

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	奥山 俊哉
	(Communication Skill)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	月曜 2限
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部						
教員の略歴	インフルエンサーマネジメント事務所所属						
授業の学習内容	様々な企業や団体がオンライン、オフライン問わずイベントを開催している今の社会の中で、自分たちで企画、運営そしてその改善点を把握し次に活かすというところまでできるようになってもらいます。なんのイベントをどれくらいの規模でどの層をターゲットにしてどのようにPRしていくかという細かいところまで講義の中で話していきます。私の経験に基づいて様々な講義を進めていく中で演習として疑似的にイベントを制作して、実際にイベント制作する際に必要な能力をダイレクトに習得します。授業計画は進行度合いによって多少ずれることがあります。						
到達目標	実際にイベントの企画、運営ができるようになる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 50% (2)技術 50% (3)提出課題 0%						

授業計画・内容				
回数	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を通じて、コミュニケーションとは何かを理解する。	
2		演習	企画段階の講義① イベントの企画作成を通じて、企画書作成の流れを学ぶ。	提示した課題の予習・復習
3		演習	企画段階の講義② イベントの企画作成を通じて、企画書作成(起承転結)内容を理解する。	提示した課題の予習・復習
4		演習	企画段階の講義③ イベントの企画作成を通じて、企画書作成から、プレゼンテーションまでを実践を通じて学ぶ。	提示した課題の予習・復習
5		演習	運営段階の講義① イベント運営を通じて、周りとの連携の必要性を理解する。	提示した課題の予習・復習
6		演習	運営段階の講義② イベント運営を通じて、機材・ツール理解の必要性を理解する。	提示した課題の予習・復習
7		演習	運営段階の講義③ イベント運営を通じて、コミュニケーションの重要性を理解する。	提示した課題の予習・復習
8		試験	イベント疑似制作 模擬イベントを開催し、実践を通じて周りとの連携の必要性を習得する。	提示した課題の予習・復習
9		演習	イベント疑似制作 模擬イベントを開催し、実践を通じて機材・ツール理解の必要性を習得する。	提示した課題の予習・復習
10		演習	イベント疑似制作 模擬イベントを開催し、実践を通じてコミュニケーションの重要性を習得する。	提示した課題の予習・復習
11		演習	イベント疑似制作 模擬イベントを開催し、実践を通じて開催を振り返り、PDCAサイクルを理解する。	提示した課題の予習・復習
12		演習	イベント疑似制作 模擬イベントを開催し、実践を通じてPDCAサイクルを理解し、習得する。	提示した課題の予習・復習
13		演習	大会開催を実際に行い、学んできた内容を発揮する。	提示した課題の予習・復習
14		演習	大会開催を実際に行い、学んできた内容を発揮する。	提示した課題の予習・復習
15		試験	振り返り	提示した課題の予習・復習

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)
16		演習	オリエンテーションを通じて、コミュニケーションとは何かを理解する。 各チームに分かれて、それぞれの企画立案を考える。	
17		演習	企画段階の講義①(各チームごとに分かれて行う) イベントの作成を通じて、企画書作成の流れを学ぶ。	提示した課題の予習・復習
18		演習	企画段階の講義②(各チームごとに分かれて行う) イベントの企画作成を通じて、企画書作成(起承転結)内容を理解する。	提示した課題の予習・復習
19		演習	企画段階の講義③(各チームごとに分かれて行う) イベントの企画作成を通じて、企画書作成から、プレゼンテーションまでを実践を通じて学ぶ。	提示した課題の予習・復習
20		演習	運営段階の講義①(各チームごとに分かれて行う) イベント運営を通じて、周りとの連携の必要性を理解する。	提示した課題の予習・復習
21		演習	運営段階の講義②(各チームごとに分かれて行う) イベント運営を通じて、機材・ツール理解の必要性を理解する。	提示した課題の予習・復習
22		演習	運営段階の講義③(各チームごとに分かれて行う) イベント運営を通じて、コミュニケーションの重要性を理解する。	提示した課題の予習・復習
23		試験	イベント疑似制作(各チームごとに分かれて行う) 模擬イベントを開催し、実践を通じて周りとの連携の必要性を習得する。	提示した課題の予習・復習
24		演習	イベント疑似制作(各チームごとに分かれて行う) 模擬イベントを開催し、実践を通じて機材・ツール理解の必要性を習得する。	提示した課題の予習・復習
25		演習	イベント疑似制作(各チームごとに分かれて行う) 模擬イベントを開催し、実践を通じてコミュニケーションの重要性を習得する。	提示した課題の予習・復習
26		演習	イベント疑似制作(各チームごとに分かれて行う) 模擬イベントを開催し、実践を通じて開催を振り返り、PDCAサイクルを理解する。	提示した課題の予習・復習
27		演習	イベント疑似制作(各チームごとに分かれて行う) 模擬イベントを開催し、実践を通じてPDCAサイクルを理解し、習得する。	提示した課題の予習・復習
28		演習	(各チームごとに分かれて行う) 大会開催を実際に行い、学んできた内容を発揮する。	提示した課題の予習・復習
29		演習	(各チームごとに分かれて行う) 大会開催を実際に行い、学んできた内容を発揮する。	提示した課題の予習・復習
30		試験	振り返り	提示した課題の予習・復習

準備学習 時間外学習

【使用教科書・教材・参考書】

Evolve2

科目名 (英)	デザインベーシック (DsignBasic)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	濱中文夫
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	月曜 3限
教員の略歴	グラフィックデザイナー、パッケージデザイナー歴35年超。現在は、プランナー、クリエイティブディレクター、プロデューサーでもある。						
授業の学習内容	プロの仕事と同じような課題制作を通し、コンピュータと「Illustrator」「Photoshop」の基礎操作を応用した表現技法を使ったよりレベルの高い作品制作方法の習得。						
到達目標	ケーススタディーによるコンピュータを使用したデザイン制作演習を行い、作品の質の向上とコンピュータ操作の技量を高めることができる。						
評価方法と基準	【評価方法】 課題提出、制作内容 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点) …60点 ②コンセプトワーク(知識・理解) …20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) …20点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	これまでのIllustrator、Photoshopの操作を再確認できる	
2		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる①	
3		演習	物語のタイトルロゴをデザイン制作できる②	
4		演習	物語のタイトルロゴを様々なアイテムにデザイン展開できる	
5		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる①	
6		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる②	
7		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる③	
8		演習	既成冊子をグループワークでリニューアル制作できる④	
9		演習	既成冊子のリニューアルデザインを印刷できる	
10		演習	「デザイングランプリTOHOKU」に向けてアイデア出しができる	
11		演習	デザインコンペティションに向けて作品制作する①	
12		演習	デザインコンペティション」に向けて作品制作する②	
13		演習	デザインコンペティションに作品を応募する	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成する	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
16				
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				

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
16		演習	復習としてこれまでのIllustrator、Photoshopの操作を再確認できる	
17		演習	企業ロゴを考察し分解し理解できる	
18		演習	企業ロゴをコンセプトから考えることができる。	
19		演習	企業ロゴをラフ案からフィニッシュワークまで行うことができる。	
20		演習	グループワークを行い制作した作品の講評を行う	
21		演習	グループワークの中で、制作ブラッシュアップを行える。	
22		演習	グループワークでプレゼンテーション準備を行う。	
23		演習	プレゼンテーションを通じ、デザイン伝達力を学ぶ。	
24		演習	制作PDCサイクルを学ぶことができる。	
25		演習	企業からのオリエンテーション内容を理解することができる。	
26		演習	オリエンテーション内容を理解し、デザイン企画を提案できる。	
27		演習	デザイン企画から、制作へ進むことができる。	
28		演習	期末展示へ向けての作品制作企画を行う。	
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)	プログラミングスキル (Programing Skill)	必修 選択	必修	年次	2年	担当教員	永田 真澄
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	土曜 1~2限
教員の略歴	1985~1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後 1989~2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、 その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。現在個人事業主。						
授業の学習内容	典型的な、ゲームの3大パターンである、アクション・シューティング・RPGのうち、シューティングとアクションについて、基本的なアルゴリズムを理解する C言語+DXLIBを使って、2次元ゲーム制作の基礎を確立する。						
到達目標	C言語の基礎的文法を取得する。 DxLibを使って、2Dシューティングゲーム制作・アクションゲーム制作ができるようになる。						
評価方法と基準	①毎週行った制作技法について、課題を出題(2週間期限内で提出) ②最終授業までに、独自ゲームを1本制作・提出 ③授業に対する意欲・出席率 ①提出課題 50% ②技術 30% ③関心・意欲 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	通常のC言語プロジェクトフォーマットとDxLibを使ったプロジェクトフォーマットを制				
2		演習	変数・代入文・グラフィック命令を学習し、グラフィック素材のロードプログラムを制	DxLibを使用したグラフィック命令についての課題制			
3		演習	繰り返し命令を学習し、キーボードイベントプログラムを制作する。	キーボードイベントを使用したプログラム課題			
4		演習	キャラクタをキーボードで移動させるプログラムを制作する。	キャラクタの移動プログラム課題			
5		演習	キャラクタをキーボードでスクロール移動させるプログラムを制作する。	キャラクタをスクロール移動させるプログラムの課題			
6		演習	キャラクタを自動的に移動させるプログラムを制作する。	キャラクタを自動的に移動させるプログラムの課題			
7		演習	キャラクタをジャンプさせるプログラムを制作する。	アクションゲームの基礎的プログラムの制作課題			
8		演習	当たり判定プログラムを制作する。	色々なパターンの当たり判定プログラムの課題			
9		演習	ミサイルを撃って敵機を倒すプログラムを制作する。	基本的なシューティングプログラムを制作する課題			
10		演習	ジャンプしてキャラクタを取るプログラムを制作する。	基本的なアクションゲームのプログラムを制作する			
11		演習	オリジナルシューティングゲームかアクションゲームを制作する。	オリジナルゲーム制作の課題			
12		演習	オリジナルシューティングゲームかアクションゲームを制作する。	オリジナルゲーム制作の課題			
13		演習	オリジナルシューティングゲームかアクションゲームを制作する。	オリジナルゲーム制作の課題提出			
14		期末展示へ向けての制	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			毎回授業で出題する課題の制作を行う。				
【使用教科書・教材・参考書】							
サイト DxLibの置き場所(リファレンスマニュアル)							

科目名 (英)	プログラミングスキル (Programing Skill)	必修 選択	必修	年次	2年	担当教員	永田 真澄
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	金曜 1~2限
教員の略歴	1985~1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後 1989~2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、 その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。現在個人事業主。						
授業の学習内容	ゲームのルール、計算、セーブデータなど、ゲームを成立させるプログラミング言語であるバックエンドプログラミングを学習する。 本講義ではphpを題材にバックエンドプログラミングを体験する。						
到達目標	①バックエンドプログラミングについて理解する。 ②フロントエンド、バックエンドの立ち位置を理解する。 ③phpについて理解を深める。						
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	phpとサーバの関係を理解する。	
2		演習	phpの書き方を理解する。	
3		演習	変数、型を理解する。	
4		演習	演算ができるようになる。	
5		演習	制御構文を理解する。	
6		演習	配列を理解する。	
7		演習	関数を理解する。	
8		演習	オブジェクト指向を理解する。	
9		演習	カプセル化を理解する。	
10		演習	継承を理解する。	
11		演習	多態性を理解する。	
12		演習	HTMLが理解できるようになる。	
13		演習	HTMLとの連携ができるようになる。	レポート
14		期末展示へ向けての制	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】				
スラスラわかるPHP第2版(アシアル株式会社)				

科目名 (英)	数学的知識 ()	必修 選択	必修	年次	2	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 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	曜日 火曜
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	ゲーム開発でオリジナルの実装ができると、他のゲームにはない面白さを付け加えることができる。実際Unityでは標準装備されていない機能を自分で考えなければならない場面も多々あり、その際に数学の力が活かせることがある。したがって、数学を理解することは自身の強みになるだろう。この授業では数学が苦手だった人も、懇切丁寧に教えるから基礎をしっかりと学び取ってほしい。						
到達目標	ゲームプログラムを理解するのに必須となる数学レベルに関する理解を深めること。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 30% 積極的な質問を歓迎する。分からないまま放置しない。 (2)ミニテスト 30% 毎度授業最後に行う。 (3)テスト 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	複素数の基礎を理解する	
2		演習	複素数による回転を理解する	
3		演習	点と直線の距離を理解する	
4		演習	円の方程式を理解する	
5		演習	円と直線を理解する	
6		演習	不等式の表す領域を理解する	
7		演習	ベクトルの復習を理解する	
8		演習	ベクトルの内積と直交を理解する	
9		演習	ベクトルと図形を理解する	
10		演習	ベクトル方程式を理解する	
11		演習	微分を理解する	
12		演習	微分法の応用を理解する	
13		演習	総合テストを通じて理解度を考える	
14		試験	試験を行う	
15		プレゼンテーション	実務に関連する数学について説明	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
適宜配布する予定				

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)
16		演習	複素数の応用を習得する	
17		演習	複素数による回転を習得する	
18		演習	点と直線の距離を習得する	
19		演習	円の方程式を習得する	
20		演習	円と直線を習得する	
21		演習	不等式の表す領域を習得する	
22		演習	ベクトルの復習を習得する	
23		演習	ベクトルの内積と直交を習得する	
24		演習	ベクトルと図形を習得する	
25		演習	ベクトル方程式を習得する	
26		演習	微分を習得する	
27		演習	微分法の応用を習得する	
28		演習	総合テストを通じて習得レベルを考える	
29		試験	試験を行う	
30		プレゼンテーション	実務に関連する数学について説明	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
適宜配布する予定				

科目名 (英)	サーバー・ネットワーク技術 (server network)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	佐々木 亮太
	学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限
教員の略歴	G検定や基本情報技術者試験を取得し、フリーランスにてIT業界へ従事されている。						
授業の学習内容	データベースは現代のゲーム制作、ひいては日常生活において欠かせないものとなっている。本授業ではデータベースの概念、基本的な操作を演習を通じて理解し、データベースを操作できるようにすることを目標とする。						
到達目標	①データベースの概念を理解できる。 ②データベースの基本的な操作を理解できる。 ③集計、条件指定ができるようになる。 ④排他制御を理解できる。						
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	データベースの概念を理解する。	
2		演習	SQLの基礎を理解する。	
3		演習	SQLの理解を深める。	
4		演習	絞り込みができるようになる。	
5		演習	検索結果を加工できるようになる。	
6		演習	式を利用できるようになる。	
7		演習	関数を利用できるようになる。	
8		演習	データを集計できるようになる。	
9		演習	副問い合わせができるようになる。	
10		演習	RDMSIについて理解する。	
11		演習	複数テーブルを扱えるようになる。	
12		演習	テーブルを作成する。	
13		演習	トランザクションについて理解する。	レポート作成
14		演習	総復習について理解する	
15		演習	確認テストについて理解する	
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SQL入門第2版(株式会社インプレス)				

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
16		演習	Unreal Engineの概要を理解する。	
17		演習	Unreal Engineの画面を理解する。	
18		演習	Unreal Engineの操作を習得する。	
19		演習	レベルにアクタを配置する。	
20		演習	マテリアルを適用する。	
21		演習	ブループリントの概要を理解する。	
22		演習	イベントを設定する。	
23		演習	アニメーションを実装する。	
24		演習	ゲームのルールを実装する。	
25		演習	AIを実装する。	
26		演習	UIを実装する。	
27		演習	サウンドを追加する。	
28		演習	パッケージ化を理解する。	レポート作成
29		演習	総復習について理解する	
30		演習	確認テストについて理解する	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	CG制作 (CG Creative)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	池西大輔
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	水曜 2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	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	ソフトの基本操作ができるようになり、思い通りのキャラやモデルを作成できるようになる ・思い通りに造形が出来るようになる ・UV展開ができるようになる ・テクスチャを製作しモデルに反映させる						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 51% (2)技術 19% (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	移動や複製を使いオブジェクトの調整ができるようになる	
2		演習	基本オブジェから構造を変えるようにできるようになる	
3		演習	基本オブジェクトを使い簡単なものの制作	
4		演習	前回制作したものをUV展開できるようになる	
5		演習	展開したオブジェクトにテクスチャを割り当てる	
6		演習	授業を踏まえ簡単なモデリングの制作	
7		演習	テクスチャを製作とレンダリング+ノードについてできるようになる(提出)	
8		演習	操作方法を駆使しキャラクターモデリングの製作	
9		演習	前回は引き続き修正しよりよいものへ作れるようになる	
10		演習	前回は引き続き修正しよりよいものへ作れるようになる	
11		演習	キャラクターモデリングを完成させることができる(提出)	
12		演習	キャラクターモデリングを完成させることができる(提出)	
13		演習	キャラクターモデリングを完成させることができる(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				
【使用教科書・教材・参考書】				

授業の学習内容	基礎をベースとした3DCG製作をし、実際にどうゆうものを作るか体験しましょう。 またそのほかの職でも3DCGをベースとした職やレイアウトを考えると円滑に仕事ができると思います 実際に作品にたいしてのスケジュールをきって作品づくり、何が出来るかの自己分析をやっていきます
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・基礎的なMAYAの操作や知識を得る。 ・モデリングに必要なツール群を理解して形状を作成できる。 ・UV展開の必要性を学び、ツール群を理解してUV展開を行うことができる。 ・テクスチャの作成方法を学び、テクスチャを作成することができる。 ・レンダリングの設定方法を学び、レンダリングを行うことができる。 ・レイアウトに関して学び、作品をよりよく見せることができるようになる。
評価方法と基準	(1)関心・意欲 51% (2)技術 19% (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)
16		演習	・モデリングの概要を知り、その流れを説明できる。	
17		演習	モデリングができる。小物の形状作成の実習を行う。	
18		演習	・UV展開ができる。 ・小物のUV展開の実習を行う。	
19		演習	・テクスチャリング(substancepainter)ができる。 ・小物のテクスチャリングの実習を行う。	
20		演習	・レンダリング(Arnold)ができる。 ・小物のレンダリングの実習を行う。	
21		演習	・制作予定物(We are向け)の決定、資料収集、スケジュールリングを行う。	
22		演習	・We are向けの実習を行う。 ・モデリング(形状作成)を行う。	
23		演習	・We are向けの実習を行う。 ・モデリング(形状作成)を行う。	
24		演習	・We are向けの実習を行う。 ・UV展開を行う。	
25		演習	・We are向けの実習を行う。 ・テクスチャリングを行う。	
26		演習	・We are向けの実習を行う。 ・ライティングを行う。	
27		演習	・We are向けの実習を行う。 ・ライティングを行う。	
28		演習	・We are向けの実習を行う。 ・ライティングを行う。	
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)	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	五十嵐彩乃
	学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	火曜日 1限
教員の略歴	株式会社クラリティーエンターテインメント入社後、平成24年よりイラストレーターとして独立、ゲームからグッズ制作まで幅広く活躍							
授業の学習内容	デジタル機器を使用したイラストレーションの基礎的な知識を学び、修了時には独自の作品を制作できる							
到達目標	デジタルでのイラスト作品の制作ができる キャラクターのデザイン・制作ができる							
評価方法と基準	出欠席に関する評価40%、課題提出の有無、授業目標とする到達点を理解しているかを課題からチェック、課題提出の有無など定める口点数は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	デジタルの基本的なツールを説明できる	
2		演習	イラスト制作の手順を自分で考えられる	
3		演習	キャラクターのデザイン・制作ができる	
4		演習	作品の完成度を高める方法を考えられる	
5		演習	背景部分の処理を実践で使用できる	
6		演習	作品制作で使用する素材類について説明ができる	
7		演習	作品制作する	
8		演習	作品制作する	
9		演習	作品制作および作品の完成度を高める方法を説明できる	
10		演習	ポートフォリオ制作の説明ができる	
11		演習	個々の得意な点を確認できる/展示会に向けての作品制作をする	
12		演習	展示会に向けての作品制作をする	
13		演習	展示会に向けての作品制作をする	
14		期末展示へ向けた制作	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				
		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	五十嵐彩乃
	学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	火曜日 1限
教員の略歴	株式会社クラリティーエンターテインメント入社後、平成24年よりイラストレーターとして独立、ゲームからグッズ制作まで幅広く活躍							
授業の学習内容	デジタル機器を使用したイラストレーションの基礎的な知識を学び、修了時には独自の作品を制作できる							
到達目標	デジタルでのイラスト作品の制作ができる キャラクターのデザイン・制作ができる							
評価方法と基準	出欠席に関する評価40%、課題提出の有無、授業目標とする到達点を理解しているかを課題からチェック、課題提出の有無など定めるク点数は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	基本ポーズ(立・座・寝・歩・走)を理解できる。	
2		演習	女性・男性・性別・体型を描き分けることができる。	
3		演習	顔の表情シャドーイングする	
4		演習	作品の完成度を高める方法を考えられることができる。	
5		演習	動物を描く	
6		演習	曲線の流れを捉えることができる。	
7		演習	アクションポーズの動きを捉えることができる。	
8		演習	アクションポーズの躍動感を捉える	
9		演習	課題・テーマを決めてクイックドローイングを描くことができる。	
10		演習	パワーポイントで編集する	
11		演習	プレゼンテーションすることができる。	
12		演習	表情描き分け(顔)をすることができる。	
13		演習	ジャンル別にかき分けることができる。	
14		期末展示へ向けた制作	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				
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	機械学習	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	佐藤大輔
	(machine learning)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	土曜
学科・コース	スーパークリエイター科 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14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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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		演習	スケジュールを理解し、開発環境を整える。ゲーム制作の心構えを身に着ける。		提案する企画を各チームまとめておく。
2		演習	プレインストロミングを行い、企画のヒントを見つける。		企画書を完成させる。
3		演習	企画のプレゼンを行う。作業を洗い出し、スケジュールを作成、各制作マイルストーンの内容を定義できる		プレゼン資料を用意する。
4		演習	アルファ版の制作を開始する。		制作をすすめる。進捗を管理する。
5		演習	アルファ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		制作をすすめる。進捗を管理する。
6		演習	アルファ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		制作をすすめる。進捗を管理する。
7		演習	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。ベータ版の制作をすすめる。		制作をすすめる。進捗を管理する。
8		演習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		制作をすすめる。進捗を管理する。
9		演習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		制作をすすめる。進捗を管理する。
10		演習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		制作をすすめる。進捗を管理する。
11		演習	進捗を報告できる。ベータ版の検収を受ける。振り返りができる。デバッグ・調整作業をすすめる。		制作をすすめる。進捗を管理する。
12		演習	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。		制作をすすめる。進捗を管理する。フィードバックをもとに発表資料の修正を行う。
13		演習	完成品のプレゼンができる。振り返りができる。		展示会への出展準備を行う。
		演習	期末展示へ向けての作品制作および完成する		
		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】					
ありません					

科目名 (英)	機械学習	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	佐藤大輔
	(machine learning)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	土曜
学科・コース	スーパークリエイター科 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14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。 自発的なチーム運営を経験し、チームとしての動き方を学びます。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・リーダーを中心に、自分たちでスケジュール管理ができる ・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)
16		演習	現在制作中のゲームの進捗を報告する。	制作をすすめる。進捗を管理する。
17		演習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
18		演習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
19		演習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
20		演習	ベータ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
21		演習	進捗を報告できる。ベータ版の模収を受ける。 振り返りができる。ブラッシュアップ項目を洗い出す	制作をすすめる。進捗を管理する。
22		演習	調整作業ををすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
23		演習	調整作業ををすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
24		演習	調整作業ををすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
25		演習	調整作業ををすすめる。進捗を報告できる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
26		演習	進捗を報告できる。調整作業の検収を受ける。 振り返りができる。デバッグをすすめる。	制作をすすめる。進捗を管理する。
27		演習	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。	制作をすすめる。進捗を管理する。 フィードバックをもとに発表資料の修正を行う。
28		演習	完成品のプレゼンができる。 振り返りができる。	
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				
【使用教科書・教材・参考書】				
ありません				

科目名 (英)	資格・技能習得	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	永田 真澄
	(Qualification and skill acquisition)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	土曜
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部					曜日・時限	
教員の略歴	1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後 1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、 その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。現在個人事業主。						
授業の学習内容	オブジェクト指向の考え方を利用して、ゲームプログラムの制作が出来るようにする。最終的にポートフォリオの作成、プレゼンを行い、自分の作品を説明して、理解させる力を付ける。						
到達目標	2Dパズルゲーム(テトリス的なもの)の作成を行う。企画から制作、ポートフォリオ作成、プレゼンまで一連のゲーム制作作業を一人で全て行えるようにする。秋のゲームショーに、出す作品を制作する力を付ける。						
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。 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。						

授業計画・内容				
回数	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	前期制作概要説明、企画書(概要レベル)の作成ができる	
2		演習	仕様書(概要レベル)の作成ができる	
3		演習	2次元配列の練習問題を通じて習得する	
4		演習	ポインタによるアドレス渡し練習問題を通じて習得する	
5		演習	配列の値のポインタによるアドレス渡し練習問題を通じて習得する	
6		演習	ファイルポインタによるファイル処理を通じて習得する	
7		演習	クラス的设计、ヘッダファイルの作成ができる	
8		演習	メソッド的设计、ヘッダファイルの作成ができる	
9		演習	マトリクス関数の作成ができる	
10		演習	マルチタスクプログラミング練習問題を通じて習得する	
11		演習	マルチタスクプログラミング練習問題を通じて習得する	
12		演習	プログラム制作を通じて習得する	
13		演習	ポートフォリオ作成	
14		演習	プレゼンテーション	
15		試験	プレゼンテーション	
準備学習 時間外学習			毎回授業で出題する課題の制作を行う。	
【使用教科書・教材・参考書】				
サイト DxLibの置き場所(リファレンスマニュアル)				

科目名 (英)	資格・技能習得	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	永田 真澄
	(Qualification and skill acquisition)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	土曜
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部					曜日・時限	
教員の略歴	1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後 1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、 その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。現在個人事業主。						
授業の学習内容	Visual Studio をツールとして、C++・DXLIBを使用した3Dゲームプログラミングの基本的なアルゴリズムを理解する。						
到達目標	ゲーム制作の基本的知識と手法を学び、就職活動に使用するゲーム作品と就職してから困らない技術を身につける。						
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。 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。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
16		演習	3Dオブジェクト プレイヤーのジャンプを理解する	
17		演習	3Dオブジェクト プレイヤーとエネミーの移動を理解する	
18		演習	3Dオブジェクト カメラの移動によるターゲットの変化を理解する	
19		演習	3Dオブジェクト プレイヤーとエネミーの衝突判定とその処理を理解する	
20		演習	その後3Dプログラムの処理技術(陰線消去)を理解する	
21		演習	行列返還による移動処理(影の動きなど)を理解する	
22		演習	音楽や音の処理を理解する	
23		演習	Dxlibを利用した3Dアクションゲーム又は3Dシューティングゲーム制作を通じて制作フローを習得する(10%)	
24		演習	Dxlibを利用した3Dアクションゲーム又は3Dシューティングゲーム制作を通じて制作フローを習得する(30%)	
25		演習	Dxlibを利用した3Dアクションゲーム又は3Dシューティングゲーム制作を通じて制作フローを習得する(40%)	
26		演習	Dxlibを利用した3Dアクションゲーム又は3Dシューティングゲーム制作を通じて制作フローを習得する(50%)	
27		演習	Dxlibを利用した3Dアクションゲーム又は3Dシューティングゲーム制作を通じて制作フローを習得する(70%)	
28		演習	Dxlibを利用した3Dアクションゲーム又は3Dシューティングゲーム制作を通じて制作フローを習得する(90%)	
29		演習	Dxlibを利用した3Dアクションゲーム又は3Dシューティングゲーム制作を通じて制作フローを習得する(プレゼンテーション)	
30		試験	制作展に向けての制作	
準備学習 時間外学習			毎回授業で出題する課題の制作を行う。	
【使用教科書・教材・参考書】				
サイト DxLibの置き場所(リファレンスマニュアル)				

科目名 (英)	デジタル制作 ()	必修 選択	必修 選択	年次	2年次	担当教員	松本翔輝
		授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	火曜 曜日・時限
学科・コース	スーパークリエイター科Ⅰ部						
教員の略歴	インフルエンサーマネジメント事務所の経営、運営E-sports含む各種イベントの主催、運営、企画立案等						
授業の学習内容	<p>授業の作り方として各項目を念頭に授業を行っていく。</p> <p>①今日何を成長したのかこの授業を能動的に受けるかどうかという人材に成長していくのかを共有していく</p> <p>・実際の現場で必要とされる人材像とはどういう人材なのかを共有した上で学生1人1人のなりたい人物像と照らし合わせて【なぜ】【どうして】【何のために】を明確に持つことが重要であるという組み方で授業を行う。</p> <p>・今日の授業を受けると何が身につくということを冒頭で伝え(結果から伝える)授業を受ける意味を持たせ、結果に対して授業が【なぜ】こういう組み合わせをしているのかの意図まで共有していく。</p> <p>②イベントとマネジメントを細分化しながら学びつつそれぞれの学問の相互性を共有する。</p> <p>・イベントとマネジメント双方を個別で学ぶ時間を取りながらそれぞれの項目が一体的になった授業も行っていく。</p> <p>・授業は基本1コマ座学+2コマ実技&ディスカッションを用いて学生視点で1.授業を聞く2.体現する3.反省する4.修得するといった項目で取り組んでいけるような授業作りを行う。</p> <p>・マネジメントは全ての職業において流動的に応用することができ、イベントは勿論のことイベント以外での汎用性が非常に高い。一社会に出たらわかる ということではあるが、【なぜ】それが社会に出た時に重要になってくるのかを明確に伝えていく。</p> <p>一命題としてはどのような仕事においてもモノカネが存在するからこそ、仕事として成立しそれらの歯車をいかに組み合わせていくのがマネジメントにおいて重要なポイントであり、マネジメントが【この仕事だから】使われるといった学問ではないから。</p> <p>③学生に対して思っていることとしては、しっかりと知識を修得し、その上で他者を尊重しつつ自己主張(自己表現)ができる人材へと成長してほしいということ。</p> <p>※一部下記の学習内容に記載はないものの、授業全体を通して自己主張コミュニケーションといった観点から常設的にディベート、ディスカッションを行います。</p> <p>※突発的に入ってくるイベント行事等に応じて若干の前後が生じます。</p>						
到達目標	<p>【イベントの運営、様々なマネジメント能力を実際に行役することができる専門的人材の育成】を到達目標とする。</p> <p>①発信能力を向上させ、自分が伝えたいことを伝えるべきことを伝えられるよう人間成長させていく。</p> <p>②課題や実技等においてのプレゼンテーションを行いイベントの企画コンペ等プレゼンテーションを行う上での資料作りにおける技術の向上を図る。</p> <p>③コミュニケーションを行う上で学生同士や講師と交えてディスカッションを行い、自分が伝えたいことを相手に伝えるためにはどうするか【相手から伝えられたことに対してのアクション】といったコミュニケーション能力を向上させる。</p> <p>④自己マネジメント、他者マネジメント、仕事における業務マネジメント、組織マネジメントの理解を深め【社会に出て仕事をやる人間】になった時にどうマネジメント能力を発揮していくのかを理解し1人1人が会得していく。</p> <p>⑤マネジメントとはという大きな題目を掲げ題目から細分化された各種マネジメントを学び、イベント実施等における実技やディベート形式での授業を通じマネジメントを実践していくという工程を学ぶ。</p>						
評価方法と基準	(1)関心・意欲 45% (2)技術 45% (3)課題、テスト 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	<p>1.授業全体を通して受ける意味、学習していくとどういう人材になることができるのかを理解する。</p> <p>2.イベント業界、マネジメント業界とはどういうものなのかについて理解する。</p> <p>3.今後学んでいく単元についての説明を行い、これからの自分の学習工程を想像する。</p> <p>4.作業の程度率等についての説明を行い授業を受ける上で何を明確に伝える。</p> <p>5.2回目の授業で扱う1個の課題に対して議論を行い「イベント」を目的に演習して取り組み、【本授業におけるディベートがなんのために行われて、どのような効果があるのかを体感する。</p>		授業後アンケート(全員)		
2		演習	<p>1.マネジメントが大きく分けて2種類であること(業務別マネジメントと階層別マネジメント)を理解する。</p> <p>2.その中でさらにマネジメントが細分化されていくことを理解する。</p> <p>3.【マネジメントを実施するということはどういうことなのかを実際の現場の話をもとに説明する。</p> <p>4.作業の程度率等についてマネジメントを実施する という意味合いを共有しディベートを行う。</p> <p>本講義を受けた上でマネジメントとは といふ解りやすく説明することができ、一部マネジメントを実施するという目標とする。</p>				
3		演習	<p>1.イベント業界とはE-sports分野を中心としたという項目で実際の現場で行われるイベント業務について説明し、それぞれの業務においてどういった技術能力が求められるのかについて理解する。</p> <p>2.イベント業界に対してマネジメントの能力があるかどうかという点に対しての利点が現れるのかを理解する。</p> <p>3.講義後半部分は、1年生と2.3年生に分かれて前半の講義を受けた上で、2.3年生はこれまで自分が学んできたことにおいてイベント業界の特性やマネジメントの特性について自分自身でそれぞれの業務の特技を活かした簡易的な資料を作成する。</p> <p>4.1年生は、3年生がこれまで学んできたことについてのインプットを引き続き行い、過去どのようなイベントを取り組みどのような過程でどのように成長してきたのかを共有する。</p>		授業後アンケート(全員)		
4		演習	<p>1.1,2,3年生がそれぞれ学年ごとに分かれて授業で取り扱うイベントの企画コンペを行う。</p> <p>2.それぞれの学年に分かれた企画立案に必要な最低限の項目を伝え学年ごとに話し合いを行い90分で資料の作成(口頭ベースで7分程度の資料を行う。</p> <p>3.作成した資料をもとにそれぞれの学年ごとにプレゼンテーション形式で発表を行う。</p> <p>4.再度学年ごとに分かれて発表された資料に対して思ったことを話し合いまとめる。</p> <p>5.実際に取り組むイベントを講師自らが指示を出しながら決定する。</p> <p>6.次の回の授業の2コマを使いそのイベントの準備コマを使い実施が行えるように学年全体を通して必要な業務における区分けを行う。</p>				
5		演習	<p>1.前回の講義で決定したイベントを決定した班を元に制作を進める。</p> <p>2.イベントの実施を行う。</p> <p>3.反省点をまとめる。(個別)</p> <p>本講義を通してイベントの実施を実際に行い、イベントにおける現状の課題やどういったところに対してマネジメントが必要なのかを実践した学生自身が感じたい講義で反省点をディスカッションできる状態を到達目標とします。</p>		授業後反省点書き出し(全員)		
6		演習	<p>1.前回の講義で実施したイベントの反省会を行う。</p> <p>2.1年生に対して反省会での内容を授業全体を通してどの単元を学んでいくことによって解消されていくのか、個人としてどう取り組むと解消できるのかについて座学を行う。</p> <p>3.2.3年生はイベント実施における「有意義な反省会とは」というタイトルをもとに過去開催したイベントと今回開催したイベントをもとにどういった反省会が有意義なのかを話し合う。また、イベント実施後において「どういった行動をとることによって実施した上で得られる価値が高くなるのかについて考える。</p> <p>4.2.3年生が発表し内容をアウトプットし、講師が受け取り、アドバイスを伝える。1年生に対しては反省会についてこれまで考えているのかを過去の事例をもとに伝えたい。</p>				
7		演習	<p>1.反省会を終った上でイベントマネジメントにおける、業務を細分化した際に必要である知識をそれぞれの項目ごとに説明します。</p> <p>2.イベント実施後とイベント実施前どちらの意識の違いが起きるのかを学生1人1人が言語化します。</p> <p>3.前回の講義で行った「反省会を有意義にする」イベントを資産として蓄積するを体現する実技を行います。(制作したクリエイティブ物の保管といった作業環境(ポートフォリオ構築等)を構築して、イベントを実際に行った後に業務についての座学を受けることでより1人1人が講義内容をインプットしやすくなる状態を、業務における知識を理解します。</p>				
8		演習	<p>1.現状の自分自身で抱えている課題を学生同士や講師に対して質疑応答しながら完成に向かって進めていく。</p> <p>2.まとめる中で出た問題を学生同士や講師に対して質疑応答しながら完成に向かって進めていく。</p> <p>3.完成した資料を3~4人1組の班を作り班の中でプレゼンテーションとして発表する。</p> <p>本講義を通して3~4人に至るまでの授業のアウトプットとしての効果を生みつつ、自己表現、プレゼンテーション能力を伸ばすという意味で【今の自分にながらできるのか】をイベントマネジメントの観点から実際に資料を制作し、説明することができ、ということと到達目標とします。</p>				
9		演習	<p>1.過去かかれたE-sports関連のイベントをピックアップしながらどういった観点でそのイベントが生み出されたかという意図があるのかの座学を行います。</p> <p>2.マネジメントにおいて、自他のお客様を満足させる事という目標も自分にとってお客様になり得る存在であるという命題をもった座学を行います。</p> <p>3.①②を踏まえE-sportsとビジネスのイベントとは、マネジメントとはという詳細を行い、お金の発生するかどうかという観点においてどういったことなのかについて座学を行います。</p> <p>4.上記を踏まえて学生自身がこれまでの授業で取り組んできた【プレゼンテーション】というものが合理的かつ正当性があるものであったのかのディスカッションを行い、どういった【プレゼンテーション】を行うことが自分たちがより飛躍できることなのかについてまとめる。</p>				
10		演習	<p>1.E-sportsシーンにおける今後の将来展開E-sportsの過去や海外、また別分野のスポーツからの傾向から理解していく。</p> <p>2.業界連上の産業において傾向と予測と対策の重要性を知り、自分の将来像(キャリア形成)に対してどう影響していくのかを考える。</p> <p>本講義を通して自分が実際に学んでいるE-sportsという分野がどういった分野で今後どういった将来展開になっていくのか、などを考えながら自身でも予測を立てていくようになる。ということと到達目標とします。</p>		授業後アンケート(全員)		
11		演習	<p>1.【全11回にわたるまでの授業を踏まえて授業内(3コマ)で一つのイベントの主催準備が可能なかを判断する実技テストを行います。</p> <p>2.用意された資料をもとに全学年が協力してイベントの主催が可能になるまでを授業内で完成まで行います。</p> <p>本講義を通して、実際に学んできたこと、実施したイベントが身に付いているのかを確認するのと同様のこと、社会に出た時に課される指定された業務を指定の時間内で完遂することができるのかという一つの目標に対して実技テストを行います。</p> <p>実技テストを行うことによって実際に学んだことを実践するという目標とします。</p>				
12		演習	<p>1.授業全体を通して学んだことを単元ごとに総復習を行う。</p> <p>2.簡易的なテスト(ペーパーテスト)を行い、授業全体を通して個別成長度を測る。</p>				
13		演習	<p>授業内で初授業と同じアンケートを行い、絶対評価的な成長度を計測する。</p> <p>成長度のスプレッドシートでアンケートを行い、今後に向けての授業に対してのフィードバックを行う。</p> <p>何を学んだかによって何が身についたのか初回の授業から今日の授業に至るまでどういった変化があったのかを理論的に共有する。</p> <p>これまでの授業全体を通して1人1人が何を学びどういった変化が起きたのかこれから先どういったことを何のために学んでみたいのかを言語化することを到達目標とします。</p>				
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		授業後アンケートや反省点などを学習課題として設けていますが、方向性としては自分の現状を再確認する。といったことや授業の内容を授業後に自分自身でまとめることによってアウトプットができるということにあたります。					
【使用教科書・参考書】							
講師が制作する資料							

科目名 (英)	デジタル制作 ()	必修 選択	必修	年次	2年次	担当教員	高橋美海
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	木曜 曜日・時限
教員の略歴	テレビ局、プライダル、コスメ、チラシサムネイルの作成インフルエンサーマネジメント事務所のマネージャー、編集者、営業E-sportsイベントの主催、運営、企画						
授業の学習内容	1. イベント制作に必要なデザインの基礎や知識を学ぶ。 2. イベント制作において必要な、重要なデザイン制作を担当する。 3. 発想力、自主性、を作品制作を通じて身に付け、クリエイティブな思考を伸ばしてほしい。 上記内容をふまえて、イベント制作時、もう一歩手の届かないデザインの分野で自信が持てるように、基礎や応用を学ぶことによって『わかる』『わからない』を明確にし『わからない』をしっかりと解決する。プラス、応用の知識で効率的な制作、時短が出来るよポイントを見つけていく。						
到達目標	自分の適性や興味・関心と結び付け クリエイティブな思考を育て、臨機応変に制作が出来るようになる。						
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)
16		演習	自己紹介、授業内容説明できる	
17		演習	ソフトの種類、基礎を理解する	
18		演習	基礎、フォントを理解する	
19		演習	サムネイル、チラシの制作を理解する	課題制作 提出
20		演習	構成、軽いコンテの書き方を理解する	
21		演習	応用、時短テクニックを理解する	
22		演習	過去イベントから引用、制作する	
23		演習	過去イベントから引用、制作する	課題制作 提出
24		演習	過去イベントから引用、制作する	
25		演習	過去イベントから引用、制作する	課題制作 提出
26		演習	過去イベントから引用、制作する	課題制作 提出
27		演習	総復習として制作作品を発表できる	
28		演習	総復習として制作作品を発表できる	ポートフォリオ 提出
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				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	ポートフォリオ制作 (Portfolio)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	鈴木優子
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	水曜
教員の略歴	1998年のインターネット黎明期より独学でWeb制作を始め、その後就職先の会社のサイト管理者として経験を積む。現在はフリーの制作者として各種パーツ制作・サイト制作・管理を行う。						
授業の学習内容	企業や店舗において自社サイトが必須となっているだけではなく、様々なクリエイティブなコンテンツにおいてもWebを利用した告知や宣伝が行われています。これらのことから、今後どのようなキャリアを積むにしてもWeb制作の基礎知識を持っているかどうかで、就業機会を他より多く得る可能性があります。 Web制作の基礎となる、HTML・UIデザイン・ファイル管理について理解し、また、Web制作に必要なソフト(Dreamweaver・XD・Illustrator・Photoshop等)を学び、使用することができるようになる。						
到達目標	自分のポートフォリオの作成等の演習を通して、企業や店舗のWebサイトの修正など実務が可能なレベルに到達できる。						
評価方法と基準	①平常(関心・意欲・態度)・・・40%(出席数・課題提出数) ②コンセプトワーク、③クリエイティブ、④プレゼンテーション・・・60%(課題提出・テスト併用)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	Webに欠かせないバナーのレイアウトやキャッチコピーの見本から学び、Web/バナー広告を制作できる	制作物提出
2		演習	Webバナーの練習課題を行い、よりターゲットを意識したバナーの制作ができる	制作物提出
3		演習	HTMLについての説明を見本をみながら学習し、見出しと本文を意識してレポートの作成を行うことでアークアップの意味を理解する	レポート提出
4		演習	imgタグの使い方と画像編集の仕方を学び、画像をブラウザ上に表示させる事ができる	portfolioの制作
5		演習	文書全体に付けるタグを学び、SEOの基礎を理解する	portfolioの制作
6		演習	外部サイトやサイト内へのリンクの付け方を学び、リンクを設定することができる	portfolioの制作
7		演習	HTMLについて学んだ内容を小テストで振り返り、理解を深める	小テスト結果提出
8		演習	CSSについて意味や機能を学び、簡単な説明ができる	portfolioの制作
9		演習	CSSの基本的な記述を学び、CSSを使った見出しや本文のスタイリングができる	portfolioの制作
10		演習	CSSの基本的な記述を学び、CSSを使ってレイアウトを変更することができる	portfolioの制作
11		演習	CSSについて学んだ内容を小テストで振り返り、理解を深める	小テスト結果提出
12		演習	Webサイトに必要な情報のまとめ方を学習し、ワイヤーフレームの作成に活かす	事前にWebサイトの情報を集めておく
13		演習	ワイヤーフレームのレイアウトのパターンを学習し、オリジナルのデザインを作成することができる	制作物の提出
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	
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				
準備学習 時間外学習			定期的に小テストを行いますので、各授業の復習が必要です。	
【使用教科書・教材・参考書】				
参考サイト: https://developer.mozilla.org/ja/ (HTML及びCSSリファレンス)				

科目名 (英)	ポートフォリオ制作 (Portfolio)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	鈴木優子
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	水曜 曜日・時間
教員の略歴	1998年のインターネット黎明期より独学でWeb制作を始め、その後就職先の会社のサイト管理者として経験を積む。現在はフリーの制作者として各種パーツ制作・サイト制作・管理を行う。						
授業の学習内容	企業や店舗において自社サイトが必須となっているだけではなく、様々なクリエイティブなコンテンツにおいてもWebを利用した告知や宣伝が行われています。これらことから、今後どのようなキャリアを積むにしてもWeb制作の基礎知識を持っているかどうかで、就業機会を他より多く得る可能性があります。Web制作の基礎となる、HTML・UIデザイン・ファイル管理について理解し、また、Web制作に必要なソフト(Dreamweaver・XD・Illustrator・Photoshop等)を学び、使用することができるようになる。						
到達目標	自分のポートフォリオの作成等の演習を通して、企業や店舗のWebサイトの修正など実務が可能なレベルに到達できる。						
評価方法と基準	①平常(関心・意欲・態度)・・・40%(出席数・課題提出数) ②コンセプトワーク、③クリエイティブ、④プレゼンテーション・・・60%(課題提出・テスト併用)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	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	
2		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	
3		演習	WEB企画に沿ったHTMLを作成できるようにする	
4		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。	
5		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。	
6		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	
7		演習	学んだ内容を小テストで振り返り、理解を深める	
8		演習	CSSについて具体的に説明することができる。	
9		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。	
10		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。	
11		演習	学んだ内容を小テストで振り返り、理解を深める	
12		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
13		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
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				
準備学習 時間外学習			定期的に小テストを行いますので、各授業の復習が必要です。	
【使用教科書・教材・参考書】				
参考サイト: https://developer.mozilla.org/ja/ (HTML及びCSSリファレンス)				

科目名 (英)	制作演習 (Production exercise)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	田中実
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	木曜 曜日・時限
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	/			
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 (Production exercise)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	田中実
学科・コース	スーパークリエイター科 I 部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	木曜 曜日・時限
教員の略歴	本校副校長。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	前期に学んだことを振り返り説明できる		
2	/	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		
3	/	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		
4	/	演習	デザインの統一感、見やすさについて理解できる		
5	/	演習	台割を考えて企画することができる		
6	/	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		
7	/	演習	ホスピタリティについて理解する		
8	/	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		
9	/	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		
10	/	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		
11	/	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		
12	/	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		
13	/	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		
14	/	演習	自分自身が出来るホスピタリティについて説明できる		
15	/	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		
16	/				
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					