習と制作
10		演習	（目標④）ソフトを連携した広告を制作する-(1)	課題の復習と制作
11		演習	（目標④）ソフトを連携した広告を制作する-(2)	課題の復習と制作
12		演習	（目標④）ソフトを連携した広告を制作する-(3)	課題の復習と制作
13		演習	（目標④）ソフトを連携した広告を制作する-(4)	課題の復習と制作
14		演習	作成した内容を、展示を通じて理解させることができる.	展示会準備
15		演習	作成した内容を、展示を通じて理解させることができる.	
16		演習	チームビルディングを実施しデザイン思考についてプレゼンテーションできる。	
17		演習	グループディスカッションを理解することができる.	
18		演習	チームビルディングとアイスブレイクを実施する。	
19		演習	チーム別でテーマを決めてグループディスカッションを行うこともできる。	前回の授業の復習
20		演習	チーム別でテーマを決めてグループディスカッションを行い役割分担ができる。	前回の授業の復習
21		演習	チーム別でテーマを決めてグループディスカッションを行いプレゼンテーションシートを制作することが	
22		演習	中間プレゼンテーションの準備・連携がとれるようになる。	
23		演習	中間プレゼンテーションを行い、振り返りができるようになる。	
24		演習	チーム別で修正点を考えグループディスカッションを行うこともできる。	
25		演習	チーム別で修正点を考えグループディスカッションを行い役割分担ができる。	
26		演習	チーム別で修正点を考えグループディスカッションを行いプレゼンテーションシートを制作することが	前回の授業の復習
27		演習	アイスブレイクを実施し、もう一度企画について考えることができる。	前回の授業の復習
28		演習	プレゼンテーションの重要性について述べることができる。プレゼンテーションを実施する。	
29		演習とプレゼンテーション	作成した内容を、展示を通じて理解させることができる.	展示会準備
30		演習とプレゼンテーション	作成した内容を、展示を通じて理解させることができる.	
準備学習　時間外学習			普段か日常生活を観察しておく必要がある。	
【使用教科書・教材・参考書】 模造紙、折り紙、付箋(四角いもの)、ストロー、糸、紙コップ、サランラップ、アルミホイル、割りばし、輪ゴム のり、セロテープ(メンディングテープ)、マジック、筆記用具、ハサミ・カッター類				

科目名（英）	コンピュータグラフィックス （Computer Graphics）	必修選択	必修	年次	1	担当教員	濱中 文夫
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 木曜
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科　昼間Ｉ部						
教員の略歴	グラフィックデザイナー、パッケージデザイナー歴35年超。現在は、プランナー、クリエイティブディレクター、プロデューサーでもある。						
授業の学習内容	コンピューターの基礎知識をベースにコンピューター作画ソフトである「Illustrator」「Photoshop」の操作の習得を通し、プロのクリエーターとして必要な操作・技法を実際の作品制作により習得する。						
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						
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	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・演習	Photoshopで画像の色の設定とグラデーションなどのペイントの操作ができる。	
11		講義・演習	IllustratorによるラベルデザインとPhotoshopによるモックアップを習得できる①	HOMラベルデザインについて事前に説明あり
12		講義・演習	IllustratorによるラベルデザインとPhotoshopによるモックアップを習得できる②	
13		講義・演習	IllustratorによるラベルデザインとPhotoshopによるモックアップを習得できる③」	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	デザイングランプリTOHOKUポスター制作とハロウィンポスターのデザインのコンセプトを考え	
17		演習	デザイングランプリTOHOKUポスター制作とハロウィンポスターのデザインのラフデザインを考	
18		演習	デザイングランプリTOHOKUポスター制作とハロウィンポスターのデザインのデザインを考え制	
19		演習	カフェ・メニュー・デザイン制作のコンセプトワークができる	
20		演習	カフェ・メニュー・デザイン制作のラフ出しができる	
21		演習	カフェ・メニュー・デザイン制作のデザイン制作を行う。	
22		演習	制作物を、作品集（ポートフォリオ）にまとめることができる。	
23		演習	カフェ・メニュー・デザイン制作の仕上げを行い、装丁（表紙デザイン）制作ラフ出しができる。	
24		演習	装丁（表紙デザイン）制作のデザインワークを行う。	
25		演習	装丁（表紙デザイン）制作のデザインワークや特殊加工ができる	
26		演習	装丁（表紙デザイン）制作の仕上げ制作を行う。	
27		演習	制作物を、作品集（ポートフォリオ）にまとめることができる。	
28		演習	制作物を、作品集（ポートフォリオ）にまとめることができる。	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習　時間外学習			課題内容や授業状況によって宿題を出すことがある	

【使用教科書・教材・参考書】 □

USBメモリ、筆記用具、ノートとラフスケッチのできるもの

科目名（英）	キャラクターデザインⅠ （ Character design Ⅰ ）	必修選択	必修	年次	1	担当教員	沼田佳苗
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 水曜
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	アメリカにてイラスト、デザインの大学を卒業後、仙台を拠点に制作活動を実施、河北美術展・仙台市民美術展等に入選、ざぶん賞特別賞受賞						
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課題提出（クリエーティブ）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、材料の素材をよく理解し、画材の特長を活かした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		講義と演習	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		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		講義と演習	色鉛筆で着彩デッサンについて説明ができる	
17		演習	色鉛筆の使い方、着彩の仕方を学び混色の考え方が理解できる	
18		演習	静物デッサン（葉っぱ等）からの着彩ができる	
19		演習	色の重ね方に気を付けて作業することできる	
20		演習	線の組み合わせに意識して着彩デッサンができる	
21		演習	粘土で対象の実物よりも大きな物（落花生等）を良く観察して立体を作ることができる	
22		演習	デッサンからの立体制作（2D→3D）を描くことができる	
23		演習	良く観察して着色する。アクリル絵具で重ね塗りができる	
24		演習	アクリル絵具で重ね塗りの表現ができる	
25		演習	水彩絵の具で着彩デッサンラフを描くことができる	
26		演習	着彩デッサンのバランスを整えることができる	
27		演習	水彩絵の具で着彩デッサンを描くことができる	
28		演習	時間以内に完成することができる	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名（英）	デジタルトレーニングⅠ （ Digital Training Ⅰ ）	必修選択	必修選択	年次	1	担当教員	鈴木 優馬（YuuMac）
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 月・火曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	VCT 2023 Stage3 MainEvent 7位 VCT 2022 Stage2 Challengers Week1 Open Qualifiers BEST8						
授業の学習内容	思考力や分析力、コミュニケーション能力など社会に必要なスキルをゲームを用いて学習する。						
到達目標	技術、知識、人間性、社会性等のスキルを、プロゲーマー以外の業種でも通用するレベルまで高める。						
評価方法と基準	(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（授業の説明をしつつチュートリアルを行う。同時に新1年生と2、3年生の交流を促す。）	
2		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える①	
3		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える②	
4		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成（ゲーム実習で使う想定）①	
5		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える③	
6		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える④	
7		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成（ゲーム実習で使う想定）②	
8		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑤	
9		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑥	
10		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成（ゲーム実習で使う想定）③	
11		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑦	
12		演習	KPIを作成し、それを基にゲームを用いて思考力、分析力、コミュニケーション能力を鍛える⑧	
13		演習	各班に分かれてプロシーンの動画を観て分析し資料を作成（ゲーム実習で使う想定）④	
14		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⑨	
15		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⑩	
16		演習	オリエンテーション（カスタムマッチにて親睦を深めたり、授業の流れを知ってもらう）＋チーム分け（実力ごとにクラス分け）	
17		演習	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
18		演習	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
19		演習	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
20		演習	クラス大会戦、チーム決め（上のクラスに昇格、もしくは下のクラスに降格をかけた実戦形式の試合を行う）	
21		演習	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
22		演習	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
23		演習	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
24		演習	クラス大会戦、チーム決め（上のクラスに昇格、もしくは下のクラスに降格をかけた実戦形式の試合を行う）	
25		演習	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
26		演習	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
27		演習	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
28		演習	クラス大会戦、チーム決め（上のクラスに昇格、もしくは下のクラスに降格をかけた実戦形式の試合を行う）	
29		実技・試験	スクリム、ランクマッチにて、ゲームの理解度を深める（MTG、反省会、フィードバック含む）	
30		実技・試験	評価	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名（英）	クリエーティブシンキング Ⅰ （ Creative Thinking 1 ）	必修選択	必修選択	年次	1	担当教員	磯部香里
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	イラストレーター / グラフィックデザイナー デザイン事務所を経てフリーで活動開始。WEBや書籍・雑誌で使用されるイラストを始めプロダクトな						
授業の学習内容	クリエイティブ業界で使用されるツールの操作を習得しながら作品制作を行い、様々な使い方使い分けが出来るようになる。また、単に制作するだけでなく各工程を理解し的確な操作方法・専門知識を習得する。						
到達目標	制作したものが実際の成果物になるまでの過程を踏み、一つ一つの必要操作を習得。後期に向けた応用操作までの一連の流れを自身の作業として確立できる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30%　(2)技術 20%　(3)提出課題 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(オリエンテーション) 授業の方向性と使用PCとデザインソフトの扱い方について理解する。	
2		演習	(基本操作の習得①) IllustratorとPhotoshopの基本概要を理解し、画面の基本操作、ファイルの作成保存ができるようになる。	
3		演習	(基本操作の習得②) Illustratorのアートボードサイズとトリムマーク設定、図形と線描写、オブジェクト選択と基本的な変形と合成、ペンツールを使用したアンカーポイントとハンドルの操作ができるようになる。	
4		演習	(基本操作の習得③) Illustratorの線と文字の色の設定できるようになる。	
5		演習	(基本操作の習得④) Photoshopのレイヤー操作と色調補正、画像解像度、画像の切り抜きができるようになる。	
6		演習	(ポスター制作①) 基本操作①~④を活用し、元となるポスターに準じて素材となるロゴ、文面、画像を用意する。	
7		演習		
8		演習		
9		演習	(ポスター制作②) 仕上げた素材をベースに最低3案以上のパターン出しを行う。	
10		演習	(ポスター制作③) 出来上がった全ての素材を、決定した案に沿って、完成形へ仕上げていく。	
11		演習	(ポスター制作④) 完成した作品を実寸サイズで印刷を行い、再度紙面で作品の見直し、ブラッシュアップする。	
12		演習	(プレゼンテーション) 作品の意図や工夫点、今後の改善点を中心に一人3～5分程度で課題を発表する。	
13		演習	(総復習) 1回目から12回目までの基本操作・知識を演習形式で総復習する。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	マインドマップの整理とフローチャート作りの基本を理解できる	
17		演習	ショートネーム(文章を元に1ページのネーム)を作る練習課題を作成する	
18		演習	ショートネーム(文章を元に1ページのネーム)を作り、提案できる。	
19		演習	ショートネーム(文章を元に1ページのネーム)を作り、提案し完成することができる。	
20		演習	個々の作品背景の見直し。提出前に再チェック再修正を行う。	
21		演習	ショートネームの応用、3～4ページネームラフを作ることができる。	
22		演習	既存資料を題材に物語作りと構成を考察することができる。	
23		演習	「この後どうなる3」物語の一部をよんで、その続きを考え理解し、プレゼンテーションできる。	
24		演習	クラスメイトと構想を、みんなで考える課題を通じ、他人の考えを知り、人の物語の膨らませ方を知ることができる。	
25		演習	3ページで原作を元に漫画のコマ割り作成ができる。	
26		演習	写真で一言課題の中で、面白写真にコメント(端的に心を掴む)を発表することができる。	
27		演習	授業内容を振り返り、クラスメイトの作品、発表した内容を話し合い理解することができる。	
28		演習	今までの制作を通じて、自身の力量を把握し、今後の制作方針について計画することができる。	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習			授業でのチェックされた部分を自宅で修正を反復練習	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名 (英)	アドバタイジング デザインⅠ (Advertising Design)	必修 選択	必修選択	年次	1	担当教員	濱中 文夫
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	後期 水・金曜日 3限
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科　昼間Ⅰ部						
教員の略歴	グラフィックデザイナー、パッケージデザイナー歴35年超。現在は、プランナー、クリエイティブディレクター、プロデューサーでもある。						
授業の学習内容	デザインから印刷までの基礎知識の習得と平面構成、ピクトグラム、コラージュ、タイポグラフィー、カリグラフィーなど基礎的なデザイン表現技法の習得。						
到達目標	ビジュアル素材となる文字やイラスト、写真を用いた編集技法やロゴタイプや広告デザイン制作などのケーススタディーを通じて、ビジュアルコミュニケーションのノウハウが身につけることができる。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク・プレゼンテーション演習 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点)　…60点 ②コンセプトワーク(知識・理解)　…20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) …20点						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	DVD視聴とオリエンテーションによってプロのデザイナーの仕事を理解できる	
2		演習	アイディア出しとラフスケッチの重要性について理解できる	
3		演習	用紙サイズとレイアウトについて理解できる	
4		演習	ピクトグラムの色、図形、視覚効果について理解できる	
5		演習	シンボルマークとロゴタイプについて理解できる	
6		演習	シンボルマークとロゴタイプを制作できる	
7		演習	ポスターのビジュアルとキャッチコピーの関連性について理解できる	
8		演習	タイポグラフィーについて理解できる	
9		演習	コラージュについて理解できる	
10		演習	カリグラフィーについて理解できる	
11		演習	デザインコンペティション＆企業プロジェクトに向けてアイディア出しができる	
12		演習	デザインコンペティション＆企業プロジェクトに向けて作品制作する	
13		演習	デザインコンペティション＆企業プロジェクトへ制作提案またはプレゼンテーションできる	
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）	進級制作 (Advanced grade production)	必修選択	必修	年次	1	担当教員	堀越
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 月・火曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	プ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	コンピュータシステムの知識を学ぶ プログラミングを学習するにあたり、必要な基礎知識を学ぶ						
到達目標	ゲームプログラムを行うために必要な基礎知識を拾得する コンピュータとはどういうものか、説明できるようになる ITパスポート試験のテクノロジー系の出題が解けるようになる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50%　(2)期末試験 20%　(3)提出課題 30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義	オリエンテーション ITパスポート試験について	
2		講義	数値・データ構造・データ構造	
3		講義	プログラミングの基礎知識	
4		講義	コンピュータシステム	
5		講義	ハードウェア	
6		講義	ソフトウェア	
7		講義	データベース	
8		講義	ネットワーク	
9		講義	情報セキュリティ	
10		講義	暗号化・デジタル署名	
11		講義	ストラテジ系・マネジメント系	
12		講義	模擬試験	
13		講義	期末試験	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		実習	ゲーム制作演習	
17		実習	ゲーム制作演習	
18		実習	ゲーム制作演習	
19		実習	ゲーム制作演習	
20		実習	ゲーム制作演習	
21		実習	ゲーム制作演習	
22		実習	ゲーム制作演習	
23		実習	ゲーム制作演習	
24		実習	ゲーム制作演習	
25		実習	ゲーム制作演習	
26		実習	ゲーム制作演習	
27		実習	ゲーム制作演習	
28		実習	ゲーム制作演習	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての展示内容および完成する	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名（英）	ベーシックデザインⅡ （Basic DsignⅡ）	必修選択	必修	年次	2	担当教員	濱中文夫
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 月曜
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	グラフィックデザイナー、パッケージデザイナー歴35年超。現在は、プランナー、クリエイティブディレクター、プロデューサーでもある。						
授業の学習内容	プロの仕事と同じような課題制作を通し、コンピュータと「Illustrator」「Photoshop」の基礎操作を応用した表現技法を使ったよりレベルの高い作品制作方法の習得。						
到達目標	ケーススタディーによるコンピュータを使用したデザイン制作演習を行い、作品の質の向上とコンピュータ操作の技量を高めることができる。						
評価方法と基準	【評価方法】 課題提出、制作内容 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点)　…60点 ②コンセプトワーク(知識・理解)　…20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) …20点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	これまでのIllustrator、Photoshopの操作を再確認できる	
2		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる①	
3		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる②	
4		演習	物語のタイトルロゴを様々なアイテムにデザイン展開できる	
5		演習	既成冊子をグループワークでリニュアル制作できる①	
6		演習	既成冊子をグループワークでリニュアル制作できる②	
7		演習	既成冊子をグループワークでリニュアル制作できる③	
8		演習	既成冊子をグループワークでリニュアル制作できる④	
9		演習	既成冊子のリニュアルデザインを印刷できる	
10		演習	「デザイングランプリTOHOKU」に向けてアイディア出しができる	
11		演習	デザインコンペティションに向けて作品制作する①	
12		演習	デザインコンペティション」に向けて作品制作する②	
13		演習	デザインコンペティションに作品を応募する	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	これまでのIllustrator、Photoshopの操作を再確認できる	
17		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる①	
18		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる②	
19		演習	物語のタイトルロゴを様々なアイテムにデザイン展開できる	
20		演習	既成冊子をグループワークでリニュアル制作できる①	
21		演習	既成冊子をグループワークでリニュアル制作できる②	
22		演習	既成冊子をグループワークでリニュアル制作できる③	
23		演習	既成冊子をグループワークでリニュアル制作できる④	
24		演習	既成冊子のリニュアルデザインを印刷できる	
25		演習	「デザイングランプリTOHOKU」に向けてアイディア出しができる	
26		演習	デザインコンペティションに向けて作品制作する①	
27		演習	デザインコンペティション」に向けて作品制作する②	
28		演習	デザインコンペティションに作品を応募する	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習　時間外学習			課題内容や授業状況によって宿題を出すことがある	
【使用教科書・教材・参考書】 □ USBメモリ、筆記用具、ノートとラフスケッチのできるもの				

科目名（英）	キャラクターデザインⅡ （Character DesignⅡ ）	必修選択	必修	年次	2	担当教員	小野三喜雄
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 木曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	昭和55年より株式会社オフィス・カノウを設立、ドトールコーヒーなどの広告ブランディングに携わり、本学園東京校、仙台校講師を歴任						
授業の学習内容	1.新商品企画（例/コンビニエンスストア等で人気になり得る商品を企画し、商品特性を活かして販売形状までデザインし宣伝広告制作まで実習。クリエイターとして必要な分析力、企画力、パッケージ・ラベルのデザイン、ロゴタイプのデザインからポスターのデザイン・雑誌広告の制作まで実習する事でアイディアがどのような流れで店頭に並び、消費者に受け入れてもらえるか学ぶ事が出来る。						
到達目標	広告とは何か？を理解して、商品の企画により、企画書とプレゼンテーションの大切さを学んでいただきます。商品企画の授業をとおして、PCソフトの使い方、アイディアの発想法、デザインテクニック、色彩心理、形など、世代により、感じ方の違いなどを習得する。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク、プレゼンテーション 【評価基準】 ①関心・意欲・態度（平常点）60点 ②コンセプトワーク（知識・理解）20点 ③プレゼンテーション（発信・提案）20点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	プレゼンテーション（自己表現）・考えを説明できる。	1年時制作作品を持参
2		演習	商品の企画（類似商品等調査）分析力が理解できる。	コンビニ商品の調査
3		演習	ネーミング（商品名称）発想法により、決定。	収集資料
4		演習	ロゴデザイン（文字のデザイン）商品を表現できる文字を考える	ラフデザイン　10案　パッケージサンプル
5		演習	パッケージデザイン（化粧箱）購買意欲を分析する	サンプル収集
6		演習	パッケージ全体仕様の制作（成分などを考えた色を決定制作	仕上げ作業 販売イメージ作り
7		演習	撮影（光りと影を考え）撮影する。「イメージを撮影できる」	撮影データの修正と切り抜き
8		演習	販売促進グッズのデザイン（店舗のPOP）視覚伝達を理解する	修正する
9		演習	企画書制作（企画商品の利点の伝達方法を理解する）	データ修正
10		演習	広告制作①（新商品の告知方法が理解できる）	データ修正
11		演習	広告制作②（画像等により伝達方法が理解できる）	データ修正
12		演習	広告制作③（記憶に残るレイアウトが理解できる）	データ修正
13		演習	プレゼンテーション（作品のより効果的技術を習得）	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	キャラクターデザインについて説明できる。	
17		演習	商品のコンセプトが理解できる。	
18		演習	発想法によりキャラクター案を決めることができる。	
19		演習	商品ネーミング＆フォントを考える	
20		演習	パッケージデザインについて分析できる	
21		演習	パッケージ全体仕様の制作することができる。	
22		演習	モック制作を行い、カメラアングルを指定し撮影することができる。	
23		演習	キャラクタープロモーションに関して理解できる。	
24		演習	企画書制作を行い、商品PRを理解することができる。	
25		演習	広告制作①（新商品の告知方法が理解できる）	
26		演習	広告制作②（画像等により伝達方法が理解できる）	
27		演習	広告制作③（記憶に残るレイアウトが理解できる）	
28		演習	プレゼンテーション（作品のより効果的技術を習得）	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名（英）	映像表現Ⅰ (Visual expression)	必修選択	必修選択	年次	2	担当教員	磯部香里
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	土曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	イラストレーター / グラフィックデザイナー デザイン事務所を経てフリーで活動開始。WEBや書籍・雑誌で使用されるイラストを始めプロダクトなども手掛けている。他、国内外でも個展・展覧会に多数出展。 日本グラフィックデザイン協会(JAGDA) 会員						
授業の学習内容	各自が希望する会社の作風に沿った作品とポートフォリオ制作。現状の作品と方向性のすり合わせを行い、必要な課題を導き出す。						
到達目標	業界へ就職するために必要となるポートフォリオの土台制作と各自が定めた業界寄りの作品数を増やす。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　20%　　(2)技術　20%　　(3)提出課題　60%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		実習	ポートフォリオの作品の共有と整理。自身が進む方向を明確にし、業界スキルと必要な作品リストを制作する。	
2		実習	ポートフォリオサンプル制作。プロフィールページの作成。自己アイコンとその紹介文を考える。	
3		実習	ポートフォリオサンプル制作。業界に合わせたリスト表を用いて、点数とその枚数を資料検索し、サンプルを集める。	
4		実習	ポートフォリオサンプル制作。集めたサンプルを用いて、作品に沿った作品タイトルと捕捉文を考える。	
5		実習	ポートフォリオサンプル制作。集めたサンプルを用いて、順番を意識し、イラストレーターを使用して配置する。	
6		実習	ポートフォリオサンプル制作。配置した画像に沿って、文字情報をイラストレーターを使用して配置する。	
7		実習	ポートフォリオレイアウトの中間チェック。絵のサイズ感・文字量・順番を中心に確認し、状態に応じて調整する。	
8		実習	進路に合わせた作品制作。資料検索を行い、複数のラフデザインが出来る様になる。	
9		実習	進路に合わせた作品制作。決定したラフデザインから業界に沿った理想とする線画を引いていく。	
10		実習	進路に合わせた作品制作。業界に沿った線画の完成。それに沿った理想とする配色を決定する。	
11		実習	進路に合わせた作品制作。決定した配色に陰影をつけ仕上げていくこと。	
12		実習	進路に合わせた作品制作。仕上げた陰影から細部まで描き込み、完成度を上げる。	
13		実習	作品状態の中間チェック。絵のサイズ感・文字量・順番を中心に確認し、状態に応じて調整し、後期へつなげる。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	Webバナーについて理解し、レイアウトやキャッチコピーを作成し企業へ提案するWebバナー広告を制作できる	
17		演習	提案されているターゲットを意識したバナーの制作ができる	
18		演習	WEB企画に沿ったHTMLを作成できるようにする	
19		演習	画像編集、画像をブラウザ上に表示させ、検証を行い、最適な状況を理解できる.	
20		演習	SEOに関して実際に検証を行い、提案することができる。	
21		演習	外部サイトやサイト内への効果的なリンク設定をすることができる	
22		演習	学んだ内容を小テストで振り返り、理解を深める	
23		演習	CSSについて具体的に説明することができる.	
24		演習	CSSを使った見出しや本文のスタイリングを、複数提案することができる。	
25		演習	CSSを使ってレイアウトを変更を行い、コンセプトにあったレイアウトを制作することができる	
26		演習	学んだ内容を小テストで振り返り、理解を深める	
27		演習	企業課題として制作全体像を把握することができる。	オリエンテーション
28		演習	制作したサイト案をプレゼンテーションすることができる。	プレゼンテーション
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名（英）	デジタルトレーニングⅡ （ Digital Training Ⅱ ）	必修選択	必修選択	年次	2	担当教員	Rumad 安池龍則
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 月・火曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科 昼間Ⅰ部						

教員の略歴	プロゲーミングチームSCARZ所属。PUBG、ApexLegends部門でコーチ、選手で活動。 ALGS：優勝2度 RAGE:準優勝 本校講師として3年。
授業の学習内容	ApexLegendsを通し、FPS(シューティングゲーム)に共通する、勝つ為に必要な知識を得る。バトルロワイアルの特徴を学習し、実践出来るようにする。更には、追加要素や調整などによるゲームシステムの変化に順応する能力を得る事で根本的な理解を助け、修了時には問題解決のためグループディスカッションを自発的に出来るようになる。
到達目標	プレイングスキルに限らず、チームメイト、相手選手などへの立ち振る舞いを大事にする。優れた大局観を持ち、あらゆるチームに必要とされる人材になる。
評価方法と基準	(1)関心・意欲 40% (2)技術 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		演習	ルール、セッティング等の個人向けの基礎知識・技術を理解する	ランクマッチやカジュアルマッチ
2		演習	各レジェンド毎の特徴や役割等の基礎知識・技術を理解する	同上
3		演習	各レジェンド毎の特徴や役割等の基礎知識・技術を理解する	同上
4		演習	戦闘の勝利条件を学び、効率よく殲滅する方法を理解する	同上
5		演習	戦闘の勝利条件を学び、効率よく殲滅する方法を理解する	同上
6		演習	戦闘の勝利条件を学び、効率よく殲滅する方法を理解する	同上
7		演習	勝利条件理解した上で応用を学び、実践する	ランクマッチやカジュアルマッチ、スクリム
8		演習	勝利条件理解した上で応用を学び、実践する	同上
9		演習	勝利条件理解した上で応用を学び、実践する	同上
10		演習	屋内外、遮蔽物への意識と立ち回り連携を理解する	同上
11		演習	屋内外、遮蔽物への意識と立ち回り連携を理解する	同上
12		演習	屋内外、遮蔽物への意識と立ち回り連携を理解する	同上
13		演習	味方の位置を意識したカバー連携を理解する	同上
14		演習	味方の位置を意識したカバー連携を理解する	同上
15		演習	味方の位置を意識したカバー連携を理解する	同上
16		演習	相手チームの行動を予測し、対応する術を学ぶ	同上に加え、大会観戦
17		演習	相手チームの行動を予測し、対応する術を学ぶ	同上
18		演習	相手チームの行動を予測し、対応する術を学ぶ	同上
19		演習	MAP全体での他チームの流れを把握しリスクヘッジ出来るようにする	同上
20		演習	MAP全体での他チームの流れを把握しリスクヘッジ出来るようにする	同上
21		演習	MAP全体での他チームの流れを把握しリスクヘッジ出来るようにする	同上
22		演習	第三者部隊の介入を防ぐ戦い方を理解する	同上
23		演習	第三者部隊の介入を防ぐ戦い方を理解する	同上
24		演習	大会を想定した立ち回りの基礎を理解する	同上
25		演習	大会を想定した立ち回りの基礎を理解する	同上
26		演習	全国スクリムを利用し、立ち回りの実践を行う	同上
27		演習	全国スクリムを利用し、立ち回りの実践を行う	同上
28		演習	全国スクリムを利用し、立ち回りの実践を行う	同上
29		実技・試験	同上	同上
30		実技・試験	全国スクリムを反映	同上
準備学習 時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名(英)	クリエーティブシンキングⅡ (Creative Thinking Ⅱ)	必修選択	必修選択	年次	2	担当教員	磯部香里
		授業形態	演習	総時間(単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科 昼間Ⅰ部						
教員の略歴	イラストレーター / グラフィックデザイナー デザイン事務所を経てフリーで活動開始。WEBや書籍・雑誌で使用されるイラストを始めプロダクト						
授業の学習内容	クリエイティブ業界で使用されるツールの操作を習得しながら作品制作を行い、様々な使い方使い分けが出来るようになる。また、単に制作するだけでなく各工程を理解し的確な操作方法・専門知識を習得する。						
到達目標	制作したものが実際の成果物になるまでの過程を踏み、一つ一つの必要操作を習得。後期に向けた応用操作までの一連の流れを自身の作業として確立できる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% (2)技術 20% (3)提出課題 50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	業界就職用のポートフォリオの役割と考え方を理解する。	紙媒体のポートフォリオとスキャン素材、他素材データ持参
2		講義・演習	業界就職用のポートフォリオの役割と考え方を理解する。	
3		演習	現在進行形のポートフォリオを通じ、必要に応じて各自ブラッシュアップを行う。	自身の強みは何か、就きたい仕事は何かを考えましょう
4		演習	現在進行形のポートフォリオを通じ、必要に応じて各自ブラッシュアップを行う。	
5		演習	現在進行形のポートフォリオを通じ、必要に応じて各自ブラッシュアップを行う。	
6		演習	表紙デザインに関しての制作と注意点を理解し、目を引く見せ方を理解できる様になる。	illustrator&Photoshopの基本的動作を見直ししておきましょう
7		演習	表紙デザインに関しての制作と注意点を理解し、目を引く見せ方を理解できる様になる。	
8		演習	表紙デザインに関しての制作と注意点を理解し、目を引く見せ方を理解できる様になる。	
9		演習	自己PRに関しての制作と注意点を理解し、興味を持って読んでもらえる見せ方を理解できる様にな	
10		演習	自己PRに関しての制作と注意点を理解し、興味を持って読んでもらえる見せ方を理解できる様にな	
11		演習	自己PRに関しての制作と注意点を理解し、興味を持って読んでもらえる見せ方を理解できる様になる。	
12		演習	3~4のまとめ。各自が考えたデザインを反映し完成させる。	プリント出力して実寸でも随時認しましょう
13		演習	3~4のまとめ。各自が考えたデザインを反映し完成させる。	
14		演習	講評会(見栄えある表紙と見たくなる自己PR)講評会後は修正・ブラッシュアップ。	
15		演習	講評会(見栄えある表紙と見たくなる自己PR)講評会後は修正・ブラッシュアップ。	完成した自己PR・本文デザインをプリント出力
16		演習	作品紹介ページにて、必要素材と本文文章の見直し。誤字脱字の確認と最新の素材の配置換えを行う。	
17		演習		
18		演習		
19		演習		
20		演習		
21		演習		
22		演習		
23		演習		
24		演習		
25		演習	ViviviTサイトなどの活用とリニューアールを行う。	作品データ状態を確認しましょう
26		演習		
27		演習		
28		演習	夏季休暇を利用した、別冊ポートフォリオ制作と作品の役割について理解出来る様になる。	引き続き興味ある制作物を意欲的に作りましょう
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習			授業でのチェックされた部分を自宅で修正を反復練習	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名（英）	3Dデザイン Ⅰ (3DDesign)	必修選択	必修選択	年次	2	担当教員	佐久間誉之
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 金曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	平成7年より、印刷業界にて活躍後、平成18年よりイラストレーターとして独立し現在に至る						
授業の学習内容	どの業界においても、自分の特長を知り積極的にアピールするスキルが求められています。また幅広い分野で活躍するために、ソフトウェアの基礎から発展していく必要があります。この授業では学生個人が卒業後の目標と制作の計画を立て、自己管理力を身につけるとともに発展的な作品アピールの方法を学びます。						
到達目標	3DCGソフトのツールを応用し、就職活動に向けた作品制作ができるようになる。 ・卒業後の方向性を定め、作りたい作品アイデアを持てる。 ・思い通りの計画で制作できるようになる。 ・魅力的な作品の見せ方を理解できる。 ・制作過程を分かりやすくポートフォリオに表現できる。						
評価方法と基準	(1)意欲・態度 60%(2) 制作過程 20% (3)提出物 20%						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	これまでの制作を振り返り、就職活動に向けた制作の計画を立てられる。	制作スケジュールの作成
2		演習	各スケジュールをもとに、作品制作に着手する。	制作
3		演習	作品アイデアを吟味しながら制作を進めることができる。	制作
4		演習	制作進度を把握し、計画を自己管理する。	制作
5		演習	作品を完成する。	
6		演習	1作品目を振り返り、2作品目の制作計画を立てる。 アイデアスケッチができる。	制作
7		演習	各スケジュールをもとに、作品制作に着手する。	制作
8		演習	作品アイデアを吟味しながら制作を進めることができる。	制作
9		演習	制作状況の自己管理をする。 作品のよりよい見せ方を探る。	制作
10		演習	制作過程をまとめ、ポートフォリオ用の素材をそろえる。	スケジュールに沿って制作を進めてくる
11		演習	作品制作とポートフォリオ制作を計画通りに進める。	制作
12		演習	就職活動に向けてブラッシュアップする。	制作
13		演習	作品を完成する。 展示用の撮影を行う。	展示用の作品提出
14		制作	期末展示へ向け作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	アプリケーションの応用操作方法を理解する。	制作スケジュールの作成
17		演習	モデリングワイヤーフレームについて理解する。	制作
18		演習	モデリングテクスチャーについて理解する。	制作
19		演習	UVやテクスチャについて理解する。	制作
20		演習	前回までの授業を踏まえ、簡単な物のモデリングが制作できる。	
21		演習	前回までの授業を踏まえ、複雑な物のモデリングが制作できる。	制作
22		演習	2～3頭身のキャラクターモデリングを理解する。	制作
23		演習	2～3頭身のキャラクターモデリングを制作できる。	制作
24		演習	2～3頭身のキャラクターモデリングを複数体制作できる。	制作
25		演習	2～3頭身のキャラクターモデリング修正内容を確実に解決できる。	スケジュールに沿って制作を進めてくる
26		演習	作品制作とポートフォリオ制作を計画通りに進める。	制作
27		演習	制作物のブラッシュアップができる。	制作
28		演習	作品を完成することができる。 展示用の撮影を行う。	展示用の作品提出
29		制作	期末展示へ向け作品制作および完成する	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

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

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

【使用教科書・教材・参考書】 ペンタブレット（PCを使用して描く場合）、クロッキー帳、筆記用具、USBメモリ等のデータ保存機器

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

授業計画・内容

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

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名（英）	実践・実技 (Practice and practical skills)	必修選択	必修選択	年次	3	担当教員	高橋恭子
		授業形態	実習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 土曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ｉ部						
教員の略歴	大学卒業後、地方テレビ局・タブロイド紙などで取材・編集に携わる						
授業の学習内容	優れた文章を書くためには、取材をして見聞を広めることが求められます。人に話を聞き、それを文章にまとめる訓練をすることは、あらゆる職業に役立ちます。						
到達目標	・取材対象に話を聞き、文章にまとめる力を付ける。 者を意識したわかりやすい文章が書けるようにする。 対象の魅力を引き出せる文章力を身につける。 トに則した、読んでもらえる紙面づくりができるようにする。 なく、紙面デザインや動画作成など紙面づくりにおけるオールマイティな力を身につける。 新聞を発行する。						・読 ・取材 ・コンセプ ・記事だけで ・前期2回の壁
評価方法と基準	①平常点（関心・意欲・態度）30点　②課題提出（コンセプトワーク・クリエイティブ）40点 ③プレゼンテーション（発信・提案）30点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	授業のねらいと全体像が+K3+D12+D12:K33	
2		演習	編集会議で提案ができる	
3		演習	企画書が作成できる	取材対象にアポイントを取る
4		演習	的確な取材ができる	
5		演習	読者を意識した読みやすい文章が書けるようになる	
6		演習	読者を意識した読みやすい文章が書けるようになる	取材対象に記事確認
7		演習	取材対象の魅力を引き出せる文章が書けるようになる	取材対象にゲラ確認
8		演習	校了、印刷、学内貼り出しができる	
9		演習	的確な取材ができる	2回目の取材対象にアポイントを取る
10		演習	読者を意識した読みやすい文章が書けるようになる	
11		演習	取材対象の魅力を引き出せる文章が書けるようになる	取材対象に記事確認
12		演習	取材対象の魅力を引き出せる文章が書けるようになる	取材対象にゲラ確認
13		演習	校了、印刷、学内貼り出しができる	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	授業のねらいと全体像が理解できる	
17		演習	取材対象の企業を選定し編集会議で提案ができる	企業プロジェクト①
18		演習	取材先企業、店舗ごとに企画書が作成できる	
19		演習	チームに分かれて的確な取材ができる	
20		演習	企業、店舗の要望と、読者を双方意識した文章が書けるようになる	
21		演習	企業、店舗の要望と、読者を双方意識した文章が書けるようになる	
22		演習	中間チェックとして、校正を行うことができる	
23		演習	問題点をチームワークにより、解決することができる.	
24		演習	取材先企業、店舗ごとに企画書が作成できる	企業プロジェクト②
25		演習	チームに分かれて的確な取材ができる	
26		演習	企業、店舗の要望と、読者を双方意識した文章が書けるようになる	
27		演習	企業、店舗の要望と、読者を双方意識した文章が書けるようになる	
28		演習	中間チェックとして、校正を行うことができる	
29		演習	問題点をチームワークにより、解決することができる.	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名（英）	進級制作 （Advanced grade production ）	必修選択	必修	年次	2	担当教員	佐久間誉之
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 火曜
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ｉ部						
教員の略歴	平成7年より、印刷業界にて活躍後、平成18年よりイラストレーターとして独立し現在に至る						
授業の学習内容	広告物を作るために必要なデザイン知識、デザインソフトを使いこなす技術、印刷するために必要なデータの作り方を理解する必要があります。ソフト（Illustrator,Photoshop,Indesign）を使いこなせる事で広告・グラフィックデザイン業界の分野で役立ちます。自らのイメージやクライアントが形にできないイメージを具現がすることができます。一人ひとりに寄り添い、理解しやす内容まで噛み砕き授業を行います。						
到達目標	広告物を作るために必要なデザイン・印刷知識の習得とデザインソフトを使いこなす技術。 自分の思い描くデザインイメージをデザインソフトを使い制作する事ができるよう制作実習・演習を行う。 デザインソフト（Illustrator,Photoshop,Indesign）を使いこなせる事ができる。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク・プレゼンテーション演習 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点)　…60点 ②コンセプトワーク(知識・理解)　…20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) …20点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	(目標①)DTPと印刷技術について把握する事ができる。	
2		演習	(目標①) デザインとレイアウトについて知識を深める事ができる	復習
3		演習	(目標②)ポスター制作に必要な知識を理解できる。	課題実習の制作
4		演習	(目標②)ポスター制作に必要なソフトを操作できる。	課題実習の制作
5		演習	(目標②)ポスター制作の実習を行う。	課題実習の制作
6		演習	(目標③)Photoshopで写真加工、レタッチ、色補正技術を習得出来る。	復習
7		演習	(目標③)Photoshopでグラフィックを作る事ができる。	写真の準備
8		演習	(目標④)リーフレット制作に必要な知識を理解できる。	課題実習の制作
9		演習	(目標④)リーフレット制作に必要なソフトを操作できる。	課題実習の制作
10		演習	(目標④)リーフレット制作の実習を行う。	課題実習の制作
11		演習	(目標④)リーフレット制作の実習を行う。	課題実習の制作
12		演習	(目標⑤)Indesignを理解し操作する事ができる。	復習
13		演習	(目標⑤)Indesignを使い冊子の表紙を作る事ができる。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16		演習	クライアントが要望するポスター制作に必要な知識を理解できる。	企業プロジェクト（オリエンテーション）
17		演習	デザインとレイアウトについて複数案提案することができる。	
18		演習	ポスター制作に必要なソフトを使用して、様々なデザイン提案を行う。	
19		演習	ポスター制作に必要なソフトを使用して、様々なデザイン提案を行う。	
20		演習	ブラッシュアップを行い、プレゼンテーションができる	企業プロジェクト（プレゼンテーション）
21		演習	クライアントが要望するリーフレット制作に必要な知識を理解できる。	企業プロジェクト（オリエンテーション）
22		演習	リーフレット制作に必要なソフトを使用して、様々なデザイン提案を行う。	
23		演習	リーフレット制作に必要なソフトを使用して、様々なデザイン提案を行う。	
24		演習	Indesignを使用して、編集することができる。	
25		演習	Indesignを使用して、編集することができる。	
26		演習	ブラッシュアップを行い、プレゼンテーションができる	企業プロジェクト（プレゼンテーション）
27		演習	2つのプロジェクト振り返り、PDCを実行することができる	
28		演習	期末展示へ向けての作品企画をすることができる。	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習　時間外学習			①～⑤の演習と復習。授業で覚えた技術を忘れないよう反復した復習を行います。	

【使用教科書・教材・参考書】 □

DTP&印刷スーパーしくみ辞典

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

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

【使用教科書・教材・参考書】

なし

科目名（英）	3Dデザイン Ⅱ （3DDesign Ⅱ ）	必修選択	必修選択	年次	3	担当教員	小野三喜雄
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 木曜
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ｉ部						
教員の略歴	昭和55年より株式会社オフィス・カノウを設立、ドトールコーヒーなどの広告ブランディングに携わり、本学園東京校、仙台校講師を歴任						
授業の学習内容	1.ポートフォリオ制作　1年時、2年時制作作品の修正及び不足作品制作）※就職に向けての作品集を制作できる。2.企業課題制作（企業様からの課題提供に対する作品作り）※より実践的な取り組みができる。3.卒業制作（3年間の集大成と企業様とのコラボ作品を制作することで、プロの自覚構成をする。）						
到達目標	プロになる為の作品集を制作できる。就職してからの実社会での経験する、作品に対してクライアントとの打ち合わせ、プロの作品制作の流れを体験できる。　　卒業時にプロとしての考え方、作品作りを習得できる。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク、プレゼンテーション 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点)　　…60点 ②コンセプトワーク(知識・理解)　…20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) …20点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	ポートフォリオ-A①過去の制作作品の修正出来る。	2年間の作品持参
2		演習	ポートフォリオ-A②個性的、注目される作品を作る。	作品データの修正
3		演習	ポートフォリオ-A③得意デザインの表現が出来る。	アイディアラフデザイン
4		演習	ポートフォリオ-A④希望会社向けの作品ができる。	作品データの修正
5		演習	ポートフォリオ-A⑤希望会社に見ていただける。	作品データの修正
6		演習	ポートフォリオ-B①自己表現のオリジナル作品集を作る。	各自らしさのデザインラフ
7		演習	ポートフォリオ-B②希望会社に向けたデザインを作る。	基本デザインと色彩構成を考える
8		演習	ポートフォリオ-B③他に無いレイアウトができる。	全体のパターンデザインを決定する。
9		演習	ポートフォリオ-B④作品集に追加したい作品ができる。	データ修正
10		演習	ポートフォリオ-B⑤印刷データ制作できる。	データ修正
11		演習	ポートフォリオ-B⑥外部印刷会社へ外注実績体験できる。	入稿データ制作
12		演習	プレゼンテーション （自己作品を評価できる。）	
13		演習	卒業制作を考える。	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する。	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができるする。	
16		演習	グループワークで講評を行い、フィードバックされた内容を理解できる	
17		演習	フィードバック内容をもとに、AIDMAを考え理解できる	
18		演習	A:アテンションにフォーカスし制作することができる【ファーストインパクトを得るためには？】	
19		演習	I:インタラストにフォーカスし制作することができる【興味を持つためにはどのようなデザイン？】	
20		演習	D:デザイヤーにフォーカスし制作することができる【欲しい！一緒に仕事がしたい！と思われるデザイ	
21		演習	M:メモリーにフォーカスし制作することができる【記憶に残るデザインとは？】	
22		演習	学んだ内容をもとに、企画制作することができる	
23		演習	ポートフォリオをWEB展開することを理解する	
24		演習	作成したポートフォリオをWEB展開し制作できる	
25		演習	作成したポートフォリオをWEB展開し制作できる	
26		演習	企業へアピールして、アドバイスされた内容を理解できる	
27		演習	企業へアピールして、アドバイスされた内容を理解し、修正制作できる	
28		演習	卒業制作を考える。	
29		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する。	
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができるする。	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名（英）	プログラミングⅡ	必修選択	必修選択	年次	3	担当教員	堀越
	programingⅡ	授業形態	実習	総時間（単位）	120	開講区分	前期 月曜日
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部				8	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	プログラミングの基礎知識を再認識する C++言語の基礎知識を学ぶ						
到達目標	プログラミングの考え方を、改めて認識する C++を用いて、基礎的なプログラミングができるようになる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲　50%　　(2)期末試験　20%　　(3)提出課題　30%						

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

【使用教科書・教材・参考書】 □

なし

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

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

【使用教科書・教材・参考書】 □

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

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

【使用教科書・教材・参考書】 □

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

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

科目名 (英)	卒業制作 (Graduation production)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	田中実
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ⅰ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 曜日・時限	通年 土曜日 1～3限
教員の略歴	SCA副校長。元ユニチカ株式会社マーケティング部デザインセンターでファッショントレンド、ファブリックプリント、テキスタイル開発などを担当。						
授業の学習内容	この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れ、他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。 年度末の制作展へ向けて、学生全員が業界の方々へ自分自身をプレゼンテーションできるように、アクティブラーニングを通じて学ぶ。						
到達目標	業種・企業・職種の理解、自分自身のポジショニングを把握できるようにする。 業界で活躍するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになること。 制作展でのプレゼンテーション、自己アピールを行えるようになることが目標。						
評価方法と基準	①平常点(関心・意欲・態度)20点 ②課題提出(コンセプトワーク・クリエイティブ)50点 ③プレゼンテーション(発信・提案)30点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	／	演習	仕事や働くことを理解する	
2	／	演習	目標設定ができるようになる	
3	／	演習	業界で求められること、ニーズを理解する	
4	／	演習	業界と企業について理解する	
5	／	演習	業界の流れ、ムーブメントの動きを理解する	
6	／	演習	業界へ貢献できる自分のポジションを理解する	
7	／	演習	仕事の意味と多様性について理解する	
8	／	演習	社会人基礎力を身に着ける① リサーチ力	
9	／	演習	社会人基礎力を身に着ける② 傾聴力	
10	／	演習	社会人基礎力を身に着ける③ コミュニケーション力	
11	／	演習	社会人基礎力を身に着ける④ プレゼンテーション力	
12	／	演習	社会人基礎力を身に着ける⑤ コンセプトワーク	
13	／	演習	短時間で複数の意見をまとめる力をつける ブレーンストーミング～プレゼンテーション	
14	／	演習	面接で自分の意見を伝えられるようになる 面接テクニック	
15	／	演習	自分に強み、弱みを理解して、最大限にアピールすることができる	
16	／	演習	前期に学んだことを振り返り説明できる	
17	／	演習	ポートフォリオについて目的目標を考えることができる	
18	／	演習	進路先に求められるポートフォリオはどのようなものか理解することができる	
19	／	演習	デザインの統一感、見やすさについて理解できる	
20	／	演習	台割を考えて企画することができる	
21	／	演習	制作しながらブラッシュアップを行うことができる	
22	／	演習	ホスピタリティについて理解する	
23	／	演習	ホスピタリティをグループワークにて実施し体験する	
24	／	演習	様々な場面でのホスピタリティについて理解出来る	
25	／	演習	進路先に求められるホスピタリティについて考える	
26	／	演習	進路先に求められるホスピタリティについて実践できるように理解する	
27	／	演習	デジタル技術のホスピタリティについて理解することができる	
28	／	演習	世界の企業を調査しホスピタリティについて説明できる	
29	／	演習	自分自身ができるホスピタリティついて説明できる	
30	／	演習	卒業後～30歳までの自分のフローを描くことができる	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名 (英)	業界研修 (Industry training)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	佐藤大輔
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	180 6	開講区分 曜日・時限	通年 金曜日 1～3限
学科・コース	クリエーティブコミュニケーション科昼間Ｉ部						
教員の略歴	株式会社ランドホーでゲームデザイナーとして12年従事。ディレクター/メインプランナーとしてゲーム開発に携わる。						
授業の学習内容	ゲームが好きなユーザーとしての立場から脱却し、ゲーム業界でゲームデザイナーとして働くための心構えを学びます。 コンセプト起動の企画立案法を理解し、アウトプットする手段として企画書を書く練習を行います。 既存ゲームの企画書作成を通して、コンセプトと売りとなるシステムを理解する練習を行います。 そのタイトルのオリジナル続編の企画書作成を通して、コンセプトと売りとなるシステムを提案する練習を行います。						
到達目標	・ゲーム業界/ゲームデザイナーの仕事を理解する ・ゲームコンセプトの概念を理解する ・ターゲットの概念を理解する ・既存ゲームの企画書を書ける ・ゲームコンセプトを提案できる ・既存ゲームの続編の企画書を書ける						
評価方法と基準	(1)関心・意欲・態度 50%　(2)制作物 40%　(3)発表 10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		実習	3年間の学習スケジュールを理解する。自己紹介プレゼンを通し、ゲーム制作の目的と目標を認識する。	
2		実習	ゲーム業界とゲームデザイナーの仕事を理解する。	
3		実習	ゲームコンセプトの概念を理解する。	
4		実習	ターゲットの概念を理解する。 他人のアンケートをもとに企画を提案する。	
5		実習	一番好きなゲームのコンセプトと売りとなるゲームシステムを理解する。	一番好きなゲームのコンセプトと売りとなるゲームシステムを理解する。
6		実習	一番好きなゲームの企画書を作成する	フィードバックをもとに企画書を修正を行う。
7		実習	一番好きなゲームの企画書を作成する	フィードバックをもとに企画書を修正を行う。
8		実習	完成した企画書のプレゼンができる。	続編のゲームをイメージしておく。
9		実習	続編の企画のゲームコンセプトを考案する。	続編の企画のゲームコンセプトを考案する。
10		実習	続編の企画の売りとなるゲームシステムを考案する。	続編の企画のゲームシステムを考案する。
11		実習	企画書を作成する。	フィードバックをもとに企画書を修正を行う。
12		実習	企画書を作成する。	フィードバックをもとに企画書を修正を行う。
13		実習	完成した企画書のプレゼンができる。	
14		制作	期末展示へ向け作品制作および完成する。	展示準備
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる。	展示・プレゼンテーション
16		実習	スケジュールを理解し、開発環境を整える。プレインストーミングを行い、企画のヒントを見つけることができる	
17		実習	提案する企画書を作成することができる	
18		実習	プレゼン技能の学習のため、作成した企画書をもとにプレゼンの練習を行う	
19		実習	アサインコース学生に対して企画のプレゼンを行い、デザイナーをスカウトしチームを作ることができる	
20		実習	作業を洗い出し、各制作マイルストーンの内容を定義できる。プロトタイプ版の制作ができる	
21		実習	プロトタイプ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	
22		実習	プロトタイプ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	
23		実習	進捗を報告できる。プロトタイプ版の検収を受ける。振り返りができる。アルファ版の制作をすすめる	
24		実習	アルファ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	
25		実習	進捗を報告できる。アルファ版の検収を受ける。 振り返りができる。ベータ制作をすすめる。	
26		実習	進捗を報告できる。アルファ版の検収を受ける。 振り返りができる。ベータ制作をすすめる。	
27		実習	デバッグをすすめる。進捗を報告できる。 企画書を更新し、発表の練習を行う。	
28		実習	完成品のプレゼンができる。 振り返りができる。	
29		制作	期末展示へ向け作品制作および完成する。	展示準備
30		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる。	展示・プレゼンテーション
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

なし