

科目名 (英)	ベーシックデザインⅡ (Basic DesignⅡ)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	濱中文夫
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 月曜 4～5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	
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)	ベーシックデザインⅡ (Basic DesignⅡ)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	濱中文夫
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 月曜 5～6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	復習としてこれまでのIllustrator、Photoshopの操作を再確認できる	
2		演習	企業ロゴを考察し分解し理解できる	
3		演習	企業ロゴをコンセプトから考えることができる。	
4		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。	
5		演習	グループワークを行い制作した作品の講評を行う	
6		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。	
7		演習	グループワークでプレゼンテーション準備を行う。	
8		演習	プレゼンテーションを通じ、デザイン伝達力を学ぶ。	
9		演習	制作PDCサイクルを学ぶことができる。	
10		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。	
11		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。	
12		演習	デザイン企画から、制作へ進むことができる。	
13		演習	期末展示へ向けての作品制作企画を行う。	
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)	キャラクターデザインⅡ (Character DesignⅡ)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	小野三喜雄
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	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 4～5限
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、ドールコーヒーなどの広告ブランディングに携わり、本学園東京校、仙台校講師を歴任						
授業の学習内容	1.新商品企画(例/コンビニエンスストア等で人気になり得る商品を企画し、商品特性を活かして販売形状までデザインし宣伝広告制作まで実習。クリエイターとして必要な分析力、企画力、パッケージ・ラベルのデザイン、ロゴタイプのデザインからポスターのデザイン・雑誌広告の制作まで実習する事でアイデアがどのような流れで店頭に並び、消費者に受け入れてもらえるか学ぶ事が出来る。						
到達目標	広告とは何か？を理解して、商品の企画により、企画書とプレゼンテーションの大切さを学んでいただきます。商品企画の授業をととして、PCソフトの使い方、アイデアの発想法、デザインテクニック、色彩心理、形など、世代により、感じ方の違いなどを習得する。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク、プレゼンテーション 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点)60点 ②コンセプトワーク(知識・理解)20点 ③プレゼンテーション(発信・提案)20点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	プレゼンテーション(自己表現)・考えを説明できる。	1年時制作作品を持参
2		演習	商品の企画(類似商品等調査)分析力が理解できる。	コンビニ商品の調査
3		演習	ネーミング(商品名称)発想法により、決定。	収集資料
4		演習	ロゴデザイン(文字のデザイン)商品を表現できる文字を考える	ラフデザイン 10案 パッケージサンプル
5		演習	パッケージデザイン(化粧箱)購買意欲を分析する	サンプル収集
6		演習	パッケージ全体仕様の制作(成分などを考えた色を決定制作	仕上げ作業 販売イメージ作り
7		演習	撮影(光りと影を考え)撮影する。「イメージを撮影できる」	撮影データの修正と切り抜き
8		演習	販売促進グッズのデザイン(店舗のPOP)視覚伝達を理解する	修正する
9		演習	企画書制作(企画商品の利点の伝達方法を理解する)	データ修正
10		演習	広告制作①(新商品の告知方法が理解できる)	データ修正
11		演習	広告制作②(画像等により伝達方法が理解できる)	データ修正
12		演習	広告制作③(記憶に残るレイアウトが理解できる)	データ修正
13		演習	プレゼンテーション(作品のより効果的技術を習得)	
14		期末展示へ向けての制作	期末展示へ向けての作品制作および完成	
15		プレゼンテーション	期末展示での作品発表および説明ができる	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名 (英)	キャラクターデザインⅡ (Character DesignⅡ)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	小野三喜雄
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 木曜日 5～6限
教員の略歴	昭和55年より株式会社オフィス・カノウを設立、ドトールコーヒーなどの広告ブランディングに携わり、本学園東京校、仙台校講師を歴任						
授業の学習内容	1.新商品企画(例/コンビニエンスストア等で人気になり得る商品を企画し、商品特性を活かして販売形状までデザインし宣伝広告制作まで実習。クリエイターとして必要な分析力、企画力、パッケージ・ラベルのデザイン、ロゴタイプのデザインからポスターのデザイン・雑誌広告の制作まで実習する事でアイデアがどのような流れで店頭に並び、消費者に受け入れてもらえるか学ぶ事が出来る。						
到達目標	広告とは何か？を理解して、商品の企画により、企画書とプレゼンテーションの大切さを学んでいただきます。商品企画の授業をとおして、PCソフトの使い方、アイデアの発想法、デザインテクニック、色彩心理、形など、世代により、感じ方の違いなどを習得する。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク、プレゼンテーション 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点)60点 ②コンセプトワーク(知識・理解)20点 ③プレゼンテーション(発信・提案)20点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	キャラクターデザインについて説明できる。	
2		演習	商品のコンセプトが理解できる。	
3		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。	
4		演習	商品ネーミング＆フォントを考える	
5		演習	パッケージデザインについて分析できる	
6		演習	パッケージ全体仕様の制作することができる。	
7		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。	
8		演習	キャラクタープロモーションに関して理解できる。	
9		演習	企画書制作を行い、商品PRを理解することができる。	
10		演習	広告制作①(新商品の告知方法が理解できる)	
11		演習	広告制作②(画像等により伝達方法が理解できる)	
12		演習	広告制作③(記憶に残るレイアウトが理解できる)	
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	
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	鈴木優子
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 火曜 5～6限
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Webサイトが必須となっているだけでなく、様々なクリエイティブなコンテンツにおいてWebb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マ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バリエーションを学習し、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		
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)	映像表現 I (Visual expression)	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	鈴木優子
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 火曜 5～6限
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Webサイトが必要となっているだけでなく、様々なクリエイティブなコンテンツにおいて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		
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)	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
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科 昼間Ⅱ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 4～6
教員の略歴	平成7年より、印刷業界にて活躍後、平成18年よりイラストレーターとして独立し現在に至る						
授業の学習内容	どの業界においても、自分の特長を知り積極的にアピールするスキルが求められています。また幅広い分野で活躍するために、ソフトウェアの基礎から発展していく必要があります。この授業では学生個人が卒業後の目標と制作の計画を立て、自己管理能力を身につけるとともに発展的な作品アピールの方法を学びます。						
到達目標	3DCGソフトのツールを応用し、就職活動に向けた作品制作ができるようになる。 ・卒業後の方向性を定め、作りたい作品アイデアを持てる。 ・思い通りの計画で制作できるようになる。 ・魅力的な作品の見せ方を理解できる。 ・制作過程を分かりやすくポートフォリオに表現できる。						
評価方法と基準	(1)意欲・態度 60%(2) 制作過程 20% (3)提出物 20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	これまでの制作を振り返り、就職活動に向けた制作の計画を立てられる。	制作スケジュールの作成
2		演習	各スケジュールをもとに、作品制作に着手する。	制作
3		演習	作品アイデアを吟味しながら制作を進めることができる。	制作
4		演習	制作進捗を把握し、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	
準備学習 時間外学習				
【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
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科 昼間Ⅱ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 4～6
教員の略歴	平成7年より、印刷業界にて活躍後、平成18年よりイラストレーターとして独立し現在に至る						
授業の学習内容	どの業界においても、自分の特長を知り積極的にアピールするスキルが求められています。また幅広い分野で活躍するために、ソフトウェアの基礎から発展していく必要があります。この授業では学生個人が卒業後の目標と制作の計画を立て、自己管理能力を身につけるとともに発展的な作品アピールの方法を学びます。						
到達目標	3DCGソフトのツールを応用し、就職活動に向けた作品制作ができるようになる。 ・卒業後の方向性を定め、作りたい作品アイデアを持てる。 ・思い通りの計画で制作できるようになる。 ・魅力的な作品の見せ方を理解できる。 ・制作過程を分かりやすくポートフォリオに表現できる。						
評価方法と基準	(1)意欲・態度 60%(2) 制作過程 20% (3)提出物 20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	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
2		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
3		演習	モデリングテクスチャーについて理解する。	制作
4		演習	UVやテクスチャについて理解する。	制作
5		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。	
6		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
7		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
8		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
9		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
10		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
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	制作物のブラッシュアップができる。	制作
13		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
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	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名 (英)	2Dデザイン (2DDesign)	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	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 火曜日 4～5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のしめる点数は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利用できる		
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		
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】 □					

科目名 (英)	2Dデザイン (2DDesign)	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	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 火曜日 4～5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のしめる点数は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		
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】 □					

科目名 (英)	プログラミング I (Programing)	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	田澤真奈
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 曜日・時限	通年 金曜 4～6限
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		
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)	プログラミング I (Programing)	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	田澤真奈
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 曜日・時限	通年 金曜 4～6限
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	講義の内容説明とイラスト制作の業界に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
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 水曜 5～6限
教員の略歴	*実務経験：1980年より勤王社、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						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「プロット」と「構成案」の違いを理解し説明することができる。 ・「プロット」と「構成案」を分ける理由を理解し自分の作品制作に応用することができる。 ・上記を達成した上で「読み手が引き込まれる魅力的な」作品を制作し投稿する。 						
評価方法と基準	1平常(関心・意欲・態度)・・・40%(出席数・課題提出数) 2コンセプトワーク、3クリエイティブ、4プレゼンテーション・・・60%(課題提出・テスト併用)						

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

科目名 (英)	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
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 水曜 5～6限
教員の略歴	*実務経験：1980年より勤美社、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						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「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。 						
評価方法及び基準	1平常(関心・意欲・態度)・・・40%(出席数・課題提出数) 2コンセプトワーク、3クリエイティブ、4プレゼンテーション・・・60%(課題提出・テスト併用)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	授業の目的を理解する。	
2		演習	「プロット」と「構成案」の違いとその意味について理解できる。	
3		演習	課題プロットから複数の構成案を作成する実習を行う。	
4		演習	課題プロットから複数の構成案を作成する実習を行う。	
5		演習	自分の「アイデア」「プロット」の問題点を理解し改善できる。	
6		演習	オリジナルの「プロット」から複数の「構成案」を作成する実習を行う。	
7		演習	オリジナルの「プロット」から複数の「構成案」を作成する実習を行う。	
8		演習	オリジナルの「プロット」「構成案」の問題点を理解し改善できる。	
9		演習	オリジナルの作品を制作する実習を行う。	
10		演習	オリジナルの作品を制作する実習を行う。	
11		演習	オリジナルの作品を制作する実習を行う。	
12		演習	オリジナルの作品を制作する実習を行う。	
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 シナリオライティング (Scenario Lighting)	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	中鉢元樹
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 月曜 5～6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	1年時に学んだことを応用し、より複雑で長い文章を書く時間を増やすことで、対応できる業界やシナリオのジャンルを広げていけるようにしていく。シナリオ以外にもゲームの企画書やドラマ脚本等を学んでいくことで、将来への可能性を高めていければと思う。具体的には脚本のルールや物語の構成などを教え、生徒に実践してもらう。						
到達目標	プロになれるようなクオリティの企画書、シナリオをセットで論理的に作成。長編ゲーム1本分の分量を書けるように努力し、就職活動などで使えるような作品をできるだけ多く制作していく。 できれば課題だけではなく、生徒が自主的に作品を制作してくれるようなやりがいを見つけてほしい。						
評価方法と基準	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	春休みの出来事や今年の目標を短編シナリオにできる	
2		演習	魅力的な書き出し・プロローグを書ける	
3		演習	ルート分岐を考え、それぞれの結末を書ける	
4		演習	ルート分岐を考え、それぞれの結末を書ける②	
5		演習	ルート分岐を考え、それぞれの結末を書ける③	
6		演習	ドラマ脚本とフローチャート、希望するほうの作品を制作することができる	
7		演習	ドラマ脚本とフローチャート、希望するほうの作品を制作することができる②	
8		演習	ドラマ脚本とフローチャート、希望するほうの作品を制作することができる③	
9		演習	ドラマ脚本とフローチャート、希望するほうの作品を制作することができる④	
10		演習	ドラマ脚本とフローチャート、希望するほうの作品を制作することができる⑤	
11		演習	期末展示への作品を制作できる	
12		演習	期末展示への作品を制作できる②	
13		演習	期末展示への作品を制作できる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	
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 シナリオライティング (Scenario Lighting)	必修 選択	必修選択	年次	2	担当教員	中鉢元樹
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 月曜 5～6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	1年時に学んだことを応用し、より複雑で長い文章を書く時間を増やすことで、対応できる業界やシナリオのジャンルを広げていけるようにしていく。シナリオ以外にもゲームの企画書やドラマ脚本等を学んでいくことで、将来への可能性を高めていければと思う。具体的には脚本のルールや物語の構成などを教え、生徒に実践してもらう。						
到達目標	プロになれるようなクオリティの企画書、シナリオをセットで論理的に作成。長編ゲーム1本分の分量を書けるように努力し、就職活動などで使えるような作品をできるだけ多く制作していく。 できれば課題だけではなく、生徒が自主的に作品を制作してくれるようなやりがいを見つけてほしい。						
評価方法と基準	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	自分自身を主人公にして、シナリオ風の日記を書いてみるができる。	
2		演習	オリジナルのキャラを考え、物語をイメージし表現できる。	
3		演習	シチュエーションを指定し、それに沿った一枚程度のあらすじを書くことができる。	
4		演習	キャラに深みを持たせるため、キャラの詳細な履歴書を書くことができる。	
5		演習	盛り上がりを意識した二～三枚程度のあらすじを書くことができる。	
6		演習	物語のツカミになるプロローグを書くことができる。	
7		演習	主人公やヒロインを不利に陥れるシチュエーションを考えることができる。	
8		演習	自分が目指したいジャンルや企業の情報を集め、今から何を勉強すればいいのか調べる	
9		演習	王道要素に+した自分なりの設定を組み合わせる書くことができる。	
10		演習	ファンタジーのキャラクターを作ることができる。	
11		演習	期末展示への作品を制作できる	
12		演習	期末展示への作品を制作できる②	
13		演習	期末展示への作品を制作できる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	
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 マンガ制作 I MANGA creative	必修 選択	必修・選択	年次	2年	担当教員	松本裕三
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ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 5～6限
教員の略歴	芳文社の週刊マンガ連載や、日本マンガ塾、東京工学院専門学校講師を歴任し、現在に至る						
授業の学習内 容	一年時に行った基本的な作業工程を再度見直して、復習を兼ねて課題を進めてゆく。引く事ができなかった線や背景を描いてみる。苦手を作らない。アシスタントテクニックに必要な根気とスキルを身につけてゆく事ができる。						
到達目標	漫画家のアシスタントとして通用する技術の習得。与えられた課題を指定された授業時間内(締め切り)で完成させること。納得できる参考資料の準備。技術向上のための方法を具体的に身につけてゆく事ができる。						
評価方法と基準	①課題提出率(完成度)70% ②授業内評価20% ③出席率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	アシスタントテクニック、背景の説明を行う	アシスタントについて具体的な仕事内容の説明
2		演習	定規線・ペンと定規の使い方を基礎的な使用方法から応用まで理解できる。	実技指導・定規とペン先の角度
3		演習	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュを描くことができる	実技指導・定規とペン先の角度
4		演習	定規線・ペンと定規の使い方・ベタフラッシュができる	実技指導・定規とペン先の角度
5		演習	カケアミの仕組みを理解し引くことができる	実技指導・カケアミを応用する
6		演習	カケアミの課題が締め切りを守り完成できる	実技指導・カケアミを応用する
7		演習	スクリーントーンの貼り方・削り方ができる	トーンの特徴の説明・カッターの持ち方
8		演習	スクリーントーンの課題を完成させる	雲の描写と波の描写ができる
9		演習	自然物 葉を描く事ができる	自由な線で自然物の処理をイメージする
10		演習	自然物 花を描く事ができる	自由な線で自然物の処理をイメージする
11		演習	自然物 樹木を描く事ができる	自由な線で自然物の処理をイメージする
12		演習	自然物 樹木と背景を描く事ができる	自由な線で自然物の処理をイメージする
13		演習	自由に課題設定して時間内に描くことができる。	ここまでの課題が提出できる
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				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名 (英)	実践・実技 マンガ制作 I MANGA creative	必修 選択	必修・選択	年次	2年	担当教員	松本裕三
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ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 5～6限
教員の略歴	芳文社の週刊マンガ連載や、日本マンガ塾、東京工学院専門学校講師を歴任し、現在に至る						
授業の学習内 容	一年時に行った基本的な作業工程を再度見直して、復習を兼ねて課題を進めてゆく。引く事ができなかった線や背景を描いてみる。苦手を作らない。アシスタントテクニックに必要な根気とスキルを身につけてゆく事ができる。						
到達目標	漫画家のアシスタントとして通用する技術の習得。与えられた課題を指定された授業時間内(締め切り)で完成させること。納得できる参考資料の準備。技術向上のための方法を具体的に身につけてゆく事ができる。						
評価方法と基準	①課題提出率(完成度)70% ②授業内評価20% ③出席率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	二点透視図法-あおりの構図の概念が理解できる。	アシスタントについて具体的な仕事内容の説明
2		演習	二点透視図法-あおりの構図を家をテーマに描くことができる。	実技指導・定規とペン先の角度
3		演習	二点透視図法-あおりの構図を様々な角度で清書することができる。	実技指導・定規とペン先の角度
4		演習	昼間の風景、背景が、トーンを使用して描くことができる。	実技指導・定規とペン先の角度
5		演習	夜間の風景、背景が、トーンを使用して描くことができる。	実技指導・カケアミを応用する
6		演習	雨模様の風景、背景が、トーンを使用して描くことができる。	実技指導・カケアミを応用する
7		演習	置時計・湯呑の模写のバランスを取ることができる。	トーンの特徴の説明・カッターの持ち方
8		演習	置時計・湯呑の模写を完成させることができる。	雲の描写と波の描写ができる
9		演習	舟盛りの模写のバランスを取ることができる。	自由な線で自然物の処理をイメージする
10		演習	舟盛りの模写を完成させることができる。	自由な線で自然物の処理をイメージする
11		演習	自由にテーマを決めて模写を完成することができる。	自由な線で自然物の処理をイメージする
12		演習	模写したイラストに、着色をしてよりリアルに表現できる。	自由な線で自然物の処理をイメージする
13		演習	期末展示へ向けての作品制作の企画を考える。	ここまでの課題が提出できる
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				
【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
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 火曜 4～5限
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、理解しやすい内容まで噛み砕き授業を行います。						
到達目標	広告物を作るために必要なデザイン・印刷知識の習得とデザインソフトを使いこなす技術。 自分の思い描くデザインイメージをデザインソフトを使い制作する事ができるよう制作実習・演習を行う。 デザインソフト(Illustrator,Photoshop,Indesign)を使いこなせる事ができる。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク・プレゼンテーション演習 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点) ……60点 ②コンセプトワーク(知識・理解) ……20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) ……20点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(目標①)DTPと印刷技術について把握することができる。	
2		演習	(目標①)デザインとレイアウトについて知識を深めることができる	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を理解し操作することができる。	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	
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)	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
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 火曜 4～5時限
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、理解しやすい内容まで噛み砕き授業を行います。						
到達目標	広告物を作るために必要なデザイン・印刷知識の習得とデザインソフトを使いこなす技術。 自分の思い描くデザインイメージをデザインソフトを使い制作する事ができるよう制作実習・演習を行う。 デザインソフト(Illustrator,Photoshop,Indesign)を使いこなせる事ができる。						
評価方法と基準	【評価方法】 グループワーク・プレゼンテーション演習 【評価基準】 ①関心・意欲・態度(平常点) ……60点 ②コンセプトワーク(知識・理解) ……20点 ③プレゼンテーション(発信・提案) ……20点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	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)
2		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。	
3		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。	
4		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。	
5		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)
6		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)
7		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。	
8		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。	
9		演習	Indesignを使用して、編集することができる。	
10		演習	Indesignを使用して、編集することができる。	
11		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)
12		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	
13		演習	期末展示へ向けての作品企画をすることができる。	
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	
準備学習 時間外学習			①～⑤の演習と復習。授業で覚えた技術を忘れないよう反復した復習を行います。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
DTP&印刷スーパーしくみ辞典				

科目名 (英)	映像表現Ⅱ (Visual expression)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	川村浩之
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 水曜日 6～7限
教員の略歴	昭和55年より、俳優・ディレクターにて活躍、現在もPV、企業ビデオ、YouTube動画などの制作・撮影・編集など手がける。						
授業の学習内容	動画とはどういうものか、そしてどのように映像は作られているのかを理解させた上で、動画編集に欠かせないアドビのフォトショップ、アフターエフェクトの基本操作を学習させる。まずは動画の編集ではなく静止画を動かして動画を作ること、動画に対する理解を頭ではなく感覚的にマスターさせ、後期の動画編集へ繋げていく。						
到達目標	動画のしくみ、作り方を習得する。コンピュータの基本操作、アドビソフトの基本的な使い方を習得する。 目標① フォトショップでの写真の切り抜きができる。 目標② フォトショップでカラーバランスを使って写真の加工ができる。 目標③ アフターエフェクトを使って静止画を動かすことができる。 目標④ アフターエフェクトを使っていくつかの静止画を動かすことができる。 目標⑤ アフターエフェクトを使って静止画に簡単なエフェクトをつけることができる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲・態度 35% (2)制作物 35% (3)発表 20% (4)試験 10%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	コンピュータの基本操作、動画の仕組みが説明出来る		
2		演習	(目標①)フォトショップの基本操作と写真の切抜きが出来る		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		
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)	映像表現Ⅱ (Visual expression)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	川村浩之
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	通年 水曜日 6～7限
教員の略歴	昭和55年より、俳優・ディレクターにて活躍、現在もPV、企業ビデオ、YouTube動画などの制作・撮影・編集など手がける。						
授業の学習内容	動画とはどういうものか、そしてどのように映像は作られているのかを理解させた上で、動画編集に欠かせないアドビのフォトショップ、アフターエフェクトの基本操作を学習させる。まずは動画の編集ではなく静止画を動かして動画を作ること、動画に対する理解を頭ではなく感覚的にマスターさせ、後期の動画編集へ繋げていく。						
到達目標	動画のしくみ、作り方を習得する。コンピュータの基本操作、アドビソフトの基本的な使い方を習得する。 目標① フォトショップでの写真の切り抜きができる。 目標② フォトショップでカラーバランスを使って写真の加工ができる。 目標③ アフターエフェクトを使って静止画を動かすことができる。 目標④ アフターエフェクトを使っていくつかの静止画を動かすことができる。 目標⑤ アフターエフェクトを使って静止画に簡単なエフェクトをつけることができる。						
評価方法と基準	(1)関心・意欲・態度 35% (2)制作物 35% (3)発表 20% (4)試験 10%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	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。		
2		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。		
3		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。		
4		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。		
5		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。		
6		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。		
7		演習	編集ソフト(プレミア)を使って、細かい編集～エフェクトを理解することができる。		
8		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。		
9		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。		
10		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。		
11		演習	声優・俳優チームが作ったCM、プレミアで編集し、短尺と長尺の2パターン制作することができる。		
12		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	
13		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	
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		
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 (3DDesignⅡ)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	小野三喜雄
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 木曜 4～6限
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。	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名 (英)	3DデザインⅡ (3DDesignⅡ)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	小野三喜雄
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 木曜 4～6限
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	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	
2		演習	フィードバック内容をもとに、AIDMAを考え理解できる	
3		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？】	
4		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？】	
5		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！と思われるデザインとは？】	
6		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？】	
7		演習	学んだ内容をもとに、企画制作することができる	
8		演習	ポートフォリオをWEB展開することを理解する	
9		演習	作成したポートフォリオをWEB展開し制作できる	
10		演習	作成したポートフォリオをWEB展開し制作できる	
11		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	
12		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	
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。	
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 (ProgrammingⅡ)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	高橋恭子
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 土曜日 4～5限
教員の略歴	(株)福島放送、福島リビング新聞社を経て、地方テレビ局・タブロイド紙などで取材・編集に携わり現在に至る						
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。						
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、紙面を構成し、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		演習	授業のねらいと全体像が理解できる		
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		
4		演習	的確な模擬取材ができる		
5		演習	ライティング、紙面デザイン、動画編集など自分の担当する仕事を的確にこなせる		
6		演習	初校が出せ、取材対象に記事確認ができる		
7		演習	再校が出せる		
8		演習	校了、印刷、学内貼り出しができる		
9		演習	的確な模擬取材ができる		
10		演習	ライティング、紙面デザイン、動画編集など自分の担当する仕事を的確にこなせる		
11		演習	初校が出せ、取材対象に記事確認ができる		
12		演習	再校が出せる		
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		
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 (ProgrammingⅡ)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	高橋恭子
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年 土曜日 4～5限
教員の略歴	(株)福島放送、福島リビング新聞社を経て、地方テレビ局・タブロイド紙などで取材・編集に携わり現在に至る						
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。						
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、紙面を構成し、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		演習	授業のねらいと全体像が理解できる		
2		演習	紙面コンセプト・デザイン、取材対象、担当決定するための会議を行うことができる。		
3		演習	企画書を書き、アポイントを取ることができる。		
4		演習	取材を通じて、人間力、コミュニケーション力を学ぶことができる。		
5		演習	取材を通じて、人間力、コミュニケーション力を学ぶことができる。		
6		演習	ライティング、紙面デザインを起こすためのラフ案を制作することができる。		
7		演習	ライティング、紙面デザインをチーム別で遂行することができる。		
8		演習	ライティング、紙面デザインをチーム別でフィニッシュワークを行うことができる。		
9		演習	動画編集を行うことができる。		
10		演習	初校・編集会議を行い、チームをまとめることができる。		
11		演習	企業へのプレゼンテーションを行い、プレゼンテーション力を学ぶことができる。		
12		演習	校正内容を理解し、修正を〆切までに提出することができる。		
13		演習	期末展示へ向けての作品制作企画を行う。		
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】 □					

科目名 (英)	ポートフォリオ制作 (Portfolio)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	本郷 正広
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 木曜日 4～5限
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クリエイティブ、④プレゼンテーション・・・60%(課題提出・テスト併用)						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	／	演習	「PHOTOSHOP」の基本操作の確認／ 「ILLSTRATOR」の 基本操作の確認		
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 (英)	ポートフォリオ制作 (Portfolio)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	本郷 正広
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 木曜日 4～5限
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	「オリジナルキャラクター」と「ポートフォリ」用イラスト制作を企画することができる。		
2	／	演習	「オリジナルキャラクター」と「ポートフォリ」用イラスト制作のラフ案と世界観(背景)ラフ案を描くことができる。		
3	／	演習	「オリジナルキャラクター」と「ポートフォリ」用イラスト制作」の着彩～塗り完成まで描くことができる。		
4	／	演習	「オリジナルキャラクター」と「ポートフォリ」用イラスト」を冊子へまとめることができる。		
5	／	演習	ポートフォリオに必要な、パーツ制作に関しての情報を収集し、企画を立てることができる。		
6	／	演習	ポートフォリオに必要な、パーツ制作に関して、素材制作ができる。		
7	／	演習	ポートフォリオに必要な、制作したパーツをまとめて、レイアウト案を複数案提案できる。		
8	／	演習	ポートフォリオのデザインを決定し制作することができる。		
9	／	演習	ポートフォリオを、企業イメージにマッチしたデザインに変更し複数パターン企画できる。		
10	／	演習	ポートフォリオを、企業イメージにマッチしたデザインに変更し複数パターン制作することができる。		
11	／	演習	ポートフォリオを、企業イメージにマッチしたデザインに変更したものを、ブラッシュアップすることができる。		
12	／	演習	期末展示へ向けてのポートフォリオ制作企画をまとめることができる。		
13	／	演習	期末展示へ向けての作品制作およびレイアウトラフ案を完成できる		
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		
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 マンガ制作Ⅱ (MANGA Cretive)	必修 選択	必修選択	年次	3年	担当教員	松本裕三
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	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 6～7限
教員の略歴	芳文社の週刊マンガ連載や、日本マンガ塾、東京工学院専門学校講師を歴任し、現在に至る						
授業の学習内 容	漫画家のアシスタントに通用するスキルを今まで培って来た基本的な作業を再度見つめ直し技術習得に向けて課題を進めてゆく。背景構成の応用。円と楕円の仕組み、透視図法の再確認(一点透視図法・二点透視図法・三点透視図法)アイレベル・俯瞰・あおりの構図を工夫して課題作成。人物の入った原稿に構図等、画面に適した背景を描写する事ができる。						
到達目標	漫画家のアシスタントとして通用する技術の習得。与えられた課題を指定された授業時間内(締め切り)で完成させること。納得できる参考資料の準備。技術向上のための方法を具体的に身につけてゆく事ができる。						
評価方法と基準	①課題提出率(完成度)70% ②授業内評価20% ③出席率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	楕円をフリーで描く事ができる 1	12点法の資料準備・参考写真他
2		演習	楕円をフリーで描く事ができる 2	12点法の資料準備・参考写真他
3		演習	楕円をフリーで描く事ができる 3	12点法の資料準備・参考写真他
4		演習	自然物「花」と「樹木」を描く事ができる 1	参考写真準備・見直し
5		演習	自然物「花」と「樹木」を描く事ができる 2	参考写真準備・見直し
6		演習	自然物「花」と「樹木」を描く事ができる 3	参考写真準備・見直し
7		演習	透視図法・パースチェックシートを行う 1	透視図法イメージづくり・構図とパース
8		演習	透視図法・パースチェックシートを行う 2	透視図法イメージづくり・構図とパース
9		演習	透視図法応用・玄関から入る・出るを行う 1	三点透視図法イメージ・資料準備
10		演習	透視図法応用・玄関から入る・出るを行う 2	三点透視図法イメージ・資料準備
11		演習	透視図法応用・玄関から入る・出るを行う 3	三点透視図法イメージ・資料準備
12		演習	透視図法応用・玄関から入る・出るを行う 4	三点透視図法イメージ・資料準備
13		演習	未提出課題調整を行う	自宅にて描き進める・完成までのプロセス
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)	実践・実技 マンガ制作Ⅱ	必修 選択	必修選択	年次	3年	担当教員	松本裕三
	(MANGA Cretive)	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 6～7限
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	芳文社の週刊マンガ連載や、日本マンガ塾、東京工学院専門学校講師を歴任し、現在に至る						
授業の学習内容	漫画家のアシスタントに通用するスキルを今まで培って来た基本的な作業を再度見つめ直し技術習得に向けて課題を進めてゆく。背景構成の応用。円と楕円の仕組み、透視図法の再確認(一点透視図法・二点透視図法・三点透視図法)アイレベル・俯瞰・あおりの構図を工夫して課題作成。人物の入った原稿に構図等、画面に適した背景を描写する事ができる。						
到達目標	漫画家のアシスタントとして通用する技術の習得。与えられた課題を指定された授業時間内(締め切り)で完成させること。納得できる参考資料の準備。技術向上のための方法を具体的に身につけてゆく事ができる。						
評価方法と基準	①課題提出率(完成度)70% ②授業内評価20% ③出席率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	構図をフリーで用意してもらったキャラの顔でデッサンの修正後、できる人は取り込んで下描きをする。デジタル作業の仕方を学ぶ。描く事ができる 1	
2		演習	キャラのラフを取り込んで、そこから下描き、ペン入れをしてみる。手ぶれ補正やペンタッチなどアナログとの違いを学ぶ。	
3		演習	キャラの顔の続き、ベタの入れ方、トーンの貼り方、削り方を学び、完成させる。	
4		演習	ベース定規の使い方、透視図法、分割や増殖の説明、実際に写真を元に2点透視で背景を描いてみる。透視図法の知 識、物のサイズ感がいかに大事か理解する。	
5		演習	背景に人物を入れる。人物の配置の仕方、増やし方を理解する。人物デッサンの説明。	
6		演習	人物まで入れた背景に順光と逆行でトーンを貼る。影の付け方で雰囲気が変わることを理解する。	
7		演習	背景を完成させる。この完成はアシスタントに行けるくらいまでのレベルを目指す。	
8		演習	効果線ブラシや素材はあるけどあえて自分で描いてみる。全てのコマに素材やブラシが合うとは限らない、また自分で描いた方が早いなど、デジタル依存になってはいけないことを理解する。	
9		演習	今までの知識を使い実際にコマを割って漫画を描いてみる。表紙と最低でももう1枚。ネームは自分のマンガからチョイス。実際に漫画を描く時の手順を改めて理解する。	
10		演習	個別指導を通じて、個々の描きたいキャラクターへの設定を完成させることができる。	
11		演習	個別指導を通じて、個々の描きたいキャラクターへのプロット完成させることができる。	
12		演習	個別指導を通じて、個々の描きたいキャラクターへ線画を完成させることができる。	
13		演習	個別指導を通じて、個々の描きたいキャラクターを完成させることができる。	
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)	実践・実技 文章表現 (Sentence expression)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	中鉢元樹
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜 6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	国語の授業からスタートし、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	平常(関心・意欲・態度)・・・40%(出席数・課題提出数) 2コンセプトワーク、3クリエイティブ、4プレゼンテーション・・・60%(課題提出・テスト併用)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	授業と業界について知ることができる	ライトノベルの受賞作を持参
2		演習	小説の用語を知り、ライトノベルの書き写しを行う	
3		演習	ライトノベルの書き写しを行う②	
4		演習	五感を用いながら風景描写を書ける	
5		演習	様々なパターンの人物描写を書ける	
6		演習	一人称と三人称を使い分けられる	
7		演習	一人称と三人称を使い分けられる②	
8		演習	一人称と三人称を使い分けられる③	
9		演習	バトルシーンを書くことができる	
10		演習	バトルシーンを書くことができる②	
11		演習	バトルシーンを書くことができる③	
12		演習	期末展示に向けた掌編を書ける	
13		演習	期末展示に向けた掌編を書ける②	
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 文章表現 (Sentence expression)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	中鉢元樹
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年 火曜 6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	国語の授業からスタートし、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	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	自分自身を主人公にして、シナリオ風の日記を書いてみるができる。	
2		演習	オリジナルのキャラを考え、物語をイメージして理解することができる。	
3		演習	シチュエーションを指定し、それに沿った一枚程度のあらすじを書くことができる。	
4		演習	キャラクターの履歴書を作ることができる。	
5		演習	起承転結を意識し、用意された様々なシチュエーションのあらすじを書くことができる。	
6		演習	物語のツカミになるプロローグは重要。魅力的な書き出しになるように、最初の1ページだけを重点的	
7		演習	主人公やヒロインを不利に陥れるシチュエーションを考え理解することができる。	
8		演習	自分が目指したいジャンルや企業の情報を集め、今から何を勉強すればいいのか調べる	
9		演習	王道に一味加えた世界観や設定を考えることができる。	
10		演習	業界の動向に合わせて、作品制作を創ることができる。	
11		演習	制作した内容をPDCで振り返ることができる。	
12		演習	期末展示に向けた掌編を書ける	
13		演習	期末展示に向けた掌編を書ける②	
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 コピーライティング (Copywriting)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	村上茂伯
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 火曜日 6限目
教員の略歴	大学在学中からフリーライターとして活動。週刊誌連載、タレント本構成、演劇・ラジオドラマ台本等多数執筆。						
授業の学習内容	当授業では、雑誌記事、評論、シナリオ等、各種文章表現の基本的考え方と具体的表現手法を学習する。 約十年ほどライトノベル専攻の生徒たちの作品を見てきて常々感じることは、プロットはそれなりにももしろいのだが、実際書き上げると、けっこう残念な仕上がりになってしまう作品が非常に多いということ。その原因はいくつかあるのだが、やはり文章表現上の無駄と不正確な描写の多さが大きな原因のひとつとなっている。当授業は、そういった部分の改善、すなわちライトノベル専攻の生徒たちの文章表現力向上を第一の目的とする。また同時に、様々な文章表現を学習することにより、「書く仕事」に就くための選択肢を広げることも目的のひとつとする。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で書いた文章を精密に自己修正できる。 ・自分の頭の中にある映像を正確に文章で表現することができる。 ・自分の考えを文章で正確に人に伝えることができる。 ・狙いを持って会話(セリフ)を組み立てることができる。 						
評価方法と基準	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	各種与件に従い文章をまとめることができる	課題:エッセイ制作
2		演習	文章修正の項目と要点を説明できる	
3		演習	文章を一定の水準で自己修正できる	
4		演習	名文紹介・解説する／国内作品	
5		演習	情報を活用して文章をまとめることができる	課題:コラム制作
6		演習	自分の考えを的確に文章で伝えることができる	
7		演習	他人の文章を校正して修正指示を出すことができる	
8		演習	名文紹介・解説する／海外作品	
9		演習	映像シナリオ書式のルールを説明できる	
10		演習	書式のルールに従いシナリオを書くことができる	課題:ショートシナリオ制作
11		演習	映像表現の特性を説明できる	
12		演習	セリフを細かく修正できる	
13		演習	前期総括する	
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	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				
授業内容に合わせて、こちらでオリジナルのテキストを制作し、配布する。				

科目名 (英)	実践・実技 コピーライティング (Copywriting)	必修 選択	必修選択	年次	3	担当教員	村上茂伯
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	通年 火曜日 6限目
教員の略歴	大学在学中からフリーライターとして活動。週刊誌連載、タレント本構成、演劇・ラジオドラマ台本等多数執筆。						
授業の学習内容	当授業では、雑誌記事、評論、シナリオ等、各種文章表現の基本的考え方と具体的表現手法を学習する。 約十年ほどライトノベル専攻の生徒たちの作品を見てきて常々感じることは、プロットはそれなりにももしろいのだが、実際に書き上げると、けっこう残念な仕上がりになってしまう作品が非常に多いということ。その原因はいくつかあるのだが、やはり文章表現上の無駄と不正確な描写の多さが大きな原因のひとつとなっている。当授業は、そういった部分の改善、すなわちライトノベル専攻の生徒たちの文章表現力向上を第一の目的とする。また同時に、様々な文章表現を学習することにより、「書く仕事」に就くための選択肢を広げることも目的のひとつとする。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で書いた文章を精密に自己修正できる。 ・自分の頭の中にある映像を正確に文章で表現することができる。 ・自分の考えを文章で正確に人に伝えることができる。 ・狙いを持って会話(セリフ)を組み立てることができる。 						
評価方法と基準	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	コピーライティングについて理解することができる。		
2		演習	広告の種類とコピー制作の基本的考え方について理解できる		
3		演習	コピーの役割と言葉の質感について理解することができる。		
4		演習	キャッチコピーの基本的な考え方を説明できる。		
5		演習	ポスターデザインの基本的考え方について理解できる。		
6		演習	ボディコピーの基本的考え方		
7		演習	他人の文章を校正して修正指示を出すことができる		
8		演習	ボディコピーの表現テクニックについて理解できる。		
9		演習	一般的コンペの流れとプレゼンの仕方について理解できる。		
10		演習	グループワークを行い、企業(架空)ポスター案制作を行うことができる。		
11		演習	グループワークを行い、企業(架空)ポスター案プレゼンテーションを行うことができる。		
12		演習	冊子コンセプトの基本的考え方と台割について理解できる。		
13		演習	ページレイアウトの基本的考え方について理解できる。		
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					
【使用教科書・教材・参考書】 □					
授業内容に合わせて、こちらでオリジナルのテキストを制作し、配布する。					

科目名 (英)	卒業制作 (Graduation production)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	田中実
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 曜日・時限	通年 水曜日 4～6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	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名 (英)	卒業制作 (Graduation production)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	田中実
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	通年 水曜日 4～6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	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	自分自身ができ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	
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
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 6	開講区分	通年 土曜日 4～5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	<ul style="list-style-type: none"> ・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		演習	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		演習	ゲーム業界とゲームデザイナーの仕事を理解する。	
3		演習	ゲームコンセプトの概念を理解する。	
4		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	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		演習	完成した企画書のプレゼンができる。	
14		演習	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
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)	業界研修 (Industry training)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	佐藤大輔
学科・コース	クリエイティブコミュニケーション科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 6	開講区分	通年 土曜日 4～5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	<ul style="list-style-type: none"> ・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		演習	スケジュールを理解し、開発環境を整える。ブ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		
2		演習	提案する企画書を作成することができる		
3		演習	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		
4		演習	デザ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		
5		演習	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		
6		演習	プロトタイプ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		
7		演習	プロトタイプ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		
8		演習	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		
9		演習	アルファ版の制作をすすめる。進捗を報告できる。		
10		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。ベータ制作をすすめる。		
11		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。ベータ制作をすすめる。		
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。		
13		演習	完成品のプレゼンができる。振り返りができる。		
14		演習	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	
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】 □					
なし					