科目名	【CG基礎】 3DCGテクニック(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤井勇希

教員の略歴	映像、ゲーム業界を経て、現在はCG業界でフリーランスとして活躍. 映画「めめめのくらげ」の制作に携わる。「Looking Glass(ルッキンググラス)」を活用した日本初のデジタル水槽を制作。
授業の学習内容	3DCGの概念に触れ、CGツールに慣れる。実作業と座学で進行。 クラスの進行度合いにより、授業内容の変更や順序移動などあり
到達目標	・授業時間以外でも、何かしらの練習ができるようになること 3Dに限らず、イラストやクロッキーなどでも良い。楽しく感じるのが大事。 ・価値観の尺度を他者比較ではなく、自分自身へと向けるマインドを育てる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容授業計画・内容	
回数回数	学習内容学習内容
1	イントロダクション(3DCGについての説明)
2	スライム、キュウリ、ひょうたん、だるまを制作する①
3	スライム、キュウリ、ひょうたん、だるまを制作する②
4	スライム、キュウリ、ひょうたん、だるまを制作する③
5	テーブル、イス、ティーカップとティースプーンと受け皿を制作する①
6	テーブル、イス、ティーカップとティースプーンと受け皿を制作する②
7	UVとテクスチャ説明&フォトショップ練習する
8	マインクラフト風の顔モデルを制作する
9	キャラクター[星のカービィ]作成
10	キャラクター[ピクミンを作成する]01
11	キャラクター[ピクミンを作成する]02
12	キャラクター[ピクミンを作成する]03(概論+セットアップ)
13	キャラクター[ピクミンを作成する]04(セットアップ)
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用
教科書・

科目名	【CG基礎】 3DCGテクニック(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤井勇希
教員の略歴	映像、ゲーム業界を経て、現在はCG業界でフリーランスとして活躍. 映画「めめめのくらげ」の制作に携わる。「Looking Glass(ルッキンググラス)」を活用した日本初のデジタル水槽を制作。						
授業の学習内容	3DCGの概念に触れ、CGツールに慣れる。実作業と座学で進行。 クラスの進行度合いにより、授業内容の変更や順序移動などあり						
到達目標	・授業時間以外でも、何かしらの練習ができるようになること 3Dに限らず、イラストやクロッキーなどでも良い。楽しく感じるのが大事。 ・価値観の尺度を他者比較ではなく、自分自身へと向けるマインドを育てる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容授業計画・内容	
回数回数	学習内容学習内容
1	フォーク&ハサミのモデリングをする①
2	フォーク&ハサミのモデリングをする②
3	フォーク&ハサミのモデリングをする③
4	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]①グループ分け
5	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]②
6	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]③
7	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]④
8	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]⑤
9	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]⑥
10	ガンダムのモビルスーツドックを作成する[グループワーク]①
11	ガンダムのモビルスーツドックを作成する[グループワーク]②
12	ガンダムのモビルスーツドックを作成する[グループワーク]③
13	ガンダムのモビルスーツドックを作成する[グループワーク]④発表会
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用
教科

科目名	【映像技術】 webCM企画(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffectsなどのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	カメラや撮影用語を覚え、カメラアシスタントができるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ基礎　カメラの構造を理解する / 適切なカメラ設定を理解する
2	カメラ基礎　レンズの違いを理解する / レンズに合わせたカメラ設定ができる
3	カメラ基礎　指示通りの撮影セッテイングが適切に行える
4	カメラ演習①　カメラ設定を自ら行い、素材の良し悪しを理解する
5	カメラ演習①　カメラ周辺機器の種類を把握し、セッティングできる
6	カメラ演習①　絵コンテを読み取り、撮影を進行できる
7	音声機材基礎　マイクの種類、接続方法を理解する
8	カメラワーク基礎①　映画作品からカメラワークの効果を知る
9	撮影演習　絵コンテを作成し、必要なカメラワークを組み立てられる
10	撮影演習　絵コンテに沿った撮影機材を準備できる
11	撮影演習　絵コンテ通りの撮影ができる
12	撮影演習　撮影した素材を取り込み、編集作業に反映することができる
13	撮影演習　完成した映像から改善点を見つけられる
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 webCM企画(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffectsなどのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	(1年生) 自ら撮影に必要な機材を選び、設定できるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ演習② 様々なカメラの種類を理解し、操作ができるようになる
2	カメラ演習② 映像ケーブルの種類を理解し、正しく接続できる
3	カメラ演習② 配信機器を理解し、正しく接続できる
4	配信技術基礎 配線図を作成できる
5	配信技術基礎 配線図通りに機材セッティングができる
6	カメラワーク基礎② 映画作品からカメラワークの種類を知る
7	We Are作品制作 グループワークで作品の構成・企画ができる
8	We Are作品制作 役割分担し、それぞれの責務を果たせる
9	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる①
10	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる②
11	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる③
12	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる①
13	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる②
14	後期定期試験
15	後期定期試験 フィードバック

科目名	【映像技術】 アフターエフェクト(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	麓 琢磨
教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。						
授業の学習内容	AfterEffectsを駆使してアニメーション知識（モーショングラフィックス含める）を身につける						
到達目標	最低限のタイトルグラフィックモーションが作れるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	プロジェクトに素材を読み込む。素材知識。トランスフォーム基礎について知る
2	Photoshopとの連携&読み込み。キーフレームを意識したアニメーションを扱う
3	テキストアニメーション基礎を学ぶ
4	テキストアニメーション応用。フィルタを追加した効果について理解する
5	ここまでの技能を使った個々の作品制作を行う
6	作品制作&作品発表。
7	ヌルを使用したグループ化。親子関係について理解する
8	親子関係などを使用した複雑なアニメーションコントロールを扱う
9	プリコンポジションによるグループ化。タイムラインの整理による可視化する
10	各フィルターの特性。フィルターを使ったアニメーションを扱う
11	ここまでの復習を兼ねた短い作品作りを行う
12	作品作り&発表①
13	作品作り&発表②
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 アフターエフェクト(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	麓 琢磨
教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。						
授業の学習内容	AfterEffectsを駆使して実写との親和性を高める。						
到達目標	1本のCM、または完結した短い映像を制作できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	3Dレイヤーの特性。奥行きの概念について理解する
2	3Dレイヤーを使用したアニメーションを扱う
3	実写合成としてのAfeterEffectsを使用する
4	3Dカメラトラッカー基礎、トラッカーを使用した合成する
5	MochaAEを使った合成基礎を行う
6	photoshop,illustratorを含めたさまざまな素材を使用したアニメーションを扱う
7	premireproとの連携。Premireproへの読み込みを行う
8	キーヤーによるクロマキー合成。合成知識をつける
9	ロトブラシによるマスキング作業。合成をする
10	ここまで習った内容を使って作品づくりをする
11	作品づくり&質疑応答、復習
12	状況に応じた新しいAE技術の獲得する①
13	状況に応じた新しいAE技術の獲得する②
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【シナリオライティング】 ショートストーリー（1）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	原田　早知
教員の略歴	1995年より主婦と生活社『JUNON』の記者として活動を始める。芸能、カルチャー系の多くの雑誌で執筆。嵐、ラルク・アン・シエルのファンクラブ会報の編集、記者を10年間担当。現在は主婦と生活社『CHANTO WEB』にて執筆中。						
授業の学習内容	多くの読者の心を掴む作品を構築するために、実際に書く、完成させる、他者の意見を聞く、他者に意見する、という行程を繰り返し、ストーリーの完成度を高める。						
到達目標	・自身の好きなもの、得意なものをしっかりと把握する。・書きたいことの概要を書けるようになる。・起承転結のあるストーリーを書けるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	「作文」と「物語」の違いを意識し、「物語」とはどんなものか理解して書けるようになる。
2	主語を明確にし、熟語をかならず対応させるなど、正しい日本語で構成することを目指す。
3	同世代の誰もが一度読んで理解できる文章を書けるようになる。
4	身近な事柄をもとにしたショートストーリー①書き方を身に付ける
5	身近な事柄をもとにしたショートストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
6	主人公に重点を置いたストーリー①の書き方を身につける
7	主人公に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
8	登場人物それぞれの設定、関係性に重点を置いたストーリー①の書き方を身につける
9	登場人物それぞれの設定、関係性に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
10	登場人物の感情に重点を置いたストーリー①の書き方を身につける
11	登場人物の感情に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
12	前期での自らの作品を振り返り、再構成して完成させる。
13	前期での成長、反省点、目標をお互いに意見し合い、後期につなげる。
14	前期定期試験
15	前期定期試験　　フィードバック

【使用教科書・教 材】パソコン、USB

科目名	【シナリオライティング】 ショートストーリー（2）	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	原田　早知
教員の略歴	1995年より主婦と生活社『JUNON』の記者として活動を始める。芸能、カルチャー系の多くの雑誌で執筆。嵐、ラルク・アン・シエルのファンクラブ会報の編集、記者を10年間担当。現在は主婦と生活社『CHANTO WEB』にて執筆中。						
授業の学習内容	多くの読者の心を掴む作品を構築するために、実際に書く、完成させる、他者の意見を聞く、他者に意見する、という行程を繰り返し、ストーリーの完成度をさらに高める。						
到達目標	・感動ポイントのあるストーリーを書けるようになる。・登場人物の表情や情景が見えるようなストーリーを書けるようになる。・自分らしい作風を確立する。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	前期での課題の克服を意識したストーリー①の書き方を身に付ける
2	前期での課題の克服を意識したストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
3	登場人物の会話に重点を置いたストーリー①の書き方を身に付ける
4	登場人物の会話に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
5	情景から感情が伝わるストーリー①の書き方を身に付ける
6	情景から感情が伝わるストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
7	ふたつの世界線を取り入れたストーリー①の書き方を身に付ける
8	ふたつの世界線を取り入れたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
9	驚き、感動を意識したストーリー①の書き方を身に付ける
10	驚き、感動を意識したストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
11	他の学生が書いたストーリーの再構築①
12	他の学生が書いたストーリーのブラッシュアップ②
13	1年間の成長、反省点、目標をお互いに意見し合い、来期につなげる。
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

パソコン、USB

科目名	【IT】 デザインベーシック(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 (2)	担当教員	岩瀬　聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業での経験をへて独立し、企業のポスターやロゴマークなどのデザインを手がける。現在は教育機関で幅広い分野でデザインと教育に携わっている。						
授業の学習内容	写真加工や簡単な印刷物を作成できる技術は就職活動をする祭に自分の強みになります。本授業ではこれらの技術を得るためにはPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習します。						
到達目標	①Photoshopの体系的な知識・操作を身につけることができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	写真編集の基本を理解することができる。①スポット修復ブラシツール②ブラシ設定③塗りつぶしまたは調整レイヤー
2	写真編集の基本を理解し、操作をおこなうことができる。①画面サイズに合わせる②クイック選択ツール③選択範囲の保存
3	写真編集の基本を理解し、応用操作をおこなうことができる。①選択範囲の読み込み②レベル補正③マスク
4	写真編集の基本調整をすることができる。①切り抜き②コンテンツに応じる③比率変更④コピースタンプ
5	写真編集の複雑な調整を理解することができる。①コピーペースト②スマートオブジェクト③自由変形④水平方向に反転
6	写真編集の応用調整をすることができる。①覆い焼きツールの設定②登録
7	写真を切り抜いて合成の基本的な操作を理解することができる。①ゆがみの調整②被写体を選択
8	写真を切り抜いて複雑な合成することができる。①選択とマスク②境界線調整ブラシ③合成
9	写真を切り抜いて写真合成の応用を理解することができる。①塗りつぶし②選択範囲の変更③選択範囲外をマスク
10	定期試験　知識問題を確認することができる
11	イメージ課題　与えられた課題について、多くの条件を理解することができる
12	イメージ課題　与えられた課題を理解し、条件の中で画面構成を複数考えることができる
13	イメージ課題　与えられた課題を理解し、条件の中でデザインを決定し、制作し発表することができる
14	前期定期試験
15	前期定期試験のフィードバックを行う

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【IT】 デザインベーシック(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 (2)	担当教員	岩瀬　聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業での経験をへて独立し、企業のポスターやロゴマークなどのデザインを手がける。現在は教育機関で幅広い分野でデザインと教育に携わっている。						
授業の学習内容	写真加工や簡単な印刷物を作成できる技術は就職活動をする祭に自分の強みになります。本授業ではこれらの技術を得るためにはPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習します。						
到達目標	①Photoshopの体系的な知識・操作を身につけることができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	文字の加工と配置の仕方を学習し、レイアウトをすることができる
2	フォントの加工　メタリックなタイトルデザインを制作することができる
3	フォントの加工　光る文字を表現することができる
4	フォントの加工　奥行きのある書体を制作することができる
5	フォントの加工　ガラスの文字が砕けた表現することができる
6	フォントの加工　立体的な文字を制作することができる
7	写真１枚の加工を習得し、基本の操作手順を理解することができる
8	写真１枚の加工を習得し、複雑な操作手順を理解することができる
9	与えられた条件の中で写真を加工することができる（定期試験）
10	複数の写真を組み合わせる基本的な操作手順を理解することができる
11	複数の写真を組み合わせる複雑な操作手順を理解することができる
12	一年間の作品をまとめ制作をすることができる
13	一年間の作品をまとめ完成することができる
14	後期定期試験
15	後期定期試験のフィードバックを行う

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【作品制作】 デジタル描画基礎(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤田歩実
教員の略歴	フリーイラストレーター。美容・ヘルスケア業界などの女性向け販促イラストを中心に制作活動を行う。						
授業の学習内容	イラスト制作現場ではデジタル作画スキルが必須となっています。ペイントアプリ「CLIP STUDIO PAINT」の基本操作を学び、必要な技術を獲得します。また、趣味娯楽とは違い、商業を目的とするイラスト制作においてはビジネススキルが求められます。一般的に求められることや多様な情報を取り入れ、様々な要望に柔軟に応えられるスキルを身につけます。これらのスキルを習得しながら自分の適正や強みを知っていきます。						
到達目標	・CLIP STUDIOPAINTでイラストを完成させるスキルを身につける ・商業としてのイラスト制作に必要なビジネススキルを身につける ・表現力や実践力を深め、多種多様な要望に応える力をつけることができる ・自己理解を深め、自分自身の適性や強み、課題を説明することができる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション：講義の目標や概要を理解し、説明できる
2	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける①デジタルでイラストを描く、新規作成～保存まで
3	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける②各ツールの説明、レイヤー構造
4	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける③自分に合ったブラシを見つける
5	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける④画像を読み込む
6	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける⑤ラフを描く
7	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける⑥線画を描く
8	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける⑦下地を塗る、陰影表現
9	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける⑧陰影表現、演出
10	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける⑨便利機能
11	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につける⑩便利機能
12	イラストの構成～完成まで、基本的な流れを把握する
13	まとめ:アプリの機能を理解し、最後まで制作できる。描きたいイラストの制作イメージを持てる。
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

PC(タブレットで、イラスト制作ソフト、メモ帳(デジタルでも可)

科目名	【作品制作】 デジタル描画基礎(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤田歩実
教員の略歴	フリーイラストレーター。美容・ヘルスケア業界などの女性向け販促イラストを中心に制作活動を行う。						
授業の学習内容	イラスト制作現場ではデジタル作画スキルが必須となっています。ペイントアプリ「CLIP STUDIO PAINT」の基本操作を学び、必要な技術を獲得します。また、趣味娯楽とは違い、商業を目的とするイラスト制作においてはビジネススキルが求められます。一般的に求められることや多様な情報を取り入れ、様々な要望に柔軟に応えられるスキルを身につけます。これらのスキルを習得しながら自分の適正や強みを知っていきます。						
到達目標	・CLIP STUDIOPAINTでイラストを完成させるスキルを身につける ・商業としてのイラスト制作に必要なビジネススキルを身につける ・表現力や実践力を深め、多種多様な要望に応える力をつけることができる ・自己理解を深め、自分自身の適性や強み、課題を説明することができる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	自分の絵を知る：自己理解を深めることで自分だけのマーケットを見つけ、述べることが出来る
2	相手が見やすい納品データをつくる
3	①ジャンルやターゲット層に適したイラストタッチを学び、表現できる（ターゲット層①）
4	①ジャンルやターゲット層に適したイラストタッチを学び、表現できる（ターゲット層②）
5	①ジャンルやターゲット層に適したイラストタッチを学び、表現できる（ターゲット層③）
6	商品を含めたシチュエーションの表現要素を学び、表現できる（シチュエーション①）
7	商品を含めたシチュエーションの表現要素を学び、表現できる（シチュエーション②）
8	クライアントとの適切なコミュニケーション方法を知り、実践できる。
9	チームで制作を経験する、自分の強みや適正を知り、自己PRができる①
10	チームで制作を経験する、自分の強みや適正を知り、自己PRができる②
11	ポートフォリオの構成を学ぶ、掲載するためのイラストを制作する
12	自分の強みや広告業界での適正を知り、自己PRが出来る。
13	営業活動の必要性や手段を学び、実践できる。まとめ
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

用紙（サイズ問わない）or ipad、イラスト制作ソフト

科目名	【デッサン・情報力】 デッサン(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 （4）	担当教員	守分 美佳
教員の略歴	守分：高等学校・大学でも教員として教える傍ら、画家としても活動中。 菱野：彫刻家・真鍮小物作家として活動中。道展会友。						
授業の学習内容	「基本となる形」を理解し表現できる技術・構図（構成力）・遠近法を身につける為に、基本形を組み合わせた静物デッサンを行う。						
到達目標	「基本の形」を理解・表現できるようになる。画面の構成力・遠近法を習得し、総合的な表現力を向上させる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	授業の説明、道具の使い方・基本姿勢の指導
2	静物デッサンA-1 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。① 例　基礎の幾何形体
3	静物デッサンA-2 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。② 段ボール
4	静物デッサンA-3 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。③ 丸めたティッシュ
5	静物デッサンA-4 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。④、作品講評
6	静物デッサンB-1 忍耐力・集中力を育むことができる。① ビン
7	静物デッサンB-2 忍耐力・集中力を育むことができる。② イス
8	静物デッサンB-3 忍耐力・集中力を育むことができる。③ 壺、作品講評
9	静物デッサンC-1 ドローイング技術を高めることができる。① コーヒーミル
10	静物デッサンC-2 ドローイング技術を高めることができる。② 石膏像（胴体）
11	静物デッサンC-3、ドローイング技術を高めることができる。③、作品講評
12	静物デッサンD-1 線や面の表現技法を学ぶことができる。① 花
13	静物デッサンD-2 線や面の表現技法を学ぶことができる。② 靴
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

デッサンモチーフ

科目名	【デッサン・情報力】 デッサン(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 （2）	担当教員	守分 美佳
教員の略歴	守分：高等学校・大学でも教員として教える傍ら、画家としても活動中。 菱野：彫刻家・真鍮小物作家として活動中。道展会友。						
授業の学習内容	前期での習得レベルを踏まえてモチーフの難易度を上げ、「基本の形」から応用したものでデッサンを行う。						
到達目標	デッサンを繰り返すことにより、「形・明暗・質感・空間」の理解と表現力をより高める。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	静物デッサンD-3 線や面の表現技法を学ぶことができる。③、作品講評
2	手のデッサン-1 繊細な質感の描写力を養うことができる。① 手の甲
3	手のデッサン-2 繊細な質感の描写力を養うことができる。② 手のひら
4	手のデッサン-3 繊細な質感の描写力を養うことができる。③ ポーズをとった手、作品講評
5	静物デッサンE-1 仕上げ技術を身につけることができる。① 風景
6	静物デッサンE-2 仕上げ技術を身につけることができる。② 石膏像（頭部）
7	静物デッサンE-3 仕上げ技術を身につけることができる。③ 鳥の模型
8	静物デッサンE-4 仕上げ技術を身につけることができる。④、作品講評
9	手＋物のデッサン-1 質量や質感が異なる物体の描き分けを上達させることができる。①
10	手＋物のデッサン-2 質量や質感が異なる物体の描き分けを上達させることができる。②
11	手＋物のデッサン-3 質量や質感が異なる物体の描き分けを上達させることができる。③
12	手＋物のデッサン-4 質量や質感が異なる物体の上達させることができる。④、作品講評
13	後期定期試験
14	後期定期試験　フィードバック
15	後期定期試験　フィードバックと振り替えを行う

【使用教科書・教材・参考書】
デッサンモチーフ

科目名	【業界研究】 マーケティング(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 1	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	(オリエンテーション①)ビジネスとしてのeスポーツについて
2	(マーケティング実習①)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
3	(マーケティング実習②)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
4	(講評①)eスポーツチームの事業トレンドの調査発表
5	(マーケティング実習③)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略立案手法の 解説と実習
6	(講評②)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略案の発表
7	(オリエンテーション②)マーケティング手法の紹介と解説
8	(テスト)eスポーツ市場とマーケティング手法の理解度確認
9	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク①
10	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク②
11	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク③
12	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク①
13	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク②
14	(講評③)プレゼンテーション
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【業界研究】 マーケティング(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 1	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	(オリエンテーション①)eスポーツのお金の流れ
2	(マーケティング実習①)前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
3	(マーケティング実習②)前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
4	(マーケティング実習③)再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
5	(マーケティング実習④)再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
6	(講評①)①～④の公表
7	(オリエンテーション②)主催者側に必要なビジネスプロセスの理解
8	(マーケティング実習⑤)①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク①
9	(マーケティング実習⑥)①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク②
10	(講評②)⑤～⑥の公表
11	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク①
12	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク②
13	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク③
14	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク④
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デジタル基礎】 広告デザイン(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 (4)	担当教員	加納高士
教員の略歴	昭和63年　札幌印刷株式会社(現 総合商研株式会社)にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社(現 パラシュート株式会社)入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事。						
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。						
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション(生徒の認知と将来的キャリアの確認)、印刷の種類とさまざまなメディア(DTP制作における印刷物や媒体の説明)を学ぶ
2	DTP演習:キャラクタートレース(Illustratorでの操作技術習得)を身に付ける
3	DTP演習・印刷演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の説明、作成(印刷の基礎知識説明)を身に付ける
4	DTP演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の作成(ルールに沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
5	DTP演習:Photoshop実技(色補正)画像色補正の基礎を習得・実習を行う。色相の概念(CMYK・RGB等)を学習。
6	DTP演習:Photoshop実技(切り抜き等)切り抜きの基礎を習得・実習を行う。Photoshopの機能を使った方法を習得・実習を行う。
7	DTP演習:Photoshop実技(画像合成、処理処理)画像合成の基礎を習得・実習を学習。
8	印刷演習:印刷物制作などの制作手順(印刷物作成におけるルールや手法などを学習)
9	DTP演習:フライヤー等印刷物の作成(デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認)を身に付ける
10	DTP演習:フライヤー等印刷物の表面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
11	DTP演習:フライヤー等印刷物の裏面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
12	DTP演習:フライヤー等印刷物作成(デザインにおけるクリエイティブチェックと修正等業務)を身に付ける
13	プレゼン:フライヤー制作におけるプレゼンテーション実施(各自)プレゼンテーション力を身に付ける
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デジタル基礎】 広告デザイン(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 (4)	担当教員	加納高士
教員の略歴	昭和63年 札幌印刷株式会社(現 総合印刷株式会社)にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社(現 パラシュート株式会社)入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事						
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。						
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	タイポグラフィー(デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認)を身に付ける
2	タイポグラフィー(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
3	広告イラスト技術を身に付ける①
4	広告イラスト技術を身に付ける②
5	インデザインの構成・企画力を学ぶ①
6	インデザインの構成・企画力を学ぶ②
7	インデザインの制作を学ぶ
8	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ①
9	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ②
10	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ③
11	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ④
12	進級制作審査
13	イベントを通してデザイン知識を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【作品制作】 創作技術総論（1）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 (8)	担当教員	野瀬政裕
教員の略歴	公立高校で38年間国語教師として勤務し、その後私立高校で1年間勤務する。						
授業の学習内容	日本語の特徴を理解し、ことばの持つ多様性を考える。 創作する上での様々な技法を身につける。 小説や評論、詩・短歌・俳句等を読み豊かな言語感覚を身につける。						
到達目標	基本的な国語力（読み、書き、聞く、話す）を着実に習得する。 漢字検定3級、準2級を取得する。 短編小説の制作に取り組み、完成度の高い作品に仕上げる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	自己紹介。オリエンテーション。「一期一会」等、日本語の深さ難しさを知る。
2	小説を読み、感想を話し合う。漢検3級程度の漢字の読みに挑戦する。
3	課題①（教師自作）を解く。漢検3級程度の漢字の読みに挑戦する。
4	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
5	課題②（教師自作）を解く。漢検3級程度の漢字の書き取りに挑戦する。
6	小説を読み、感想を話し合う。漢検3級程度の漢字の書き取りに挑戦する。
7	課題③（教師自作）を解く。漢検3級程度の漢字の書き取りに挑戦する。
8	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
9	漢検3級程度の部首・四字熟語に挑戦する。短編の構想を練る。
10	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
11	漢検3級程度の部首・四字熟語に挑戦する。
12	小説を読み、感想を話し合う。課題④（教師自作）を解く。
13	前期末テストを実施する。短編の構想を練ることの課題を課す。
14	前期定期試験
15	前期定期試験　　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

著名な作家の作品、漢字検定問題集（3級・準2級）、教師手作り課題

科目名	【作品制作】 創作技術総論(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間(単位)	120 (8)	担当教員	野瀬政裕
教員の略歴	公立高校で38年間国語教師として勤務し、その後私立高校で1年間勤務する。						
授業の学習内容	日本語の特徴を理解し、ことばの持つ多様性を考える。 創作する上での様々な技法を身につける。 小説や評論、詩・短歌・俳句等を読み豊かな言語感覚を身につける。						
到達目標	基本的な国語力(読み、書き、聞く、話す)を着実に習得する。 漢字検定3級、準2級を取得する。 短編小説の制作に取り組み、完成度の高い作品に仕上げる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
2	小説を読み、感想を話し合う。課題⑤(教師自作)を解く。
3	生徒の作品を紹介し感想を話し合う。(テーマ、描写、人物造形など)
4	漢検3級の模擬試験に挑戦する。新聞を読んでくることを指示する。
5	時事問題を考える。課題⑥(教師自作)を解く。
6	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
7	漢検3級程度の同音・同訓異字に挑戦する。
8	漢検3級程度の対義語・類義語に挑戦する。
9	小説を読み、感想を話し合う。課題⑥(教師自作)を解く。
10	漢検3級の模擬試験に挑戦する。
11	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
12	後期末テストを実施する。1年間の反省をし次年度の授業展開の参考にする。
13	後期定期試験
14	後期定期試験　フィードバック
15	後期定期試験　フィードバックと振り替えを行う

【使用教科書・教材・参考書】

著名な作家の作品、漢字検定問題集(3級・準2級)、教師手作り課題

科目名	【CG基礎】 3DCGテクニック(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤井勇希

教員の略歴	映像、ゲーム業界を経て、現在はCG業界でフリーランスとして活躍. 映画「めめめのくらげ」の制作に携わる。「Looking Glass(ルッキンググラス)」を活用した日本初のデジタル水槽を制作。
授業の学習内容	3DCGの概念に触れ、CGツールに慣れる。実作業と座学で進行。 クラスの進行度合いにより、授業内容の変更や順序移動などあり
到達目標	・授業時間以外でも、何かしらの練習ができるようになること 3Dに限らず、イラストやクロッキーなどでも良い。楽しく感じるのが大事。 ・価値観の尺度を他者比較ではなく、自分自身へと向けるマインドを育てる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容授業計画・内容	
回数回数	学習内容学習内容
1	イントロダクション(3DCGについての説明)
2	スライム、キュウリ、ひょうたん、だるまを制作する①
3	スライム、キュウリ、ひょうたん、だるまを制作する②
4	スライム、キュウリ、ひょうたん、だるまを制作する③
5	テーブル、イス、ティーカップとティースプーンと受け皿を制作する①
6	テーブル、イス、ティーカップとティースプーンと受け皿を制作する②
7	UVとテクスチャ説明&フォトショップ練習すr
8	マインクラフト風の顔モデルを制作する
9	キャラクター[星のカービィ]作成
10	キャラクター[ピクミンを作成する]01
11	キャラクター[ピクミンを作成する]02
12	キャラクター[ピクミンを作成する]03(概論+セットアップ)
13	キャラクター[ピクミンを作成する]04(セットアップ)
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用
教科書・

科目名	【CG基礎】 3DCGテクニック(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤井勇希
教員の略歴	映像、ゲーム業界を経て、現在はCG業界でフリーランスとして活躍. 映画「めめめのくらげ」の制作に携わる。「Looking Glass(ルッキンググラス)」を活用した日本初のデジタル水槽を制作。						
授業の学習内容	3DCGの概念に触れ、CGツールに慣れる。実作業と座学で進行。 クラスの進行度合いにより、授業内容の変更や順序移動などあり						
到達目標	・授業時間以外でも、何かしらの練習ができるようになること 3Dに限らず、イラストやクロッキーなどでも良い。楽しく感じるのが大事。 ・価値観の尺度を他者比較ではなく、自分自身へと向けるマインドを育てる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容授業計画・内容	
回数回数	学習内容学習内容
1	フォーク&ハサミのモデリングをする①
2	フォーク&ハサミのモデリングをする②
3	フォーク&ハサミのモデリングをする③
4	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]①グループ分け
5	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]②
6	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]③
7	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]④
8	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]⑤
9	ガンダムのモビルスーツを作成する[グループワーク]⑥
10	ガンダムのモビルスーツドックを作成する[グループワーク]①
11	ガンダムのモビルスーツドックを作成する[グループワーク]②
12	ガンダムのモビルスーツドックを作成する[グループワーク]③
13	ガンダムのモビルスーツドックを作成する[グループワーク]④発表会
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科

科目名	【3DCG】 3DCGベーシック(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保英樹
教員の略歴	KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「勇気爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。						
授業の学習内容	現代のゲーム開発において、グラフィックエンジンとして「Unreal Engine」が広く採用されています。さらに、ヴァーチャルセットなどの映像制作ツールとしても注目されています。 この授業では、「Unreal Engine」を主に3Dデザイナーやグラフィッカー向けの内容となっており、その基礎を身につけてもらうことを目的としています。						
到達目標	・UnrealEngineの基本操作が出来る ・レベル、アクタ、マテリアルの理解をする ・DCCツールとのデータのやり取りが出来る						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	UnrealEngineとは
2	レベルとアクタの基本について学ぶ
3	マテリアルの基本について
4	ビジュアルエフェクトとランドスケープの基本について
5	シーケンサーの基本について
6	ブループリントの基本について
7	UEとDCCツールを使用するⅠ
8	UEとDCCツールを使用するⅡ
9	UEとDCCツールを使用するⅢ
10	ライティングと環境設定を使用するⅠ
11	ライティングと環境設定を使用するⅡ
12	ライティングと環境設定を使用するⅢ
13	実技試験
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【3DCG】 3DCGベーシック(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保英樹

教員の略歴	KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「勇気爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。
授業の学習内容	現代のゲーム開発において、グラフィックエンジンとして「Unreal Engine」が広く採用されています。さらに、ヴァーチャルセットなどの映像制作ツールとしても注目されています。 この授業では、「Unreal Engine」を主に3Dデザイナーやグラフィッカー向けの内容となっており、その基礎を身につけてもらうことを目的としています。
到達目標	・マテリアル設定の基本を理解する ・Substanceのデータとのやり取りができる ・PostProcess、Path Tracerを理解する ・演出に合わせたライティングと動画化が出来る
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	マテリアル設定を行うⅠ
2	マテリアル設定を行うⅡ
3	マテリアル設定を行うⅢ
4	マテリアル設定を行うⅣ
5	マテリアル設定を行うⅤ
6	実技試験
7	ライティング、レベル設定テクニックを行うⅠ
8	ライティング、レベル設定テクニックを行うⅡ
9	ライティング、レベル設定テクニックを行うⅢ
10	動画作成とエフェクトを行うⅠ
11	動画作成とエフェクトを行うⅡ
12	動画作成とエフェクトを行うⅢ
13	実技試験
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 webCM企画(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffectsなどのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	カメラや撮影用語を覚え、カメラアシスタントができるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ基礎　カメラの構造を理解する / 適切なカメラ設定を理解する
2	カメラ基礎　レンズの違いを理解する / レンズに合わせたカメラ設定ができる
3	カメラ基礎　指示通りの撮影セッテイングが適切に行える
4	カメラ演習①　カメラ設定を自ら行い、素材の良し悪しを理解する
5	カメラ演習①　カメラ周辺機器の種類を把握し、セッティングできる
6	カメラ演習①　絵コンテを読み取り、撮影を進行できる
7	音声機材基礎　マイクの種類、接続方法を理解する
8	カメラワーク基礎①　映画作品からカメラワークの効果を知る
9	撮影演習　絵コンテを作成し、必要なカメラワークを組み立てられる
10	撮影演習　絵コンテに沿った撮影機材を準備できる
11	撮影演習　絵コンテ通りの撮影ができる
12	撮影演習　撮影した素材を取り込み、編集作業に反映することができる
13	撮影演習　完成した映像から改善点を見つけられる
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 webCM企画(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffectsなどのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	自ら撮影に必要な機材を選び、設定できるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ演習② 様々なカメラの種類を理解し、操作ができるようになる
2	カメラ演習② 映像ケーブルの種類を理解し、正しく接続できる
3	カメラ演習② 配信機器を理解し、正しく接続できる
4	配信技術基礎 配線図を作成できる
5	配信技術基礎 配線図通りに機材セッティングができる
6	カメラワーク基礎② 映画作品からカメラワークの種類を知る
7	We Are作品制作 グループワークで作品の構成・企画ができる
8	We Are作品制作 役割分担し、それぞれの責務を果たせる
9	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる①
10	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる②
11	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる③
12	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる①
13	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる②
14	後期定期試験
15	後期定期試験 フィードバック

科目名	【映像技術】 アフターエフェクト(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	佐々木風雅
教員の略歴	独学で映像制作ののちに北海道で起業。起業から今年で5年目。 現在では、企業のPVブランディングからプロジェクションマッピングなど様々な領域で活動している。 動き出す浮世絵展ミラノ…【映像制作】 観光庁主催・農林水産省共催国連総会サイドイベント・訪日観光レセプション「DISCOVER Japan’s NEW TREASURES」オープニングショー…【映像制作】						
授業の学習内容	本講義では、AEを利用して行える映像演出、AEがどのような業界のどのような場面で利用されているのかを知ることで、進路選択の知識と業界共通で利用する技術を取得します。 youytube,SNSの発展で、映像の重要性が高まってきていますが、それと同時に映像制作に求められる質も高くなってきています。映像のクリエイターとして、自分の進みたい将来に向けて、何のスキルが必要で今何を勉強しないといけないかを学び、就職の際に、行きたい業界に行けることを本講義の目標とします						
到達目標	質の高い制作物を分解理解できるようになるために、以下のスキルの取得を目標とします。 1.AEにおける頻用するエフェクト、操作の理解 2.現場で利用する技術、の理解 3.映像制作に対する関心を深め、制作物に対するクオリティの意識を向上させる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	講師紹介。AEがどの業界でどのように利用されているか。それぞれの業界ごとのワークスペースの違いや
2	【モーショングラフィックス】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 モーショングラフィックスに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
3	【モーショングラフィックス】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 モーショングラフィックスに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
4	【モーショングラフィックス】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 モーショングラフィックスに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
5	【youtube配信画面制作】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 youtube配信画面制作に必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
6	【リリックビデオ】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
7	【リリックビデオ】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
8	【リリックビデオ】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
9	【リリックビデオ】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
10	【VJ素材作成】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
11	【VJ素材作成】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
12	【VJ素材作成】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
13	【VJ素材作成】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

【映像技術】 アフターエフェクト(4)		必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	佐々木風雅
教員の略歴	独学で映像制作ののちに北海道で起業。起業から今年で5年目。 現在では、企業のPVブランディングからプロジェクションマッピングなど様々な領域で活動している。 動き出す浮世絵展ミラノ…【映像制作】 観光庁主催・農林水産省共催国連総会サイドイベント・訪日観光レセプション「DISCOVER Japan's NEW TREASURES」オープニングショー…【映像制作】						
授業の学習内容	本講義では、AEを利用して行える映像演出、AEがどのような業界のどのような場面で利用されているのかを知ることで、進路選択の知識と業界共通で利用する技術を取得します。 youytube,SNSの発展で、映像の重要性が高まってきていますが、それと同時に映像制作に求められる質も高くなってきています。映像のクリエイターとして、自分の進みたい将来に向けて、何のスキルが必要で今何を勉強しないといけないかを学び、就職の際に、行きたい業界に行けることを本講義の目標とします						
到達目標	質の高い制作物を分解理解できるようになるために、以下のスキルの取得を目標とします。 1.AEにおける頻用するエフェクト、操作の理解 2.現場で利用する技術、の理解 3.映像制作に対する関心を深め、制作物に対するクオリティの意識を向上させる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	自主制作のテーマ決め。絵コンテ、ストーリーの制作。制作するにあたっての注意すべき事項。 これらを学ぶことで、主体的に制作を行い、作品の完成までもっていく能力を身に着ける。
2	自主制作開始。映像制作を通して企画力を身に付ける。
3	自主制作開始。映像制作を通して編集技術を身に付ける。
4	自主制作開始。映像制作を通して編集技術を身に付ける。
5	自主制作開始。映像制作を通してを作品に対する理解を深める。
6	提出。総評を行い、作品の見るポイントを学ぶ。
7	自主制作開始。
8	自主制作開始。映像制作を通して企画力を身に付ける。
9	自主制作開始。映像制作を通して編集技術を身に付ける。
10	自主制作開始。映像制作を通して編集技術を身に付ける。
11	自主制作開始。映像制作を通してを作品に対する理解を深める。
12	提出。総評 それぞれのスキルに合わせた以後の課題提出。
13	イベントを通して動画配信技術を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【3DCG】 ゲームCGテクニック(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤井勇希

教員の略歴	映像、ゲーム業界を経て、現在はCG業界でフリーランスとして活躍. 映画「めめめのくらげ」の制作に携わる。「Looking Glass(ルッキンググラス)」を活用した日本初のデジタル水槽を制作。
授業の学習内容	2年生：テクスチャワークの習得、モデリング能力向上 クラスの進行度合いにより、授業内容の変更や順序移動などあり
到達目標	・授業時間以外でも、何かしらの練習ができるようになること 3Dに限らず、イラストやクロッキーなどでも良い。楽しく感じるのが大事。 ・価値観の尺度を他者比較ではなく、自分自身へと向けるマインドを育てる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容授業計画・内容	
回数回数	学習内容学習内容
1	●テクスチャ、マテリアルまで含めたモデリング
2	ハンマー&レゴブロックを制作する①
3	ハンマー&レゴブロックを制作する②
4	ハンマー&レゴブロックを制作する③
5	●テクスチャワークに重点を置いた『ローポリゴン武器作成』①
6	●テクスチャワークに重点を置いた『ローポリゴン武器作成』②
7	●テクスチャワークに重点を置いた『ローポリゴン武器作成』③
8	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]①
9	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]②
10	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]③
11	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]④
12	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]⑤
13	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]⑥
14	前期定期試験
15	前期定期試験

【使用
教科書・

科目名	【3DCG】 ゲームCGテクニック(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤井勇希
教員の略歴	映像、ゲーム業界を経て、現在はCG業界でフリーランスとして活躍. 映画「めめめのくらげ」の制作に携わる。「Looking Glass(ルッキンググラス)」を活用した日本初のデジタル水槽を制作。						
授業の学習内容	2年生：テクスチャワークの習得、モデリング能力向上 クラスの進行度合いにより、授業内容の変更や順序移動などあり						
到達目標	・授業時間以外でも、何かしらの練習ができるようになること 3Dに限らず、イラストやクロッキーなどでも良い。楽しく感じるのが大事。 ・価値観の尺度を他者比較ではなく、自分自身へと向けるマインドを育てる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容授業計画・内容	
回数回数	学習内容学習内容
1	●サブスタンスペインター練習(箱とドラム缶)を制作する①
2	●サブスタンスペインター練習(箱とドラム缶)を制作する②
3	●サブスタンスペインター練習(箱とドラム缶)を制作する③
4	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る①
5	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る②
6	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る③
7	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る④
8	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る⑤
9	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る⑥
10	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る⑦
11	●キャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[2体目]①
12	●キャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[2体目]②
13	●キャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[2体目]③
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科

科目名	【3DCG】 ゲームCG基礎(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保英樹

教員の略歴	KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「勇気爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。
授業の学習内容	CGアニメーション、ゲーム制作ではキャラクターアニメーション、カメラワーク等の アニメーション制作が必須要素となっている。 本授業は、CGクリエーター専攻、ネット動画クリエーター専攻、アニメーション専攻、VR&AR制作専攻、CG・アニメーション&イラスト専攻、ゲーム・アニメに関係し、Mayaを用いて実際にアセットを動かしながらCGアニメーション制作の基本を学ぶ。 ジャンルに関わらず、CGアニメーションを制作する上での基礎を身につけて欲しい。 ・CGアニメーションの基礎知識の前提講義 ・Mayaの基本操作の習得 ・簡単なプリミティブモデルでのアニメーション制作 ・キャラクターを使用してのアニメーション制作
到達目標	・Mayaの基本操作が出来る ・プリミティブのアニメーション制作が出来る ・キャラクターの基本的なアニメーション制作が出来る
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	CGアニメーションの基礎・Mayaの基本操作とアニメーションの原則を理解する
2	簡単なプリミティブモデルでのアニメーション制作ができる
3	簡単なプリミティブモデルでのアニメーション制作ができる
4	簡単なプリミティブモデルでのアニメーション実技試験
5	キャラクターアニメーション制作・HumanIK基本を理解する
6	キャラクターアニメーションの制作ができるlevelⅠ　待機　攻撃
7	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅡ　ジャンプ　ダメージ
8	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅢ　死亡　勝利
9	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅣ　走り
10	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅤ　必殺技
11	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅥ　ウォークサイクル
12	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅦ　ウォークサイクル
13	キャラクターアニメーション実技試験
14	イベント振り替えのため授業なし
15	イベント振り替えのため授業なし

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【3DCG】 ゲームCG基礎(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保英樹
教員の略歴	KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「有機爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。						
授業の学習内容	CGアニメーション、ゲーム制作ではキャラクターアニメーション、カメラワーク等の アニメーション制作が必須要素となっている。 本授業は、CGクリエーター専攻、ネット動画クリエーター専攻、アニメーション専攻、VR&AR制作専攻、CG・アニメーション&イラスト専攻、ゲーム・アニメに関係し、Mayaを用いて実際にアセットを動かしながらCGアニメーション制作の基本を学ぶ。 ジャンルに関わらず、CGアニメーションを制作する上での基礎を身につけて欲しい。 ・モーションキャプチャ研修 ・MotionBuilderを使用したカメラワークとアニメーション制作 ・AfterEffectsを用いてムービー化						
到達目標	・演出の基礎を理解する ・モーションキャプチャの基本を理解する ・カメラワークと合わせたアニメーションを制作する ・画像素材の書出し、ムービーが出来る						
評価方法と基準	最終提出のムービーをもって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	映像演出の基礎とMotionBuilderの基本操作を理解する
2	モーションキャプチャ研修Ⅰ
3	モーションキャプチャ研修Ⅱ
4	プリビズ制作ができるⅠ
5	プリビズ制作ができるⅡ
6	プリビズ制作ができるⅢ
7	プライマリアニメーションの制作ができるⅠ
8	プライマリアニメーションの制作ができるⅡ
9	プライマリアニメーションの制作ができるⅢ
10	プライマリアニメーションの制作ができるⅣ
11	プライマリアニメーションの制作ができるⅤ
12	ムービー化、編集が出来る
13	実技試験
14	イベント振り替えのため授業なし
15	イベント振り替えのため授業なし

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【作品制作】 投稿作品制作(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	原田　早知
教員の略歴	1995年より主婦と生活社『JUNON』の記者として活動を始める。芸能、カルチャー系の多くの雑誌で執筆。嵐、ラルク・アン・シエルのファンクラブ会報の編集、記者を10年間担当。現在は主婦と生活社『CHANTO WEB』にて執筆中。						
授業の学習内容	多くの読者の心を掴む作品を構築するために、実際に書く、完成させる、他者の意見を聞く、他者に意見する、という行程を繰り返し、ストーリーの完成度を高める。						
到達目標	・自身の好きなもの、得意なものをしっかりと把握する。・書きたいことの概要を書けるようになる。・起承転結のあるストーリーを書けるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	「作文」と「物語」の違いを意識し、「物語」とはどんなものか理解して書けるようになる。
2	主語を明確にし、熟語をかならず対応させるなど、正しい日本語で構成することを目指す。
3	同世代の誰もが一度読んで理解できる文章を書けるようになる。
4	身近な事柄をもとにしたショートストーリー①書き方を身に付ける
5	身近な事柄をもとにしたショートストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
6	主人公に重点を置いたストーリー①の書き方を身につける
7	主人公に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
8	登場人物それぞれの設定、関係性に重点を置いたストーリー①の書き方を身につける
9	登場人物それぞれの設定、関係性に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
10	登場人物の感情に重点を置いたストーリー①の書き方を身につける
11	登場人物の感情に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
12	前期での自らの作品を振り返り、再構成して完成させる。
13	前期での成長、反省点、目標をお互いに意見し合い、後期につなげる。
14	前期定期試験
15	前期定期試験　　フィードバック

【使用教科書・教 材】パソコン、USB

科目名	【作品制作】 投稿作品制作(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	原田　早知
教員の略歴	1995年より主婦と生活社『JUNON』の記者として活動を始める。芸能、カルチャー系の多くの雑誌で執筆。嵐、ラルク・アン・シエルのファンクラブ会報の編集、記者を10年間担当。現在は主婦と生活社『CHANTO WEB』にて執筆中。						
授業の学習内容	多くの読者の心を掴む作品を構築するために、実際に書く、完成させる、他者の意見を聞く、他者に意見する、という行程を繰り返し、ストーリーの完成度をさらに高める。						
到達目標	・感動ポイントのあるストーリーを書けるようになる。・登場人物の表情や情景が見えるようなストーリーを書けるようになる。・自分らしい作風を確立する。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	前期での課題の克服を意識したストーリー①の書き方を身に付ける
2	前期での課題の克服を意識したストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
3	登場人物の会話に重点を置いたストーリー①の書き方を身に付ける
4	登場人物の会話に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
5	情景から感情が伝わるストーリー①の書き方を身に付ける
6	情景から感情が伝わるストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
7	ふたつの世界線を取り入れたストーリー①の書き方を身に付ける
8	ふたつの世界線を取り入れたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
9	驚き、感動を意識したストーリー①の書き方を身に付ける
10	驚き、感動を意識したストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
11	他の学生が書いたストーリーの再構築①
12	他の学生が書いたストーリーのブラッシュアップ②
13	1年間の成長、反省点、目標をお互いに意見し合い、来期につなげる。
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

パソコン、USB

科目名	【デッサン・情報力】 デッサン(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	クリエイティブデザイン科	授業形態	演習	総時間（単位）	60 （4）	担当教員	守分 美佳
教員の略歴	守分：高等学校・大学でも教員として教える傍ら、画家としても活動中。 菱野：彫刻家・真鍮小物作家として活動中。道展会友。						
授業の学習内容	「基本となる形」を理解し表現できる技術・構図（構成力）・遠近法を身につける為に、基本形を組み合わせた静物デッサンを行う。						
到達目標	「基本の形」を理解・表現できるようになる。画面の構成力・遠近法を習得し、総合的な表現力を向上させる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	授業の説明、道具の使い方・基本姿勢の指導
2	静物デッサンA-1 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。① 例　基礎の幾何形体
3	静物デッサンA-2 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。② 段ボール
4	静物デッサンA-3 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。③ 丸めたティッシュ
5	静物デッサンA-4 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。④、作品講評
6	静物デッサンB-1 忍耐力・集中力を育むことができる。① ビン
7	静物デッサンB-2 忍耐力・集中力を育むことができる。② イス
8	静物デッサンB-3 忍耐力・集中力を育むことができる。③ 壺、作品講評
9	静物デッサンC-1 ドローイング技術を高めることができる。① コーヒーミル
10	静物デッサンC-2 ドローイング技術を高めることができる。② 石膏像（胴体）
11	静物デッサンC-3、ドローイング技術を高めることができる。③、作品講評
12	静物デッサンD-1 線や面の表現技法を学ぶことができる。① 花
13	静物デッサンD-2 線や面の表現技法を学ぶことができる。② 靴
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

デッサンモチーフ

科目名	【デッサン・情報力】 デッサン(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科	クリエイティブデザイン科	授業形態	演習	総時間（単位）	30 （2）	担当教員	守分 美佳
教員の略歴	守分：高等学校・大学でも教員として教える傍ら、画家としても活動中。 菱野：彫刻家・真鍮小物作家として活動中。道展会友。						
授業の学習内容	前期での習得レベルを踏まえてモチーフの難易度を上げ、「基本の形」から応用したものでデッサンを行う。						
到達目標	デッサンを繰り返すことにより、「形・明暗・質感・空間」の理解と表現力をより高める。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	静物デッサンD-3 線や面の表現技法を学ぶことができる。③、作品講評
2	手のデッサン-1 繊細な質感の描写力を養うことができる。① 手の甲
3	手のデッサン-2 繊細な質感の描写力を養うことができる。② 手のひら
4	手のデッサン-3 繊細な質感の描写力を養うことができる。③ ポーズをとった手、作品講評
5	静物デッサンE-1 仕上げ技術を身につけることができる。① 風景
6	静物デッサンE-2 仕上げ技術を身につけることができる。② 石膏像（頭部）
7	静物デッサンE-3 仕上げ技術を身につけることができる。③ 鳥の模型
8	静物デッサンE-4 仕上げ技術を身につけることができる。④、作品講評
9	手＋物のデッサン-1 質量や質感が異なる物体の描き分けを上達させることができる。①
10	手＋物のデッサン-2 質量や質感が異なる物体の描き分けを上達させることができる。②
11	手＋物のデッサン-3 質量や質感が異なる物体の描き分けを上達させることができる。③
12	手＋物のデッサン-4 質量や質感が異なる物体の上達させることができる。④、作品講評
13	後期定期試験
14	後期定期試験　フィードバック
15	後期定期試験　フィードバックと振り替えを行う

【使用教科書・教材・参考書】
デッサンモチーフ

科目名	【業界研修】 マーケティング(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 1	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	(オリエンテーション①)ビジネスとしてのeスポーツについて
2	(マーケティング実習①)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
3	(マーケティング実習②)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
4	(講評①)eスポーツチームの事業トレンドの調査発表
5	(マーケティング実習③)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略立案手法の 解説と実習
6	(講評②)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略案の発表
7	(オリエンテーション②)マーケティング手法の紹介と解説
8	(テスト)eスポーツ市場とマーケティング手法の理解度確認
9	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク①
10	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク②
11	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク③
12	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク①
13	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク②
14	(講評③)プレゼンテーション
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【業界研究】 マーケティング(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 1	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	(オリエンテーション①)eスポーツのお金の流れ
2	(マーケティング実習①)前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
3	(マーケティング実習②)前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
4	(マーケティング実習③)再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
5	(マーケティング実習④)再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
6	(講評①)①～④の公表
7	(オリエンテーション②)主催者側に必要なビジネスプロセスの理解
8	(マーケティング実習⑤)①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク①
9	(マーケティング実習⑥)①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク②
10	(講評②)⑤～⑥の公表
11	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク①
12	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク②
13	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク③
14	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク④
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デジタル基礎】 広告デザイン(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 (4)	担当教員	加納高士
教員の略歴	昭和63年　札幌印刷株式会社(現 総合商研株式会社)にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社(現 パラシュート株式会社)入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事。						
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。						
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション(生徒の認知と将来的キャリアの確認)、印刷の種類とさまざまなメディア(DTP制作における印刷物や媒体の説明)を学ぶ
2	DTP演習:キャラクタートレース(Illustratorでの操作技術習得)を身に付ける
3	DTP演習・印刷演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の説明、作成(印刷の基礎知識説明)を身に付ける
4	DTP演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の作成(ルールに沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
5	DTP演習:Photoshop実技(色補正)画像色補正の基礎を習得・実習を行う。色相の概念(CMYK・RGB等)を学習。
6	DTP演習:Photoshop実技(切り抜き等)切り抜きの基礎を習得・実習を行う。Photoshopの機能を使った方法を習得・実習を行う。
7	DTP演習:Photoshop実技(画像合成、処理処理)画像合成の基礎を習得・実習を学習。
8	印刷演習:印刷物制作などの制作手順(印刷物作成におけるルールや手法などを学習)
9	DTP演習:フライヤー等印刷物の作成(デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認)を身に付ける
10	DTP演習:フライヤー等印刷物の表面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
11	DTP演習:フライヤー等印刷物の裏面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
12	DTP演習:フライヤー等印刷物作成(デザインにおけるクリエイティブチェックと修正等業務)を身に付ける
13	プレゼン:フライヤー制作におけるプレゼンテーション実施(各自)プレゼンテーション力を身に付ける
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デジタル基礎】 広告デザイン(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 (4)	担当教員	加納高士
教員の略歴	昭和63年 札幌印刷株式会社(現 総合印刷株式会社)にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社(現 パラシュート株式会社)入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事						
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。						
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	タイポグラフィー(デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認)を身に付ける
2	タイポグラフィー(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
3	広告イラスト技術を身に付ける①
4	広告イラスト技術を身に付ける②
5	インデザインの構成・企画力を学ぶ①
6	インデザインの構成・企画力を学ぶ②
7	インデザインの制作を学ぶ
8	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ①
9	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ②
10	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ③
11	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ④
12	進級制作審査
13	イベントを通してデザイン知識を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【作品制作】 創作技術総論(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間(単位)	120 (8)	担当教員	野瀬政裕
教員の略歴	公立高校で38年間国語教師として勤務し、その後私立高校で1年間勤務する。						
授業の学習内容	日本語の特徴を理解し、ことばの持つ多様性を考える。 創作する上での様々な技法を身につける。 小説や評論、詩・短歌・俳句等を読み豊かな言語感覚を身につける。						
到達目標	基本的な国語力(読み、書き、聞く、話す)を着実に習得する。 漢字検定3級、準2級を取得する。 短編小説の制作に取り組み、完成度の高い作品に仕上げる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	自己紹介。オリエンテーション。「一期一会」等、日本語の深さ難しさを知る。
2	小説を読み、感想を話し合う。漢検3級程度の漢字の読みに挑戦する。
3	課題①(教師自作)を解く。漢検3級程度の漢字の読みに挑戦する。
4	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
5	課題②(教師自作)を解く。漢検3級程度の漢字の書き取りに挑戦する。
6	小説を読み、感想を話し合う。漢検3級程度の漢字の書き取りに挑戦する。
7	課題③(教師自作)を解く。漢検3級程度の漢字の書き取りに挑戦する。
8	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
9	漢検3級程度の部首・四字熟語に挑戦する。短編の構想を練る。
10	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
11	漢検3級程度の部首・四字熟語に挑戦する。
12	小説を読み、感想を話し合う。課題④(教師自作)を解く。
13	前期末テストを実施する。短編の構想を練ることの課題を課す。
14	前期定期試験
15	前期定期試験　　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

著名な作家の作品、漢字検定問題集(3級・準2級)、教師手作り課題

科目名	【作品制作】 創作技術総論(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間(単位)	120 (8)	担当教員	野瀬政裕
教員の略歴	公立高校で38年間国語教師として勤務し、その後私立高校で1年間勤務する。						
授業の学習内容	日本語の特徴を理解し、ことばの持つ多様性を考える。 創作する上での様々な技法を身につける。 小説や評論、詩・短歌・俳句等を読み豊かな言語感覚を身につける。						
到達目標	基本的な国語力(読み、書き、聞く、話す)を着実に習得する。 漢字検定3級、準2級を取得する。 短編小説の制作に取り組み、完成度の高い作品に仕上げる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
2	小説を読み、感想を話し合う。課題⑤(教師自作)を解く。
3	生徒の作品を紹介し感想を話し合う。(テーマ、描写、人物造形など)
4	漢検3級の模擬試験に挑戦する。新聞を読んでくることを指示する。
5	時事問題を考える。課題⑥(教師自作)を解く。
6	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
7	漢検3級程度の同音・同訓異字に挑戦する。
8	漢検3級程度の対義語・類義語に挑戦する。
9	小説を読み、感想を話し合う。課題⑥(教師自作)を解く。
10	漢検3級の模擬試験に挑戦する。
11	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
12	後期末テストを実施する。1年間の反省をし次年度の授業展開の参考にする。
13	後期定期試験
14	後期定期試験　フィードバック
15	後期定期試験　フィードバックと振り替えを行う

【使用教科書・教材・参考書】

著名な作家の作品、漢字検定問題集(3級・準2級)、教師手作り課題

科目名	【3DCG】 3DCGベーシック(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保英樹
教員の略歴	KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「勇気爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。						
授業の学習内容	現代のゲーム開発において、グラフィックエンジンとして「Unreal Engine」が広く採用されています。さらに、ヴァーチャルセットなどの映像制作ツールとしても注目されています。 この授業では、「Unreal Engine」を主に3Dデザイナーやグラフィッカー向けの内容となっており、その基礎を身につけてもらうことを目的としています。						
到達目標	・UnrealEngineの基本操作が出来る ・レベル、アクタ、マテリアルの理解をする ・DCCツールとのデータのやり取りが出来る						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	UnrealEngineとは
2	レベルとアクタの基本について学ぶ
3	マテリアルの基本について
4	ビジュアルエフェクトとランドスケープの基本について
5	シーケンサーの基本について
6	ブループリントの基本について
7	UEとDCCツールを使用するⅠ
8	UEとDCCツールを使用するⅡ
9	UEとDCCツールを使用するⅢ
10	ライティングと環境設定を使用するⅠ
11	ライティングと環境設定を使用するⅡ
12	ライティングと環境設定を使用するⅢ
13	実技試験
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【3DCG】 3DCGベーシック(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保英樹

教員の略歴	KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「勇気爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。
授業の学習内容	現代のゲーム開発において、グラフィックエンジンとして「Unreal Engine」が広く採用されています。さらに、ヴァーチャルセットなどの映像制作ツールとしても注目されています。 この授業では、「Unreal Engine」を主に3Dデザイナーやグラフィッカー向けの内容となっており、その基礎を身につけてもらうことを目的としています。
到達目標	・マテリアル設定の基本を理解する ・Substanceのデータとのやり取りができる ・PostProcess、Path Tracerを理解する ・演出に合わせたライティングと動画化が出来る
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	マテリアル設定を行うⅠ
2	マテリアル設定を行うⅡ
3	マテリアル設定を行うⅢ
4	マテリアル設定を行うⅣ
5	マテリアル設定を行うⅤ
6	実技試験
7	ライティング、レベル設定テクニックを行うⅠ
8	ライティング、レベル設定テクニックを行うⅡ
9	ライティング、レベル設定テクニックを行うⅢ
10	動画作成とエフェクトを行うⅠ
11	動画作成とエフェクトを行うⅡ
12	動画作成とエフェクトを行うⅢ
13	実技試験
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【CG基礎】 3DCGレンダリング(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保 英樹
教員の略歴	″KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「勇気爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。″						
授業の学習内容	実写およびCGを用いた映像制作では合成作業をすることが現代では一般的である。 撮影素材ごとの合成。撮影素材とのCG合成、CGだけの合成等。 本授業では、AfterEffects、Photoshop、Mayaを使用し 実写、CG合成映像の基礎を身につけて欲しい。						
到達目標	・実写素材を用いた基礎的な合成が出来る ・グリーンバックを抜き等の合成作業が出来る ・基本的なトラッキングが出来る ・マスクを使った合成が出来る						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	AfterEffectsの基本設定とカレコレ＆カラーマッチについて理解する
2	グレインノイズとレンズ収差について理解する
3	トラッキングとスタビライズについてⅠ
4	トラッキングとスタビライズについてⅡ
5	トラッキングとスタビライズについてⅢ
6	トラッキングとスタビライズについてⅣ
7	キーイングについてⅠ
8	キーイングについてⅡ
9	ロトスコープについて理解する
10	肌処理を行う
11	空処理を行う
12	シネマグラフにふれる
13	実技試験
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【CG基礎】 3DCGレンダリング(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保 英樹
教員の略歴	″KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「勇気爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。″						
授業の学習内容	実写およびCGを用いた映像制作では合成作業をすることが現代では一般的である。 撮影素材ごとの合成。撮影素材とのCG合成、CGだけの合成等。 本授業では、AfterEffects、Photoshop、Mayaを使用し 実写、CG合成映像の基礎を身につけて欲しい。						
到達目標	・CGのライティングを理解する ・CGの質感設定の基本を理解する ・MayaのAOVを理解する ・CGの合成作業が出来る ・CGと実写の合成作業が出来る						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	CGライティングを行うⅠ
2	CGライティングを行うⅡ
3	CGライティングを行うⅢ
4	CG質感設定を行うⅠ
5	CG質感設定を行うⅡ
6	CG質感設定を行うⅢ
7	AOV設定、レンダリングを行う
8	実技試験
9	CG合成を行うⅠ
10	CG合成を行うⅡ
11	実写、CG合成を行うⅠ
12	実写、CG合成を行うⅡ
13	試験前総復習
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 webCM企画(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffectsなどのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	カメラや撮影用語を覚え、カメラアシスタントができるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ基礎　カメラの構造を理解する / 適切なカメラ設定を理解する
2	カメラ基礎　レンズの違いを理解する / レンズに合わせたカメラ設定ができる
3	カメラ基礎　指示通りの撮影セッテイングが適切に行える
4	カメラ演習①　カメラ設定を自ら行い、素材の良し悪しを理解する
5	カメラ演習①　カメラ周辺機器の種類を把握し、セッティングできる
6	カメラ演習①　絵コンテを読み取り、撮影を進行できる
7	音声機材基礎　マイクの種類、接続方法を理解する
8	カメラワーク基礎①　映画作品からカメラワークの効果を知る
9	撮影演習　絵コンテを作成し、必要なカメラワークを組み立てられる
10	撮影演習　絵コンテに沿った撮影機材を準備できる
11	撮影演習　絵コンテ通りの撮影ができる
12	撮影演習　撮影した素材を取り込み、編集作業に反映することができる
13	撮影演習　完成した映像から改善点を見つけられる
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 webCM企画(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	金林 里奈
教員の略歴	本校卒業後テレビ番組制作会社に5年間勤務。現在、動画マーケティング会社に在籍し制作マネージャーを勤める						
授業の学習内容	映像・動画クリエイターとして、撮影という工程は必要不可欠です。それが実写でなくとも、Adobe AfterEffectsなどのソフト上でも必要な知識の一つです。卒業後1人の映像クリエイターとして、カメラの扱い、適切なカメラ設定、撮影現場に合わせたワークや提案ができる映像クリエイターを目指します。						
到達目標	自ら撮影に必要な機材を選び、設定できるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	カメラ演習② 様々なカメラの種類を理解し、操作ができるようになる
2	カメラ演習② 映像ケーブルの種類を理解し、正しく接続できる
3	カメラ演習② 配信機器を理解し、正しく接続できる
4	配信技術基礎 配線図を作成できる
5	配信技術基礎 配線図通りに機材セッティングができる
6	カメラワーク基礎② 映画作品からカメラワークの種類を知る
7	We Are作品制作 グループワークで作品の構成・企画ができる
8	We Are作品制作 役割分担し、それぞれの責務を果たせる
9	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる①
10	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる②
11	We Are作品制作 メンバーと協力し、制作を進行できる③
12	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる①
13	We Are作品制作 人の前に立ち、作品のプレゼンができる②
14	後期定期試験
15	後期定期試験 フィードバック

科目名	【映像技術】 アフターエフェクト(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	佐々木風雅
教員の略歴	独学で映像制作ののちに北海道で起業。起業から今年で5年目。 現在では、企業のPVブランディングからプロジェクションマッピングなど様々な領域で活動している。 動き出す浮世絵展ミラノ…【映像制作】 観光庁主催・農林水産省共催国連総会サイドイベント・訪日観光レセプション「DISCOVER Japan’s NEW TREASURES」オープニングショー…【映像制作】						
授業の学習内容	本講義では、AEを利用して行える映像演出、AEがどのような業界のどのような場面で利用されているのかを知ることで、進路選択の知識と業界共通で利用する技術を取得します。 youytube,SNSの発展で、映像の重要性が高まってきていますが、それと同時に映像制作に求められる質も高くなってきています。映像のクリエイターとして、自分の進みたい将来に向けて、何のスキルが必要で今何を勉強しないといけないかを学び、就職の際に、行きたい業界に行けることを本講義の目標とします						
到達目標	質の高い制作物を分解理解できるようになるために、以下のスキルの取得を目標とします。 1.AEにおける頻用するエフェクト、操作の理解 2.現場で利用する技術、の理解 3.映像制作に対する関心を深め、制作物に対するクオリティの意識を向上させる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	講師紹介。AEがどの業界でどのように利用されているか。それぞれの業界ごとのワークスペースの違いや
2	【モーショングラフィックス】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 モーショングラフィックスに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
3	【モーショングラフィックス】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 モーショングラフィックスに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
4	【モーショングラフィックス】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 モーショングラフィックスに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
5	【youtube配信画面制作】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 youtube配信画面制作に必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
6	【リリックビデオ】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
7	【リリックビデオ】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
8	【リリックビデオ】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
9	【リリックビデオ】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
10	【VJ素材作成】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
11	【VJ素材作成】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
12	【VJ素材作成】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
13	【VJ素材作成】参考映像の分解と説明。それらの技術を利用した作品の制作。 リリックビデオに必要な構成とスキルを学び、自ら利用できるようになる。
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

【映像技術】 アフターエフェクト(6)		必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	佐々木風雅
教員の略歴	独学で映像制作ののちに北海道で起業。起業から今年で5年目。 現在では、企業のPVブランディングからプロジェクションマッピングなど様々な領域で活動している。 動き出す浮世絵展ミラノ…【映像制作】 観光庁主催・農林水産省共催国連総会サイドイベント・訪日観光レセプション「DISCOVER Japan's NEW TREASURES」オープニングショー…【映像制作】						
授業の学習内容	本講義では、AEを利用して行える映像演出、AEがどのような業界のどのような場面で利用されているのかを知ることで、進路選択の知識と業界共通で利用する技術を取得します。 youytube,SNSの発展で、映像の重要性が高まってきていますが、それと同時に映像制作に求められる質も高くなってきています。映像のクリエイターとして、自分の進みたい将来に向けて、何のスキルが必要で今何を勉強しないといけないかを学び、就職の際に、行きたい業界に行けることを本講義の目標とします						
到達目標	質の高い制作物を分解理解できるようになるために、以下のスキルの取得を目標とします。 1.AEにおける頻用するエフェクト、操作の理解 2.現場で利用する技術、の理解 3.映像制作に対する関心を深め、制作物に対するクオリティの意識を向上させる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	自主制作のテーマ決め。絵コンテ、ストーリーの制作。制作するにあたっての注意すべき事項。 これらを学ぶことで、主体的に制作を行い、作品の完成までもっていく能力を身に着ける。
2	自主制作開始。映像制作を通して企画力を身に付ける。
3	自主制作開始。映像制作を通して編集技術を身に付ける。
4	自主制作開始。映像制作を通して編集技術を身に付ける。
5	自主制作開始。映像制作を通してを作品に対する理解を深める。
6	提出。総評を行い、作品の見るポイントを学ぶ。
7	自主制作開始。
8	自主制作開始。映像制作を通して企画力を身に付ける。
9	自主制作開始。映像制作を通して編集技術を身に付ける。
10	自主制作開始。映像制作を通して編集技術を身に付ける。
11	自主制作開始。映像制作を通してを作品に対する理解を深める。
12	提出。総評 それぞれのスキルに合わせた以後の課題提出。
13	イベントを通して動画配信技術を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【3DCG】 ゲームCGテクニック(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤井勇希

教員の略歴	映像、ゲーム業界を経て、現在はCG業界でフリーランスとして活躍. 映画「めめめのくらげ」の制作に携わる。「Looking Glass(ルッキンググラス)」を活用した日本初のデジタル水槽を制作。
授業の学習内容	2年生：テクスチャワークの習得、モデリング能力向上 クラスの進行度合いにより、授業内容の変更や順序移動などあり
到達目標	・授業時間以外でも、何かしらの練習ができるようになること 3Dに限らず、イラストやクロッキーなどでも良い。楽しく感じるのが大事。 ・価値観の尺度を他者比較ではなく、自分自身へと向けるマインドを育てる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容授業計画・内容	
回数回数	学習内容学習内容
1	●テクスチャ、マテリアルまで含めたモデリング
2	ハンマー&レゴブロックを制作する①
3	ハンマー&レゴブロックを制作する②
4	ハンマー&レゴブロックを制作する③
5	●テクスチャワークに重点を置いた『ローポリゴン武器作成』①
6	●テクスチャワークに重点を置いた『ローポリゴン武器作成』②
7	●テクスチャワークに重点を置いた『ローポリゴン武器作成』③
8	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]①
9	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]②
10	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]③
11	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]④
12	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]⑤
13	●ローポリゴンキャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[1体目]⑥
14	前期定期試験
15	前期定期試験

【使用
教科書・

科目名	【3DCG】 ゲームCGテクニック(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	澤井勇希
教員の略歴	映像、ゲーム業界を経て、現在はCG業界でフリーランスとして活躍. 映画「めめめのくらげ」の制作に携わる。「Looking Glass(ルッキンググラス)」を活用した日本初のデジタル水槽を制作。						
授業の学習内容	2年生：テクスチャワークの習得、モデリング能力向上 クラスの進行度合いにより、授業内容の変更や順序移動などあり						
到達目標	・授業時間以外でも、何かしらの練習ができるようになること 3Dに限らず、イラストやクロッキーなどでも良い。楽しく感じるのが大事。 ・価値観の尺度を他者比較ではなく、自分自身へと向けるマインドを育てる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容授業計画・内容	
回数回数	学習内容学習内容
1	●サブスタンスペインター練習(箱とドラム缶)を制作する①
2	●サブスタンスペインター練習(箱とドラム缶)を制作する②
3	●サブスタンスペインター練習(箱とドラム缶)を制作する③
4	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る①
5	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る②
6	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る③
7	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る④
8	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る⑤
9	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る⑥
10	●背景モデリング(モチーフ自由)どうしても考えつかない場合は自分の部屋を作る⑦
11	●キャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[2体目]①
12	●キャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[2体目]②
13	●キャラモデリング(テクスチャ、セットアップまで)[2体目]③
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科

科目名	【3DCG】 ゲームCG基礎(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保英樹

教員の略歴	KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「勇気爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。
授業の学習内容	CGアニメーション、ゲーム制作ではキャラクターアニメーション、カメラワーク等の アニメーション制作が必須要素となっている。 本授業は、CGクリエーター専攻、ネット動画クリエーター専攻、アニメーション専攻、VR&AR制作専攻、CG・アニメーション&イラスト専攻、ゲーム・アニメに関係し、Mayaを用いて実際にアセットを動かしながらCGアニメーション制作の基本を学ぶ。 ジャンルに関わらず、CGアニメーションを制作する上での基礎を身につけて欲しい。 ・CGアニメーションの基礎知識の前提講義 ・Mayaの基本操作の習得 ・簡単なプリミティブモデルでのアニメーション制作 ・キャラクターを使用してのアニメーション制作
到達目標	・Mayaの基本操作が出来る ・プリミティブのアニメーション制作が出来る ・キャラクターの基本的なアニメーション制作が出来る
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	CGアニメーションの基礎・Mayaの基本操作とアニメーションの原則を理解する
2	簡単なプリミティブモデルでのアニメーション制作ができる
3	簡単なプリミティブモデルでのアニメーション制作ができる
4	簡単なプリミティブモデルでのアニメーション実技試験
5	キャラクターアニメーション制作・HumanIK基本を理解する
6	キャラクターアニメーションの制作ができるlevelⅠ　待機　攻撃
7	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅡ　ジャンプ　ダメージ
8	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅢ　死亡　勝利
9	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅣ　走り
10	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅤ　必殺技
11	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅥ　ウォークサイクル
12	キャラクターアニメーションの制作ができるLevelⅦ　ウォークサイクル
13	キャラクターアニメーション実技試験
14	イベント振り替えのため授業なし
15	イベント振り替えのため授業なし

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【3DCG】 ゲームCG基礎(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	安保英樹
教員の略歴	KONAMIコンピュータエンタテインメント、株式会社ハドソン等でのゲーム開発やムービー制作を経て株式会社アレクトの立ち上げに参加。 「進撃の巨人」「有機爆発バーンブレイバーン」「ゾンビランドサガ」「ポケモンマスターズ」「ドロヘドロ」「怪獣デコード」等の制作に携わる。 怪獣デコードでは、海外の映画祭において数々の賞を受賞。 アレクトでは昨年Netflixオリジナルアニメ「ヤキトリ」に監督として参加。 現在もコンシューマゲームの開発や、アニメ制作に参加している。						
授業の学習内容	CGアニメーション、ゲーム制作ではキャラクターアニメーション、カメラワーク等の アニメーション制作が必須要素となっている。 本授業は、CGクリエーター専攻、ネット動画クリエーター専攻、アニメーション専攻、VR&AR制作専攻、CG・アニメーション&イラスト専攻、ゲーム・アニメに関係し、Mayaを用いて実際にアセットを動かしながらCGアニメーション制作の基本を学ぶ。 ジャンルに関わらず、CGアニメーションを制作する上での基礎を身につけて欲しい。 ・モーションキャプチャ研修 ・MotionBuilderを使用したカメラワークとアニメーション制作 ・AfterEffectsを用いてムービー化						
到達目標	・演出の基礎を理解する ・モーションキャプチャの基本を理解する ・カメラワークと合わせたアニメーションを制作する ・画像素材の書出し、ムービーが出来る						
評価方法と基準	最終提出のムービーをもって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	映像演出の基礎とMotionBuilderの基本操作を理解する
2	モーションキャプチャ研修Ⅰ
3	モーションキャプチャ研修Ⅱ
4	プリビズ制作ができるⅠ
5	プリビズ制作ができるⅡ
6	プリビズ制作ができるⅢ
7	プライマリアニメーションの制作ができるⅠ
8	プライマリアニメーションの制作ができるⅡ
9	プライマリアニメーションの制作ができるⅢ
10	プライマリアニメーションの制作ができるⅣ
11	プライマリアニメーションの制作ができるⅤ
12	ムービー化、編集が出来る
13	実技試験
14	イベント振り替えのため授業なし
15	イベント振り替えのため授業なし

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【作品制作】 投稿作品制作(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	原田　早知
教員の略歴	1995年より主婦と生活社『JUNON』の記者として活動を始める。芸能、カルチャー系の多くの雑誌で執筆。嵐、ラルク・アン・シエルのファンクラブ会報の編集、記者を10年間担当。現在は主婦と生活社『CHANTO WEB』にて執筆中。						
授業の学習内容	多くの読者の心を掴む作品を構築するために、実際に書く、完成させる、他者の意見を聞く、他者に意見する、という行程を繰り返し、ストーリーの完成度を高める。						
到達目標	・自身の好きなもの、得意なものをしっかりと把握する。・書きたいことの概要を書けるようになる。・起承転結のあるストーリーを書けるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	「作文」と「物語」の違いを意識し、「物語」とはどんなものか理解して書けるようになる。
2	主語を明確にし、熟語をかならず対応させるなど、正しい日本語で構成することを目指す。
3	同世代の誰もが一度読んで理解できる文章を書けるようになる。
4	身近な事柄をもとにしたショートストーリー①書き方を身に付ける
5	身近な事柄をもとにしたショートストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
6	主人公に重点を置いたストーリー①の書き方を身につける
7	主人公に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
8	登場人物それぞれの設定、関係性に重点を置いたストーリー①の書き方を身につける
9	登場人物それぞれの設定、関係性に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
10	登場人物の感情に重点を置いたストーリー①の書き方を身につける
11	登場人物の感情に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
12	前期での自らの作品を振り返り、再構成して完成させる。
13	前期での成長、反省点、目標をお互いに意見し合い、後期につなげる。
14	前期定期試験
15	前期定期試験　　フィードバック

【使用教科書・教 材】パソコン、USB

科目名	【作品制作】 投稿作品制作(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	原田　早知
教員の略歴	1995年より主婦と生活社『JUNON』の記者として活動を始める。芸能、カルチャー系の多くの雑誌で執筆。嵐、ラルク・アン・シエルのファンクラブ会報の編集、記者を10年間担当。現在は主婦と生活社『CHANTO WEB』にて執筆中。						
授業の学習内容	多くの読者の心を掴む作品を構築するために、実際に書く、完成させる、他者の意見を聞く、他者に意見する、という行程を繰り返し、ストーリーの完成度をさらに高める。						
到達目標	・感動ポイントのあるストーリーを書けるようになる。・登場人物の表情や情景が見えるようなストーリーを書けるようになる。・自分らしい作風を確立する。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	前期での課題の克服を意識したストーリー①の書き方を身に付ける
2	前期での課題の克服を意識したストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
3	登場人物の会話に重点を置いたストーリー①の書き方を身に付ける
4	登場人物の会話に重点を置いたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
5	情景から感情が伝わるストーリー①の書き方を身に付ける
6	情景から感情が伝わるストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
7	ふたつの世界線を取り入れたストーリー①の書き方を身に付ける
8	ふたつの世界線を取り入れたストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
9	驚き、感動を意識したストーリー①の書き方を身に付ける
10	驚き、感動を意識したストーリーのブラッシュアップ②作品の違いを学ぶ
11	他の学生が書いたストーリーの再構築①
12	他の学生が書いたストーリーのブラッシュアップ②
13	1年間の成長、反省点、目標をお互いに意見し合い、来期につなげる。
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

パソコン、USB

科目名	【デッサン・情報力】 デッサン(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 （4）	担当教員	守分 美佳
教員の略歴	守分：高等学校・大学でも教員として教える傍ら、画家としても活動中。 菱野：彫刻家・真鍮小物作家として活動中。道展会友。						
授業の学習内容	「基本となる形」を理解し表現できる技術・構図（構成力）・遠近法を身につける為に、基本形を組み合わせた静物デッサンを行う。						
到達目標	「基本の形」を理解・表現できるようになる。画面の構成力・遠近法を習得し、総合的な表現力を向上させる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	授業の説明、道具の使い方・基本姿勢の指導
2	静物デッサンA-1 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。① 例　基礎の幾何形体
3	静物デッサンA-2 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。② 段ボール
4	静物デッサンA-3 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。③ 丸めたティッシュ
5	静物デッサンA-4 観察眼・立体感覚を学ぶことができる。④、作品講評
6	静物デッサンB-1 忍耐力・集中力を育むことができる。① ビン
7	静物デッサンB-2 忍耐力・集中力を育むことができる。② イス
8	静物デッサンB-3 忍耐力・集中力を育むことができる。③ 壺、作品講評
9	静物デッサンC-1 ドローイング技術を高めることができる。① コーヒーミル
10	静物デッサンC-2 ドローイング技術を高めることができる。② 石膏像（胴体）
11	静物デッサンC-3、ドローイング技術を高めることができる。③、作品講評
12	静物デッサンD-1 線や面の表現技法を学ぶことができる。① 花
13	静物デッサンD-2 線や面の表現技法を学ぶことができる。② 靴
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

デッサンモチーフ

科目名	【デッサン・情報力】 デッサン(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 (2)	担当教員	守分 美佳
教員の略歴	守分：高等学校・大学でも教員として教える傍ら、画家としても活動中。 菱野：彫刻家・真鍮小物作家として活動中。道展会友。						
授業の学習内容	前期での習得レベルを踏まえてモチーフの難易度を上げ、「基本の形」から応用したものでデッサンを行う。						
到達目標	デッサンを繰り返すことにより、「形・明暗・質感・空間」の理解と表現力をより高める。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	静物デッサンD-3 線や面の表現技法を学ぶことができる。③、作品講評
2	手のデッサン-1 繊細な質感の描写力を養うことができる。① 手の甲
3	手のデッサン-2 繊細な質感の描写力を養うことができる。② 手のひら
4	手のデッサン-3 繊細な質感の描写力を養うことができる。③ ポーズをとった手、作品講評
5	静物デッサンE-1 仕上げ技術を身につけることができる。① 風景
6	静物デッサンE-2 仕上げ技術を身につけることができる。② 石膏像（頭部）
7	静物デッサンE-3 仕上げ技術を身につけることができる。③ 鳥の模型
8	静物デッサンE-4 仕上げ技術を身につけることができる。④、作品講評
9	手＋物のデッサン-1 質量や質感が異なる物体の描き分けを上達させることができる。①
10	手＋物のデッサン-2 質量や質感が異なる物体の描き分けを上達させることができる。②
11	手＋物のデッサン-3 質量や質感が異なる物体の描き分けを上達させることができる。③
12	手＋物のデッサン-4 質量や質感が異なる物体の上達させることができる。④、作品講評
13	後期定期試験
14	後期定期試験　フィードバック
15	後期定期試験　フィードバックと振り替えを行う

【使用教科書・教材・参考書】
デッサンモチーフ

科目名	【業界研修】 マーケティング(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 1	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	(オリエンテーション①)ビジネスとしてのeスポーツについて
2	(マーケティング実習①)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
3	(マーケティング実習②)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
4	(講評①)eスポーツチームの事業トレンドの調査発表
5	(マーケティング実習③)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略立案手法の 解説と実習
6	(講評②)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略案の発表
7	(オリエンテーション②)マーケティング手法の紹介と解説
8	(テスト)eスポーツ市場とマーケティング手法の理解度確認
9	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク①
10	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク②
11	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク③
12	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク①
13	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク②
14	(講評③)プレゼンテーション
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【業界研究】 マーケティング(6)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 1	担当教員	櫻井憲人
教員の略歴	株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。 eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。						
授業の学習内容	私の授業では、クリエイターの知識や技術を取り入れるのも大切だと思いますが、 生徒一人一人の成長に合わせた授業を実施し、生徒に寄り添いながら 生徒自身が自ら考えてアイデアを出しつつグループワークなどで他社との協力・交流を行い 思考力とコミュニケーション能力を磨き、 業界の即戦力になるための授業を展開してきます。						
到達目標	eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。 本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。						
評価方法と基準	各授業の取り組み姿勢と各学期の最後に提出してもらう、制作課題の作品の成績によって評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	(オリエンテーション①)eスポーツのお金の流れ
2	(マーケティング実習①)前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
3	(マーケティング実習②)前期の仮想イベントを題材に、収支を意識して現実的なプランに再構築する-グループワーク
4	(マーケティング実習③)再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
5	(マーケティング実習④)再構築した仮想イベントのマーケティング戦略を見直す-グループワーク
6	(講評①)①～④の公表
7	(オリエンテーション②)主催者側に必要なビジネスプロセスの理解
8	(マーケティング実習⑤)①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク①
9	(マーケティング実習⑥)①～④のイベントを主催可能な形にするための考案-グループワーク②
10	(講評②)⑤～⑥の公表
11	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク①
12	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク②
13	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク③
14	(演習課題_企画立案)主催者をイメージして、実際に持ち込み可能なイベント企画書の作成-グループワーク④
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デジタル基礎】 広告デザイン(5)	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 (4)	担当教員	加納高士
教員の略歴	昭和63年　札幌印刷株式会社(現 総合商研株式会社)にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社(現 パラシュート株式会社)入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事。						
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。						
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション(生徒の認知と将来的キャリアの確認)、印刷の種類とさまざまなメディア(DTP制作における印刷物や媒体の説明)を学ぶ
2	DTP演習:キャラクタートレース(Illustratorでの操作技術習得)を身に付ける
3	DTP演習・印刷演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の説明、作成(印刷の基礎知識説明)を身に付ける
4	DTP演習:名刺ショップカードなどの小型印刷物の作成(ルールに沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
5	DTP演習:Photoshop実技(色補正)画像色補正の基礎を習得・実習を行う。色相の概念(CMYK・RGB等)を学習。
6	DTP演習:Photoshop実技(切り抜き等)切り抜きの基礎を習得・実習を行う。Photoshopの機能を使った方法を習得・実習を行う。
7	DTP演習:Photoshop実技(画像合成、処理処理)画像合成の基礎を習得・実習を学習。
8	印刷演習:印刷物制作などの制作手順(印刷物作成におけるルールや手法などを学習)
9	DTP演習:フライヤー等印刷物の作成(デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認)を身に付ける
10	DTP演習:フライヤー等印刷物の表面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
11	DTP演習:フライヤー等印刷物の裏面作成(前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作)を身に付ける
12	DTP演習:フライヤー等印刷物作成(デザインにおけるクリエイティブチェックと修正等業務)を身に付ける
13	プレゼン:フライヤー制作におけるプレゼンテーション実施(各自)プレゼンテーション力を身に付ける
14	前期定期試験
15	前期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デジタル基礎】 広告デザイン（6）	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 （4）	担当教員	加納高士
教員の略歴	昭和63年 札幌印刷株式会社（現 総合印刷株式会社）にてキャリアスタート。 平成3年より複数のデザイン会社、個人事業主を経験。 平成6年より札幌凸版印刷株式会社（現 パラシュート株式会社）入社。DTPキャリアをスタート。また様々なデジタルコンテンツプロジェクトに参加。 平成13年株式会社オズにてアートディレクション業務に着手。 平成25年より個人事業主として印刷会社での制作物を担当。 平成28年株式会社ハートランド設立。現在に至る。 現在はデザイン、ディレクション業務の他、キャリア形成支援のためキャリアコンサルティング業務にも従事						
授業の学習内容	Adobe Illustrator、adobe Photoshopを活用した制作物を行う中で、基本的な印刷やwebにおける知識や作業工程・概念を理解、各演習時にルール等を伝授。それに沿った制作を実習とする。						
到達目標	Adobe Illustrator、adobe Photoshopの基本的操作や課題制作を行う上での正しい手法が理解できているか。 DTPにおけるデザインスキルの習得。データ管理方法の徹底。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	タイポグラフィー（デザインの方向性とデザインラフの作成、コピーライティング、制作ルールの確認）を身に付ける
2	タイポグラフィー（前段でのルールや手法に沿った自己デザインによる制作）を身に付ける
3	広告イラスト技術を身に付ける①
4	広告イラスト技術を身に付ける②
5	インデザインの構成・企画力を学ぶ①
6	インデザインの構成・企画力を学ぶ②
7	インデザインの制作を学ぶ
8	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ①
9	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ②
10	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ③
11	進級制作、1年間で学んだことを活かしwebデザイン制作を行う。Webデザイン方法を学ぶ④
12	進級制作審査
13	イベントを通してデザイン知識を身に付ける
14	後期定期試験
15	後期定期試験　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【作品制作】 創作技術総論(5)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間(単位)	120 (8)	担当教員	野瀬政裕
教員の略歴	公立高校で38年間国語教師として勤務し、その後私立高校で1年間勤務する。						
授業の学習内容	日本語の特徴を理解し、ことばの持つ多様性を考える。 創作する上での様々な技法を身につける。 小説や評論、詩・短歌・俳句等を読み豊かな言語感覚を身につける。						
到達目標	基本的な国語力(読み、書き、聞く、話す)を着実に習得する。 漢字検定3級、準2級を取得する。 短編小説の制作に取り組み、完成度の高い作品に仕上げる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	自己紹介。オリエンテーション。「一期一会」等、日本語の深さ難しさを知る。
2	小説を読み、感想を話し合う。漢検3級程度の漢字の読みに挑戦する。
3	課題①(教師自作)を解く。漢検3級程度の漢字の読みに挑戦する。
4	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
5	課題②(教師自作)を解く。漢検3級程度の漢字の書き取りに挑戦する。
6	小説を読み、感想を話し合う。漢検3級程度の漢字の書き取りに挑戦する。
7	課題③(教師自作)を解く。漢検3級程度の漢字の書き取りに挑戦する。
8	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
9	漢検3級程度の部首・四字熟語に挑戦する。短編の構想を練る。
10	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
11	漢検3級程度の部首・四字熟語に挑戦する。
12	小説を読み、感想を話し合う。課題④(教師自作)を解く。
13	前期末テストを実施する。短編の構想を練ることの課題を課す。
14	前期定期試験
15	前期定期試験　　フィードバック

【使用教科書・教材・参考書】

著名な作家の作品、漢字検定問題集(3級・準2級)、教師手作り課題

科目名	【作品制作】 創作技術総論（6）	必修選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
学科	クリエイティブデザイン科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間（単位）	120 (8)	担当教員	野瀬政裕
教員の略歴	公立高校で38年間国語教師として勤務し、その後私立高校で1年間勤務する。						
授業の学習内容	日本語の特徴を理解し、ことばの持つ多様性を考える。 創作する上での様々な技法を身につける。 小説や評論、詩・短歌・俳句等を読み豊かな言語感覚を身につける。						
到達目標	基本的な国語力（読み、書き、聞く、話す）を着実に習得する。 漢字検定3級、準2級を取得する。 短編小説の制作に取り組み、完成度の高い作品に仕上げる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
2	小説を読み、感想を話し合う。課題⑤（教師自作）を解く。
3	生徒の作品を紹介し感想を話し合う。（テーマ、描写、人物造形など）
4	漢検3級の模擬試験に挑戦する。新聞を読んでくることを指示する。
5	時事問題を考える。課題⑥（教師自作）を解く。
6	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
7	漢検3級程度の同音・同訓異字に挑戦する。
8	漢検3級程度の対義語・類義語に挑戦する。
9	小説を読み、感想を話し合う。課題⑥（教師自作）を解く。
10	漢検3級の模擬試験に挑戦する。
11	原稿用紙3～5枚程度の短編小説を制作する。
12	後期末テストを実施する。1年間の反省をし次年度の授業展開の参考にする。
13	後期定期試験
14	後期定期試験　フィードバック
15	後期定期試験　フィードバックと振り替えを行う

【使用教科書・教材・参考書】

著名な作家の作品、漢字検定問題集（3級・準2級）、教師手作り課題