

科目名	【 CG基礎 】 Blender基礎(2)	必修 選択	必修	年次	1	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	松倉大樹
教員の略歴	(株)きしだStudioBACUの映像部部长。 ジェネラリストとして地球少女アルジュナ、マクロスF、劇場版TIGER&BUNNY など多数アニメの3DCG 業務に参加。 現在は、会社で受けた多数作品のCGIマネージャーを主にやりつつ、劇場版名探偵コナンシリーズの3DCGディレクターを務める。						
授業の学習内容	blenderの基礎技術（アニメーションを中心）を身に付ける。 様々な3Dソフトに触れることで、技術を発展させる。						
到達目標	blenderの基本的な使い方を理解し、アニメーション作品を完成させる。 Blenderを使いこなせるように、知識向上ができる。						
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	パーティクルの基礎を理解することができる。①グラフィックを学ぶ
2	パーティクルの基礎を理解することができる。②モーションを学ぶ
3	リギングの基礎を理解することができる。
4	自分で作ったモデルにリグを割り当てることができる。①CGモデルを理解する
5	自分で作ったモデルにリグを割り当てることができる。②動き方を確認する
6	ボーンアニメーションの基礎を理解することができる。
7	自分で作ったモデルのボーンを動かして、アニメーションさせることができる。①ボーンについて学ぶ
8	自分で作ったモデルのボーンを動かして、アニメーションさせることができる。②動かし方を身につける
9	自分で作ったモデルのボーンを動かして、アニメーションさせることができる。③アニメーションへの理解を深める
10	どういった意図でアニメーションさせたのか、経緯、思い、熱量などを伝えることができる。
11	グリースペンを理解し、blender上で絵を描けるようになる。①描き方を学ぶ
12	グリースペンを理解し、blender上で絵を描けるようになる。②仕上げを行う
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】	

科目名	【 CG基礎 】 Blender基礎(2)	必修 選択	必修	年次	1	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	松倉大樹
教員の略歴	(株)きしだStudioBACUの映像部部长。 ジェネラリストとして地球少女アルジュナ、マクロスF、劇場版TIGER&BUNNY など多数アニメの3DCG 業務に参加。 現在は、会社で受けた多数作品のCGIマネージャーを主にやりつつ、劇場版名探偵コナンシリーズの3DCGディレクターを務める。						
授業の学習内容	blenderの基礎技術（アニメーションを中心）を身に付ける。 様々な3Dソフトに触れることで、技術を発展させる。						
到達目標	blenderの基本的な使い方を理解し、アニメーション作品を完成させる。 Blenderを使いこなせるように、知識向上ができる。						
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	パーティクルの基礎を理解することができる。①グラフィックを学ぶ
2	パーティクルの基礎を理解することができる。②モーションを学ぶ
3	リギングの基礎を理解することができる。
4	自分で作ったモデルにリグを割り当てることができる。①CGモデルを理解する
5	自分で作ったモデルにリグを割り当てることができる。②動き方を確認する
6	ボーンアニメーションの基礎を理解することができる。
7	自分で作ったモデルのボーンを動かして、アニメーションさせることができる。①ボーンについて学ぶ
8	自分で作ったモデルのボーンを動かして、アニメーションさせることができる。②動かし方を身につける
9	自分で作ったモデルのボーンを動かして、アニメーションさせることができる。③アニメーションへの理解を深める
10	どういった意図でアニメーションさせたのか、経緯、思い、熱量などを伝えることができる。
11	グリースペンを理解し、blender上で絵を描けるようになる。①描き方を学ぶ
12	グリースペンを理解し、blender上で絵を描けるようになる。②仕上げを行う
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】	

科目名	【 アニメーション アニメーション基礎(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	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。 ゾンピランドサガ、ポケモンマスターズ、ドロヘドロ、進撃の巨人、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NetflixオリジナルアニメにCGディレクターとして参加。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クリエイター専攻、ネット動画クリエイター専攻、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するアニメーション制作						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Mayaの基本操作ができる ・プリミティブのアニメーション制作ができる ・キャラクターの基本的なアニメーション制作ができる 						
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	CGアニメーションの基礎・Mayaの基本操作を理解することができる。
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。①モデリング
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で実践することができる。
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。Level I
7	キャラクターアニメーションの制作ができる。level II
8	キャラクターアニメーションの制作ができる。level III
9	キャラクターアニメーションの制作ができる。level IV
10	キャラクターアニメーションの制作ができる。level V
11	キャラクターアニメーションの制作ができる。level VI
12	キャラクターアニメーションの制作ができる。Level VII
13	キャラクターアニメーション実技試験で実践することができる。
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	【 アニメーション アニメーション基礎(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	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	<p>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。 ゾンビランドサガ、ポケモンマスターズ、ドロヘドロ、進撃の巨人、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NetflixオリジナルアニメにCGディレクターとして参加。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。</p>						
授業の学習内容	<p>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クリエイター専攻、ネット動画クリエイター専攻、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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテ制作 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・演出の基礎を理解する ・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	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	映像演出の基礎を理解することができる。
2	絵コンテの制作ができる。level I
3	絵コンテの制作ができる。level II
4	絵コンテの制作ができる。level III
5	Mayaのカメラワーク操作を理解する。
6	レイアウトの制作ができる。level I
7	レイアウトの制作ができる。level II
8	プライマリアニメーションの制作ができる。level I
9	プライマリアニメーションの制作ができる。level II
10	セカンダリアニメーションの制作ができる。level I
11	セカンダリアニメーションの制作ができる。Level II
12	ムービー化、編集が出来る。
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】	

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	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	金林里奈
教員の略歴	本校卒業(第3期生)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	卒業後1人の映像クリエイターとして自立できることを目標にします。技術面だけではなくクライアントに寄り添った制作進行や資料作成ができるようになるために、模擬プレゼン会や打ち合わせのシチュエーションを作り上げ演習を行なう。						
到達目標	(1年生) 動画マーケティングの基礎と、動画制作における工程を理解する						
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	動画マーケティング基礎 作り手側の思考を身につける / 映像制作の工程を理解する
2	動画マーケティング基礎 映像制作に必要な資料の把握 / 打ち合わせの流れを理解する
3	Adobe Illustrator実習 資料作成のためのツールを理解・使い分けができるようになる
4	Adobe Illustrator実習 レイヤーを理解し、1枚の資料を作成できるようになる
5	Adobe Illustrator実習 資料の内容を理解し、読みやすくデザインできるようになる
6	Adobe Illustrator実習 文章力を磨き、伝えたいことをライティングできるようになる
7	Adobe Illustrator実習 ある課題に対して紹介文をライティングできるようになる
8	Adobe Illustrator実習 動画制作の企画書を作成できるようになる
9	模擬ミーティング 動画制作にあたってクライアントへのヒアリングができるようになる
10	模擬ミーティング ヒアリングしたことをもとに企画書を作成できる
11	模擬ミーティング ヒアリングしたことをもとに絵コンテを作成できる
12	模擬ミーティング ヒアリングしたことをもとに香盤表を作成できる
13	模擬ミーティング 作成した資料をもとにクライアントへ説明できるようになる
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】	

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	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	金林里奈
教員の略歴	本校卒業(第3期生)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	卒業後1人の映像クリエイターとして自立できることを目標にします。技術面だけではなくクライアントに寄り添った制作進行や資料作成ができるようになるために、模擬プレゼン会や打ち合わせのシチュエーションを作り上げ演習を行なう。						
到達目標	(1年生)映像制作を行なう上で必要な情報をヒアリングできるようになる						
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	特別講義 自らの目標設定と、動画制作におけるお金の考え方 / ブレインストーミング形式 を受講できる
2	クリエイターマニュアル 仕事の流れ、社会人のマナーを習得することができる
3	Apple Numbers実習 見積書を作成できるようになる
4	Apple Numbers実習 請求書を作成できるようになる
5	Adobe Illustrator実習 資料のテンプレートを作成できるようになる
6	Adobe Illustrator実習 テンプレートを基に資料を作成できる
7	Adobe Illustrator実習 プレゼン資料を作成できるようになる
8	模擬プレゼン演習 課題に対してブレインストーミングを行い、情報をまとめることができる
9	模擬プレゼン演習 得た情報を基に役割分担し、資料作成することができる
10	模擬プレゼン演習 全体の進捗を確認し合い、校閲ができる
11	模擬プレゼン演習 プレゼンテーション① 企画趣旨を伝え演説できるようになる
12	模擬プレゼン演習 プレゼンテーション② 企画趣旨を伝え演説できるようになる
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	

科目名		【アニメーション】 アニメーション制作(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		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	多田まどか
教員の略歴	アニメーション撮影(コンポジター) CG制作会社で6年間アニメ撮影業務にあたり、現在はフリーランスで活動。							
授業の学習内容	仕上げと撮影の作業がどのように行われているか一通り学び、必要なデータの作成方法を理解する。							
到達目標	アニメに必要なデータの作成方法を理解し、全員、素組みができるようになるのが目標。 パソコンが得意な学生は撮影処理を駆使し、1つの絵を作り上げる力をつけ、個人制作のクオリティアップを目指す。							
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、授業内容、使用ソフト、アニメ制作の流れについて説明
2	【TraceMan/PaintMan基礎】 TraceMan、PaintMan、Stylosの説明、1枚絵の線補正
3	【PaintMan基礎】 1枚絵の仕上げ、パッチパレットの使い方
4	【PaintMan基礎】 フォルダ構成、指定色について学ぶ
5	【AfterEffects基礎】 AfterEffectsの説明、タイムシートの読み方、レンダリング設定、FIX(カット組み)を学ぶ
6	【AfterEffects基礎】 FIXの復習
7	【AfterEffects基礎】 被写界深度とモーショントラックの知識を身につける
8	【AfterEffects基礎】 PAN(カメラワーク)を学ぶ、warpの知識を身につける
9	【AfterEffects基礎】 フェアリング(カメラワーク)を学ぶ
10	【AfterEffects基礎】 透過光について学ぶ
11	【AfterEffects基礎】 SLの方法を身につける
12	【AfterEffects基礎】 Followの計算、やり方を学ぶ
13	【AfterEffects基礎】 ローリングのやり方を学ぶ
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		【アニメーション】 アニメーション制作(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		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	多田まどか
教員の略歴	アニメーション撮影(コンポジター) CG制作会社で6年間アニメ撮影業務にあたり、現在はフリーランスで活動。							
授業の学習内容	撮影の作業がどのように行われているか一通り学び、必要なデータの作成方法を理解する。							
到達目標	アニメに必要なデータの作成方法を理解し、全員、素組みができるようになるのが目標。 パソコンが得意な学生は撮影処理を駆使し、1つの絵を作り上げる力をつけ、個人制作のクオリティアップを目指す。							
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基礎】 TU/TB(カメラワーク)、解像度を学ぶ
2	【AfterEffects基礎】 QPAN、QTB、QTU(カメラワーク)を学ぶ
3	【AfterEffects基礎】 密着PAN(カメラワーク)を学ぶ
4	【AfterEffects基礎】 密着TU、TB(カメラワーク)を学ぶ
5	【AfterEffects基礎】 フラクタルノイズで星の明滅と雨の作成
6	【AfterEffects基礎】 フラクタルノイズでラジアルブラーとストリームブラーの作成
7	【AfterEffects基礎】 フラクタルノイズで海の作成
8	【AfterEffects基礎】 フラクタルノイズで入射光の作成
9	【AfterEffects基礎】 キャラクター処理を学ぶ
10	【AfterEffects基礎】 ライトリークの作り方を学ぶ
11	【AfterEffects基礎】 フィルターの作り方を学ぶ
12	【AfterEffects基礎】 ループ動画の作り方を身につける
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】	

科目名	【映像技術】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	アフターエフェクト(1)	授業形態	演習	総時間 (単位)	120 8	担当教員	水島 直樹
学科	クリエイティブデザイン科						
教員の略歴	過去にオンラインでのゲームイベントを350回以上開催するその中で使用するタイトルテロップなどを制作現在は各イベントの配信オペレーターや、配信後の動画制作などを手掛けている						
授業の学習内容	映像業界標準のアプリケーションになりつつあるAfterEffectsの使用方法を学ぶ アニメーションの概念であるキーフレームを理解する 視聴する映像がどのように制作されているかを理解することができる						
到達目標	AfterEffectsの基本的操作を理解し、モーショングラフィックスの制作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						

回数	授業計画・学習内容
1	オリエンテーション 授業の進め方 タイピング練習 Googleアカウントの開設とYoutubeチャンネルの開設 AfterEffectsの起動と制作物紹介
2	AfterEffectsの基本操作理解 新規プロジェクト作成、コンポジション作成、平面作成、テキスト入力、図形作成、素材読み込み
3	キーフレームアニメーションの理解 基本的なパラメータを使用したキーフレームアニメーションの作成、動画書き出し方法を学ぶ 動画拡張子とアルファチャンネル プリコンポーズ
4	動きのあるグラフィックを挿入してみる エフェクトコントロールパネルの使い方 キーフレームのイーズインイーズアウトのつけ方(速度グラフ)
5	図形のトリミングを理解する①音楽に合わせてよきによきと出現したり移動するアニメーションを制作する
6	図形のトリミングを理解する②修正しやすいレイヤー構造とエフェクトをかける
7	ヌルオブジェクトを使用して、リリックムービーを制作する①(音楽に合わせた歌詞のアニメーション映像の制作)
8	ヌルオブジェクトを使用して、リリックムービーを制作する②背景の制作方法
9	イベント配信で使用できるステインガートランジションムービーを制作してみる① ステインガートランジションとは 制作方針の決定
10	学校祭で使用できるステインガートランジションムービーを制作してみる②個人制作
11	学校祭で使用できるステインガートランジションムービーを制作してみる③書き出し
12	個人制作発表会
13	前期定期試験
14	前期定期試験 フィードバック
15	前期定期試験 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】

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	クリエイティブデザイン科	授業形態	演習	総時間 (単位)	120 8	担当教員	水島 直樹
教員の略歴	過去にオンラインでのゲームイベントを350回以上開催する中で使用するタイトルテロップなどを制作現在は各イベントの配信オペレーターや、配信後の動画制作などを手掛けている						
授業の学習内容	映像業界標準のソフトになりつつあるAfterEffectsの使用方法を学ぶ アニメーションの概念であるキーフレームを理解する 視聴する映像がどのように制作されているかを理解することができる						
到達目標	アイキャッチ動画が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						

回数	授業計画・学習内容
1	調整レイヤーとプリコンポーズを使用して、フレキシブルなプロジェクトを作る
2	エフェクトを学ぶ ノイズ・タービュレントディスプレイス・フラクタルノイズなど マップの調整
3	テキストモーションでのピクセル風エフェクトやドット風エフェクトを追加する
4	パーティクルシステムⅡを使用して背景と前景に雨や雪を降らせる
5	3Dスイッチを使用して3次元でのテキストモーションを制作してみる①
6	3Dスイッチを使用して3次元でのテキストモーションを制作してみる②ライトレイヤーの使用と影のエフェクト
7	イベントで使えるアイキャッチ動画(5秒)を制作する(特にホスピで使用できるように制作する)
8	アイキャッチ動画の制作 仕上げまでアップロード
9	制作発表会ホスピ制作委員会に提示したい作品を学生が選出する
10	エクスペリションについてどんな機能なのかの説明と主に使用するエクスペリションの紹介
11	3Dカメラとエクスペリションを使用して手振れ感を演出する 全期を総合して学習が足りないところをヒアリングする
12	全期を総合して学習が足りないところを復習する
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】

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	ノベリスト	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を制作できる。①
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をし、クオリティの向上ができる。②
6	主人公に重点を置いたストーリーを制作できる①
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をし、クオリティの向上ができる。②
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を制作できる①
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をし、自己成長できる。②
10	登場人物の感情に重点を置いたストーリーを制作できる。①
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をし、クオリティの向上ができる。②
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ことができる。
13	前期での成長、反省点、目標をお互いに意見し合い、後期につなげることができる。
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	1	開講区分	後期
学科・コース	ノベリスト		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を制作できる①
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をし、クオリティの向上ができる。②
3	登場人物の会話に重点を置いたストーリーを制作できる①
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をし、クオリティの向上ができる。②
5	情景から感情が伝わるストーリーを制作できる①
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をし、クオリティの向上ができる。②
7	ふたつの世界線を取り入れたストーリーを制作できる①
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をし、クオリティの向上ができる。②
9	驚き、感動を意識したストーリーを制作できる①
10	驚き、感動を意識したストーリーのブラッシュアップをし、クオリティの向上ができる。②
11	驚き、感動を意識したストーリーのブラッシュアップをし、クオリティの向上ができる。③
12	1年間の成長、反省点、目標をお互いに意見し合い、来期につなげることができる。
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】 パソコン、USB	

科目名	【 IT 】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	デザインベーシック(1)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	岩瀬 聡子
学科・コース	クリエイティブデザイン学科						
教員の略歴	東京・札幌の民間企業を経て独立。ポスター・商業ディスプレイ・ロゴマークデザインなど手がける他、短学・専門学校にてデザイン・色彩などの指導を行い現在に至る。						
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際に自分の強みになります。本授業これらの技術を得るためにはIllustratorとPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習します。前期終了までには簡単なキャラクターやフライヤーを仕上げます。						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作を身につけることができる。 ②前期後期で制作したパーツを使用し、レイアウトをおこない一つの作品まで仕上げることができる。						
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 IllustratorとPhotoshopの違いを理解することができる。①アプリケーションの起動②新規ドキュメントの作成③作業環境の設定
2	Illustratorの基本的な操作ができる。①パネル基本操作②画面の拡大と縮小③操作の取り消し④ファイルの保存⑤カラーモードを解像度
3	基本図形で簡単な絵を描くことができる。①新規ドキュメント②図形制作③複製④回転⑤拡大縮小
4	基本図形の変形や塗りについて理解し、描くことができる。①アンカーポイント②削除③シェイプ形成ツール④塗りと線の設定
5	キャラクターを描くための手順を理解することができる。①配置②レイヤー追加・ロック③鉛筆ツールの設定
6	キャラクターを描くための手順を理解し描くことができる。①線の設定②トレース
7	キャラクターを描き色を塗ることができる。①スウォッチ②ライブペイント
8	キャラクターを描き色を塗ることができる。①ライブペイント選択ツール他
9	店名のロゴを作ることができる①文字入力②文字サイズ③文字タッチツール⑤アウトライン作成
10	マークを作るための手順を理解することができる。①垂直方向中央に整列②水平方向中央に整列③パスファインダー
11	マークを作ることができる。①グループ化・削除②パペットワープ
12	前期まとめ課題 オリジナルのマークを作ることができる。マークの色や形の意味について理解できる。
13	前期まとめ課題 オリジナルのマークを作ることができる。 まとめ課題
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】	
これから始めるIllustrator&Photoshopの本 技術評論社	

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学科		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・札幌の民間企業を経て独立。ポスター・商業ディスプレイ・ロゴマークデザインなど手がける他、大学・専門学校にてデザイン・色彩などの指導を行い現在に至る。							
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際に自分の強みになります。本授業これらの技術を得るためにはIllustratorとPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習します。前期終了までには簡単なキャラクターやフライヤーを仕上げます。							
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作を身につけることができる。 ②前期後期で制作したパーツを使用し、レイアウトをおこない一つの作品まで仕上げることができる。							
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をすることができる。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	広告のレイアウトの手順を理解することができる。①正確なサイズ枠②パスのオフセット③ガイド④ブラシ
11	広告のレイアウトの基本的操作をおこなうことができる①パターン作成・塗りつぶし②プロパティパネル③クリッピングマスク
12	広告のレイアウトについて構成のバランスや調整を理解することができる。①配置②テキストの配置③書き出し
13	後期まとめ課題 与えられた内容でフライヤーを制作することができる。
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】
これから始めるIllustrator&Photoshopの本 技術評論社

科目名		【作品制作】 デジタル描画基礎(1)	必修 選択	必須選択	年次	1	開講区分	前期
学科	クリエイティブデザイン科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	山田紘安
教員の略歴	商業作家、漫画や漫画原作として活躍							
授業の学習内容	デジタルになるべく頼らずアナログで基礎を学ぶ							
到達目標	人体の破綻しないバランスの習得と背景デザインにおける一点透視図法を習得する							
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	人体基礎・顔(バストアップ)の描き方を学ぶ
2	人体基礎・横顔の描き方を学ぶ
3	全身・正面の描き方を学ぶ
4	全身・横の描き方を学ぶ
5	全身・背面の描き方を学ぶ
6	三面図の描き方を身につける
7	動物デザインの描き方を知る
8	武器デザインの描き方を知る
9	刀剣デザインの描き方を学ぶ
10	衣装デザイン 和服の描き方を学ぶ
11	衣装デザイン 平安の描き方を学ぶ
12	ドラゴンデザインの描き方を学ぶ
13	一点透視図法を身につける①
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		【作品制作】 デジタル描画基礎(2)	必修 選択	必須選択	年次	1	開講区分	後期
学科	クリエイティブデザイン科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	山田紘安
教員の略歴	商業作家、漫画や漫画原作として活躍							
授業の学習内容	デジタルになるべく頼らずアナログで基礎を学ぶ							
到達目標	人体の破綻しないバランスの習得と背景デザインにおける一点透視図法を習得する							
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	一点透視図法を身につける②
2	背景練習 ハロウィンデザインの描き方を身につける①
3	背景練習 ハロウィンデザインの描き方を身につける②
4	背景練習 ハロウィンデザインの描き方を身につける③
5	背景練習 ハロウィンデザインの描き方を身につける④
6	背景練習 ハロウィンデザインの描き方を身につける⑤
7	コンセプトイラスト クリスマスデザインの描き方を学ぶ
8	モンスターデザインを学ぶ①
9	モンスターデザインを学ぶ②
10	背景練習 クリスマスデザインの描き方を学ぶ①
11	背景練習 クリスマスデザインの描き方を学ぶ②
12	背景練習 クリスマスデザインの描き方を学ぶ③
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】	

科目名	【 デザイン基礎 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	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	「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	【 デザイン基礎 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	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	【 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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	高橋宏枝
教員の略歴	アートディレクター/グラフィックデザイナー。印刷会社・出版社(広告代理店出向)を経て独立。専門学校講師歴15年目。						
授業の学習内容	1年を通しアナログ作業とデジタル作業の違いを理解し、表現方法の幅を広げる。 業界で主に用いられている「Illustrator」「Photoshop」を使用し、実践的な課題に取り組むことでデザイン力を身につける。 「自分とは違う考え方、感じ方、表現方法などを知ることで視野を拡げ、精神的にも技術的にも“余裕”を備えたクリエイターを目指す。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・無意識な「なぜ？」を意識的に「どうして？」に変換することができる ・少しの工夫で表現は無限に広がると感じることができる ・自分にとってアイデアの泉がどこにあるのか興味を持つことができる 						
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	〈授業ガイダンス〉目標・ルール・進め方など、授業の重要性を知ることができる
2	〈感字辞典①〉身近な“漢字”から自分の思考を意識し可視化することができる/可視化した“漢字”をメッセージ(コンセプト)に変換することができる
3	〈カントリーサイン①〉Illustratorのパスを使ってトレースすることができる(線と塗り)
4	〈カントリーサイン②〉Illustratorのパスを使ってトレースすることができる(面で捉える)
5	〈カントリーサイン③〉Illustratorのパスを使ってトレースすることができる(難度の挑戦)
6	〈感字辞典②〉メッセージ(コンセプト)に変換した“漢字”をIllustratorでデジタル変換することができる
7	〈イニシャルを季節で表現①〉条件を踏まえテーマに沿った発想をすることができる(課題説明/ラフ制作)
8	〈イニシャルを季節で表現②〉条件を踏まえテーマに沿った発想をすることができる(ラフ制作→提出)
9	〈イニシャルを季節で表現③〉提案したアイデアを基本にそって修正することができる(ブラッシュアップ/データ説明)
10	〈イニシャルを季節で表現④〉決定した案をIllustratorで基本通りに制作することができる(作品制作)
11	〈イニシャルを季節で表現⑤〉制作したデザインがルールに沿ったものになっているか細部まで確認することができる(作品制作→提出)
12	〈イニシャルを季節で表現⑥〉制作したデザインがルールに沿ったものになっているか細部まで確認することができる(公開チェックと講評)
13	〈ヒアリング〉デザインに関する疑問・質問をなげかけることで目標を明確にすることができる
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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員 高橋宏枝
教員の略歴	アートディレクター/グラフィックデザイナー。印刷会社・出版社(広告代理店出向)を経て独立。専門学校講師歴15年目。						
授業の学習内容	1年を通しアナログ作業とデジタル作業の違いを理解し、表現方法の幅を広げる。業界で主に用いられている「Illustrator」「Photoshop」を使用し、実践的な課題に取り組むことでデザイン力を身につける。 └自分とは違う考え方、感じ方、表現方法などを知ることで視野を拡げ、精神的にも技術的にも“余裕”を備えたクリエイターを目指す。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を習得することができる ・テーマに沿ったコンセプトを作成することができる ・アナログ表現とデジタル表現のメリットデメリットを理解することができる 						
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	〈My Shop①〉自分のShopを想定し、ロゴマーク・ロゴタイプをコンセプトに沿って制作することができる(ラフ/制作)
2	〈My Shop②〉自分のShopを想定し、ロゴマーク・ロゴタイプをコンセプトに沿って制作することができる(制作→提出)
3	〈we areキービジュアル①〉与えられたテーマに沿ってコンセプトを組み立て制作することができる(ラフ/制作)
4	〈we areキービジュアル②〉与えられたテーマに沿ってコンセプトを組み立て制作することができる(制作)
5	〈we areキービジュアル③〉与えられたテーマに沿ってコンセプトを組み立て制作することができる(制作→提出)
6	〈My Shop③〉ShopのOpen記念ノベルティグッズをコンセプトに沿って制作することができる(ラフ/制作)
7	〈My Shop④〉ShopのOpen記念ノベルティグッズをコンセプトに沿って制作することができる(制作)
8	〈My Shop⑤〉ShopのOpen記念ノベルティグッズをコンセプトに沿って制作することができる(制作→提出)
9	〈My Shop⑥〉ロゴを使ってショップカードを制作することができる(ラフ/制作)
10	〈My Shop⑦〉ロゴを使ってショップカードを制作することができる(制作)
11	〈My Shop⑧〉My Shopについてプレゼンテーションできる(プレゼン用シート制作/プレゼン前半)
12	〈My Shop⑨〉My Shopについてプレゼンテーションできる(プレゼン後半/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 フィードバックと復習を行う
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【映像基礎】 撮影基礎(1)	必修 選択	必修	年次	1	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	水島 直樹
教員の略歴	過去にオンラインでのゲームイベントを350回以上開催する その中で使用するタイトルテロップなどを制作 現在は各イベントの配信オペレーターや、配信後の動画制作などを手掛けている						
授業の学習内容	一眼レフ・動画専用カメラ・スマホカメラの設定値と使用方法を身につけることができる シャッターアングルや画角・撮影における構図と取り方を学ぶことができる 撮影した素材を専用ソフトを使用してカラーの調整や露出量などの設定を変えることができる BGMを使用してスライドショーを制作することができる						
到達目標	写真やビデオ等の映像機器及び映像編集ソフトを用いた表現に関する学習を通して、表現力・映像処理能力を高める。						
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						

回数	授業計画・学習内容
1	オリエンテーション 連絡方法の確立(ディスコードとチャンネル開設) カメラとPCの使用方法
2	カメラについて シャッタースピード・絞り・ISOなど おすすめスマホカメラアプリ設定 屋内での撮影実践
3	撮影した写真をUPしてみるアドバイートルームの使用方法
4	構図を意識した写真を撮ってみる屋内での撮影
5	上記写真をライトルームで加工してみる学園祭の写真を作る
6	照明について順目と逆目のライトを使ってみる物撮りと人物の撮影
7	大通り公園の撮影をしてみる野外での撮影で気を付けるべきこと
8	大通り公園で撮影した写真をライトルームで加工プレミアプロの使い方
9	プレミアプロを使用してのスライドショーを制作するBGMとデュレーションの調整
10	授業風景の写真を撮影する夏休み中の課題発表
11	ライトルームを使用してカラーグレーディングを行ってみる良い写真の絞り方
12	ポートレート作品を出品してみる
13	前期の振り返りを行い、作品の評価を得る
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	【映像基礎】 撮影基礎(2)	必修 選択	必修	年次	1	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)	60 4	担当教員	水島 直樹
教員の略歴	過去にオンラインでのゲームイベントを350回以上開催する その中で使用するタイトルテロップなどを制作 現在は各イベントの配信オペレーターや、配信後の動画制作などを手掛けている						
授業の学習内容	一眼レフ・動画専用カメラ・スマホカメラの設定値と使用方法を身につけることができる シャッターアングルや画角・撮影における構図と取り方を学ぶことができる 撮影した素材を専用ソフトを使用してカラーの調整や露出量などの設定を変えることができる BGMを使用してスライドショーを制作することができる						
到達目標	写真やビデオ等の映像機器及び映像編集ソフトを用いた表現に関する学習を通して、表現力・映像処理能力を高める。						
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						

回数	授業計画・学習内容
1	オリエンテーション 写真と動画の違い フレームレートについて
2	カラーコレクションを意識した撮影の設定方法 プロの設定を反映できるLUTの使い方
3	ホスピの準備風景を撮影するRAWでの撮影と出力及び現像について
4	ホスピの準備風景を撮影する
5	ホスピで撮影した素材を編集するスライドショーの制作
6	ホスピスライドショーの制作書き出しとアップロード
7	制作発表会
8	LightRoomで空を夕暮れにしてみる特定色の入れ替え
9	スマホだけで映える素材を撮影する 光を上手に使うってバランスを考えた撮影方法 冬期休暇中に冬をテーマにした素材を撮影する
10	冬期休暇中に撮影した素材を加工してスライドショーにする①
11	冬期休暇中に撮影した素材を加工してスライドショーにする②書き出しとアップロード
12	制作発表会
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】	

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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員
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(3)	必修 選択	必修	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	松倉大樹
教員の略歴	(株)きしだStudioBACUの映像部部长。 ジェネラリストとして地球少女アルジュナ、マクロスF、劇場版TIGER&BUNNY など多数アニメの3DCG 業務に参加。 現在は、会社で受けた多数作品のCGIマネージャーを主にやりつつ、劇場版名探偵コナンシリーズの3DCGディレクターを務める。						
授業の学習内容	この授業を受けると、3DSMAXでモデリング、レンダリングすることができる。 3Dモデルを流用して、ゲームの課題に活かすことができる、 与えられたタスクをこなすだけでなく、自ら考えて発展できるように指導する。						
到達目標	課題ごとに細かく締め切りを設定し、制作物のプレゼンをすることで、クリエイティブ業界に必要な タスク管理能力と会話能力を身に付ける。 オリジナル課題を与えることで、楽しみながらアイデア・発想する力を身に付けさせる。						
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	3DSMAXの基礎的なオペレーションができるようになる。
2	簡単なモデリングができるようになる。
3	三面図をもとにモデリングできるようになる。
4	三面図をもとにモデリングできるようになる。
5	三面図をもとにモデリングできるようになる。
6	リギングを理解することができる。
7	自分で作ったモデルにリグ付けできるようになる。
8	自分で作ったモデルで自由にポーズ付けできるようになる。
9	マテリアルを理解することができる。
10	自由にマテリアルを割り当てることができる。
11	お題に沿ったポーズを自由に付けることができる。
12	自分の制作物をプレゼンできるようになる。
13	後期へ続くオリジナルのテーマを作ることができる。
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	【 3DCG 】 3DCGベーシック(4)	必修 選択	必修	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)	60 (4)	担当教員	松倉大樹
教員の略歴	(株)ぎしたStudioBACUの映像部部长。 ジェネラリストとして地球少女アルジュナ、マクロスF、劇場版TIGER&BUNNY など多数アニメの3DCG 業務に参加。 現在は、会社で受けた多数作品のCGIマネージャーを主にやりつつ、劇場版名探偵コナンシリーズの3DCGディレクターを務める。						
授業の学習内容	この授業を受けると、3DSMAXでモデリング、レンダリングすることができる。 3Dモデルを流用して、ゲームの課題に活かすことができる、 与えられたタスクをこなすだけでなく、自ら考えて発展できるように指導する。						
到達目標	オリジナル作品を作りながら、タスク管理とクオリティのバランス力を身に付けさせる。 完成させる喜び、達成感を体験させる。						
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	テーマに沿ったモデルを作ることができる。①
2	テーマに沿ったモデルを作ることができる。②
3	テーマに沿ったモデルを作ることができる。③
4	ポーズが取れるように、関節を意識したリグを割り当てることができる。①
5	ポーズが取れるように、関節を意識したリグを割り当てることができる。②
6	自分で考えた設定のマテリアルをモデルに割り当てることができる。
7	モデルのボーンを動かして、自分で考えたポーズを作ることができる。
8	モデルのボーンを動かして、自分で考えたポーズを作ることができる。
9	意図した雰囲気になるようなライトを当てることができる。
10	自分で考えたテーマに近づけるためにブラッシュアップすることができる。①
11	自分で考えたテーマに近づけるためにブラッシュアップすることができる。②
12	どういった意図で作ったのか、経緯、思い、熱量などをプレゼンすることができる。
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】	

科目名	【 CG基礎 Live2D(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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	池田 彩乃
教員の略歴	専門学校を卒業後、合同会社メタサイトにてゲームや映像のLive2D部分の制作を担当						
授業の学習内容	Live2Dの操作などのマニュアル的な部分だけでない、Live2D制作に必要な素養を身に付け、会社に入社後即戦力となる人材を育成する						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・人体構造の理解をする ・Live2Dの仕組みや制作の流れを理解する ・物の見え方や質感の違いを意識出来るようになる 						
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	ガイダンス 自己紹介
2	Live2Dの仕組み・制作の流れを理解し、説明ができる
3	指示書に従って作成をすることはどのようなことかを理解することができる
4	アニメーション基礎①：骨格や関節などの人体構造を理解できる
5	アニメーション基礎②：パースや物の見え方、質感、質量を理解できる
6	アニメーション基礎③：物理的挙動(重力や人体の動き)を理解できる
7	Live2D実習①：素材分けの考え方、アートメッシュの割方を習得することができる
8	Live2D実習②：素材分けの考え方、アートメッシュの割方を習得することができる(応用)
9	Live2D実習③：質量や重力を意識した揺れ・顔の傾き(角度Z)を@理解し制作できる
10	Live2D実習④：パーツの形状や見え方を理解し、立体感のある顔の動きを制作できる
11	Live2D実習⑤：魅力的な表情(目パチ・笑顔)の制作ができる
12	Live2D実習⑥：パーツの形状や見え方、厚み、立体感のつけ方を理解し、体の動きを制作できる
13	Live2D実習⑦：関節の位置を意識した腕の動きを制作できる
14	Live2D実習⑧：モデリングしたものを実際に動かす実践を行うことができる
15	定期試験 アニメーションの実技試験を行い知識を深める
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 【 CG基礎 Live2D(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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	池田 彩乃
教員の略歴	専門学校を卒業後、合同会社メタサイトにてゲームや映像のLive2D部分の制作を担当						
授業の学習内容	Live2Dの操作などのマニュアル的な部分だけでない、Live2D制作に必要な素養を身に付け、会社に入社後即戦力となる人材を育成する						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラから見たパースを意識して制作できる ・人体構造上破綻がなく動かせる ・質感や質量の違うパーツを再現できる ・重力感の表現ができる 						
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	Live2D応用①：頭身の高いキャラクターを動かす方法を学ぶことができる
2	Live2D応用②：素材分けや書き足しアートメッシュの割り方を理解し、制作できる
3	Live2D応用③：デフォーマ構造と揺れものを理解することができる
4	Live2D応用④：顔の傾きや、魅力的な表情がつけることができる
5	Live2D応用⑤：前後関係や見え方、パースを理解し、顔の左右の動きをつけることができる
6	Live2D応用⑥：前後関係や見え方、パースを理解し、顔の上下の動きをつけることができる
7	Live2D応用⑦：体の厚みや骨格、見え方を理解し、立体感のある動きを制作できる(上半身)
8	Live2D応用⑧：体の厚みや骨格、見え方を理解し、立体感のある動きを制作できる(上半身)
9	Live2D応用⑨：体の厚みや骨盤、見え方を理解し、立体感のある動きを制作できる(下半身)
10	Live2D応用⑩：体の厚みや骨盤、見え方を理解し、立体感のある動きを制作できる(下半身)
11	Live2D応用⑪：関節の位置を意識し、人体構造上破綻のない腕の動きを制作できる
12	Live2D応用⑫：アニメーション基礎の復習とアニメーションを付ける実践を行うことができる
13	Live2D応用⑬：アニメーションを完成させることができる
14	作品発表会と講評:プレゼンテーション能力を身につけ、フィードバックをうけ自己分析力の成長に繋げることができる
15	定期試験 アニメーションの実技試験を行い知識を深める
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名		【アニメーション】 アニメーション制作(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)	30 2	担当教員	多田まどか
教員の略歴	アニメーション撮影(コンポジター) CG制作会社で6年間アニメ撮影業務にあたり、現在はフリーランスで活動。							
授業の学習内容	AfterEffectsの応用							
到達目標	AfterEffectsの操作方法を理解した上で、スケジュール通りに作品を作り上げることが目標。 就職に向けて、できること・やりたいことの幅を広げる。							
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	1年間の授業計画について
2	【AfterEffects】 イメージBG① アニメでの使用状況、デザイン、汎用性について解説
3	【AfterEffects】 イメージBG② サンプル制作 エフェクト技術を身につける
4	【AfterEffects】 魔法陣① アニメでの使用状況、デザイン、汎用性について解説
5	【AfterEffects】 魔法陣② サンプル制作 エフェクト技術を身につける
6	【AfterEffects】 モニターグラフィックス① アニメでの使用状況、デザイン、汎用性について解説
7	【AfterEffects】 モニターグラフィックス② サンプル制作 エフェクト技術を身につける
8	【AfterEffects】 イメージBG、魔法陣、モニターグラフィックスから1点オリジナルで制作① 打ち合わせ
9	【AfterEffects】 イメージBG、魔法陣、モニターグラフィックスから1点オリジナルで制作② 実作業
10	【AfterEffects】 イメージBG、魔法陣、モニターグラフィックスから1点オリジナルで制作③ 実作業
11	【AfterEffects】 イメージBG、魔法陣、モニターグラフィックスから1点オリジナルで制作④ 打ち合わせ(進捗確認)
12	【AfterEffects】 イメージBG、魔法陣、モニターグラフィックスから1点オリジナルで制作⑤ 実作業、出力
13	【AfterEffects】 イメージBG、魔法陣、モニターグラフィックスから1点オリジナルで制作⑥ 作品発表(プレゼン)
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	

科目名		【アニメーション】 アニメーション制作(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	多田まどか
教員の略歴	アニメーション撮影(コンポジター) CG制作会社で6年間アニメ撮影業務にあたり、現在はフリーランスで活動。							
授業の学習内容	AfterEffectsの応用							
到達目標	AfterEffectsの操作方法を理解した上で、スケジュール通りに作品を作り上げることが目標。 就職に向けて、できること・やりたいことの幅を広げる。							
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	【AfterEffects】 イラストをアニメーション(SD)① 課題意図、レイヤー構成、手や目の簡単なモーション
2	【AfterEffects】 イラストをアニメーション(SD)② 髪の毛のモーション
3	【AfterEffects】 イラストをアニメーション① 打ち合わせ
4	【AfterEffects】 イラストをアニメーション② レイヤー構成
5	【AfterEffects】 イラストをアニメーション③ 目と服のモーション
6	【AfterEffects】 イラストをアニメーション④ 髪の毛のモーション
7	【AfterEffects】 イラストをアニメーション⑤ 打ち合わせ(進捗確認①)
8	【AfterEffects】 イラストをアニメーション⑥ カメラワーク、BGM
9	【AfterEffects】 イラストをアニメーション⑦ 被写界深度、テキストアニメーション、光の表現、フィルター作成
10	【AfterEffects】 イラストをアニメーション⑧ 打ち合わせ(進捗確認②)
11	【AfterEffects】 イラストをアニメーション⑨ 全体調整、出力
12	【AfterEffects】 イラストをアニメーション⑩ 作品発表(プレゼン)
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	

科目名	【映像技術】	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
	アフターエフェクト(3)	授業形態	演習	総時間 (単位)	120 8	担当教員	水島 直樹
学科	クリエイティブデザイン科						
教員の略歴	過去にオンラインでのゲームイベントを350回以上開催する その中で使用するタイトルテロップなどを制作 現在は各イベントの配信オペレーターや、配信後の動画制作などを手掛けている						
授業の学習内容	AfterEffectsでの動画映像の加工ができるようになる ストーリーを描き、コンテに沿った動画制作の方法が身につくようになる						
到達目標	1:00のVLOG動画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						
回数	授業計画・学習内容						
1	オリエンテーション 素材の扱い方(著作権について)プロジェクトファイルツリーの構成 目標動画の解説						
2	動画編集の大きな流れについて ストーリーの描き方(起承転結と序破急・PREP法について) 動画編集に使用するソフトの紹介とそれぞれのソフトの得意不得意分野 プレミアプロのワークフローとワークスペースの解説とファイル管理						
3	【Ae】AfterEffectsの基本操作おさらいテキストモーションとカラー調整						
4	【Ae】キーフレームアニメーションの理解。 基本的なパラメータを使用したキーフレームアニメーションの作成、動画書き出し方法を学ぶ。 動画拡張子とアルファチャンネル (学校祭の課題:写真や動画を撮ってくる説明(10枚程度))						
5	【Pr】PremiereProの基本操作理解 新規プロジェクト作成、シーケンス作成、素材の読み込み、カット編集、字幕入力、トランジションの適用 及び動画書き出し カラーコレクションとカラーグレーディングの調整(学園祭で撮影した素材の使用)						
6	【Pr】BGMの選定 各BGM販売サイトの著作権についての項目を読み取る PremiereProで伸縮するエッセンシャルサウンドの使用						
7	個人制作を行う						
8	制作発表会(学園祭をテーマにした動画)						
9	【Ae】テキストアニメーションのプリセットを使用しておしゃれな動画を制作する						
10	【Ae】写真の3Dアニメーションを学ぶ Photoshopを使用しての切り抜き(背景と人物を切り分ける) AfterEffectsでエフェクトを付ける (夏季休暇の課題:写真や動画を撮ってくる説明(10枚程度))						
11	VLOGの個人制作夏季休暇をテーマにした動画の制作						
12	制作発表会を行い自分の技術力を知る						
13	前期定期試験						
14	前期定期試験 フィードバック						
15	前期定期試験 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】							

科目名	【映像技術】 アフターエフェクト(4)	必修 選択	必修	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)	120 8	担当教員	水島 直樹
教員の略歴	過去にオンラインでのゲームイベントを350回以上開催する その中で使用するタイトルテロップなどを制作 現在は各イベントの配信オペレーターや、配信後の動画制作などを手掛けている						
授業の学習内容	AfterEffectsでの動画映像の加工ができるようになる ストーリーを描き、コンテに沿った動画制作の方法が身につくようになる						
到達目標	学校のイメージビデオが制作できるようになること						
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						
回数	授業計画・学習内容						
1	オリエンテーション 映像の著作権について 目標動画の解説						
2	学校イメージビデオの制作について 字コンテ制作と映像イメージ マテリアルの制作について						
3	Illustratorの使用(導入とイントロダクション)マテリアルの制作						
4	AfterEffectsとの連携 Illustratorで書き出した素材をAfterEffectsで複数同時にアニメーションを作る ヌルオブジェクトの使用 パペットピンツールの使用						
5	【Ae】ヌルオブジェクトの使用 2ノードカメラの使用 ボケ感を演出して空気感を演出する イベントを撮影してくる(ホスピ)						
6	Photoshopで背景と人物の切り抜きを行う 被写体の自動判別と髪の毛の切り出し コンテンツに応じた塗りつぶし						
7	【Ae】2ノードカメラの使用カメラの軌道をパスでアニメーションする						
8	コンテの改良を行う						
9	学校イメージビデオの制作に入る【Ae】プリレンダーの使用						
10	学校イメージビデオの制作に入る【Ae】コラップスとシャイスイッチの使用						
11	学校イメージビデオの制作仕上げYoutubeにUPする						
12	個人制作発表会						
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】							

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	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	波多野 比早子
教員の略歴	建築設計事務所と共同でホテルや商業施設のコンセプトデザインを担当。西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。						
授業の学習内容	人物、物、空間を描くための基本技術を学ぶ						
到達目標	授業で習得した技術を生かし、創造性を高める						
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	自己紹介 / 1年間のアクションプランの説明 講師や学生同士でのコミュニケーションをし、意欲を高めることができる
2	道具の使い方を理解することができる
3	ペンテクニックを習得することができる(ペンの使い分け)
4	ペンテクニックを習得することができる(丸や図形を描く)
5	ペンテクニックを習得することができる(丸や図形を用いた実践)
6	ペンテクニックを習得することができる(ベタの表現)
7	ペンテクニックを習得し実践することができる(ベタを用いた実践)
8	ペンテクニックを習得することができる(ツヤベタの表現)
9	ペンテクニックを習得し実践することができる(ツヤベタを用いた実践)
10	ペンテクニックを習得することができる(集中線、スピード線)
11	ペンテクニックを習得し実践することができる(集中線、スピード線を用いた実践)
12	テスト課題 学んだテクニックを用いて、課題作品に落とし込むことができる
13	イベントを通してオリジナル作品を制作することができる
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		【 3DCG ゲームCG基礎(4) 】	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	波多野 比早子
教員の略歴	建築設計事務所と共同でホテルや商業施設のコンセプトデザインを担当。西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。							
授業の学習内容	人物、物、空間を描くための基本技術を学ぶ							
到達目標	授業で習得した技術を生かし、創造性を高める							
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	ペンテクニックを習得することができる(ベタフラッシュ)
2	ペンテクニックを習得することができる(ベタフラッシュを用いた実践)
3	ペンテクニックを習得することができる(グラデーション)
4	ペンテクニックを習得することができる(グラデーションを用いた実践)
5	ペンテクニックを習得することができる(点描)
6	ペンテクニックを習得することができる(点描を用いた実践)
7	スクリーントーンの使用方を理解することができる
8	スクリーントーンの使用方を理解し実践することができる
9	タイトルページを理解することができる
10	we areイラスト制作 1年の集大成となる作品を制作し、自己表現や自身のスキルを発揮し形にすることができる①
11	we areイラスト制作 1年の集大成となる作品を制作し、自己表現や自身のスキルを発揮し形にすることができる②
12	we areイラスト制作 1年の集大成となる作品を制作し、自己表現や自身のスキルを発揮し形にすることができる③
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】	

科目名	【 デザイン基礎 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)	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	1年次より難易度が上がった(大きい物・構造を理解して描くべき物等の)モチーフでデッサンを行い、観察力を身につけると同時に、物の本質を見抜く力を培う。						
到達目標	よく観察して描くことで、物の構造や規則性を探り、多角的な物の見方ができるようになる。集中力、時間配分を考慮した制作の進め方を身につける。						
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、静物 デッサンA-1 空間認識やパースの理解を深めることができる。①
2	静物デッサンA-2 空間認識やパースの理解を深めることができる。②
3	静物デッサンA-3 空間認識やパースの理解を深めることができる。③
4	静物デッサンA-4 空間認識やパースの理解を深めることができる。④、作品講評
5	静物デッサンB-1 歴史的な芸術作品に触れ、クリエイティブな視野を広げることができる。① 絵画模写
6	静物デッサンB-2 歴史的な芸術作品に触れ、クリエイティブな視野を広げることができる。② 絵画模写
7	静物デッサンB-3 歴史的な芸術作品に触れ、クリエイティブな視野を広げることができる。③、作品講評
8	静物デッサンC-1 空間把握能力が身に付き、画面構成力を磨くことができる。①
9	静物デッサンC-2 空間把握能力が身に付き、画面構成力を磨くことができる。②
10	静物デッサンC-3 空間把握能力が身に付き、画面構成力を磨くことができる。③、作品講評
11	静物デッサンD-1 濃淡を用いた光と影の表現方法を覚え、色彩感覚を養うことができる。①
12	静物デッサンD-2 濃淡を用いた光と影の表現方法を覚え、色彩感覚を養うことができる。②
13	静物デッサンD-3 濃淡を用いた光と影の表現方法を覚え、色彩感覚を養うことができる。③、作品講評
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	【 デザイン基礎 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	人体や有機的なモチーフをメインに描き、構造や規則性についてより理解を深める。						
到達目標	構造や規則性についての理解を深めることで、想像でも物が描けるようになる。集中力、時間配分を考慮した制作の進め方を身につける。						
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	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
2	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
3	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、作品講評
4	人物のクロッキー 1 ポーズや動きを捉える能力を身につけることができる。①
5	人物のクロッキー 2 ポーズや動きを捉える能力を身につけることができる。②、作品講評
6	静物デッサンE-1 バランスの取れた構図を構築する能力を養うことができる。①
7	静物デッサンE-2 バランスの取れた構図を構築する能力を養うことができる。②
8	静物デッサンE-3 バランスの取れた構図を構築する能力を養うことができる。③、作品講評
9	人物のクロッキー 3 描画速度を速め、効率的なスケッチ技術を身につけることができる。
10	静物デッサンF-1 仕上げの完成度を高めることができる。①
11	静物デッサンF-2 仕上げの完成度を高めることができる。②
12	静物デッサンF-3 仕上げの完成度を高めることができる。③、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	【 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
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	高橋宏枝
学科・コース	クリエイティブデザイン科						
教員の略歴	アートディレクター/グラフィックデザイナー。印刷会社・出版社(広告代理店出向)を経て独立。専門学校講師歴15年目。						
授業の学習内容	1年を通しアナログ作業とデジタル作業の違いを理解し、表現方法の幅を広げる。 業界で主に用いられている「Illustrator」「Photoshop」を使用し、実践的な課題に取り組むことでデザイン力を身につける。 「自分とは違う考え方、感じ方、表現方法などを知ること視野を拓け、精神的にも技術的にも“余裕”を備えたクリエイターを目指す。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・無意識な「なぜ？」を意識的に「どうして？」に変換することができる ・少しの工夫で表現は無限に広がると感じることができる ・自分にとってアイデアの泉がどこにあるのか興味を持つことができる 						
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	〈授業ガイダンス〉目標・ルール・進め方など、授業の重要性を知ることができる
2	〈感字辞典①〉身近な“漢字”から自分の思考を意識し可視化することができる/可視化した“漢字”をメッセージ(コンセプト)に変換することができる
3	〈カントリーサイン①〉Illustratorのパスを使ってトレースすることができる(線と塗り)
4	〈カントリーサイン②〉Illustratorのパスを使ってトレースすることができる(面で捉える)
5	〈カントリーサイン③〉Illustratorのパスを使ってトレースすることができる(難度の挑戦)
6	〈感字辞典②〉メッセージ(コンセプト)に変換した“漢字”をIllustratorでデジタル変換することができる
7	〈イニシャルを季節で表現①〉条件を踏まえテーマに沿った発想をすることができる(課題説明/ラフ制作)
8	〈イニシャルを季節で表現②〉条件を踏まえテーマに沿った発想をすることができる(ラフ制作→提出)
9	〈イニシャルを季節で表現③〉提案したアイデアを基本にそって修正することができる(ブラッシュアップ/データ説明)
10	〈イニシャルを季節で表現④〉決定した案をIllustratorで基本通りに制作することができる(作品制作)
11	〈イニシャルを季節で表現⑤〉制作したデザインがルールに沿ったものになっているか細部まで確認することができる(作品制作→提出)
12	〈イニシャルを季節で表現⑥〉制作したデザインがルールに沿ったものになっているか細部まで確認することができる(公開チェックと講評)
13	〈ヒアリング〉デザインに関する疑問・質問をなげかけることで目標を明確にすることができる
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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	高橋宏枝
教員の略歴	アートディレクター/グラフィックデザイナー。印刷会社・出版社(広告代理店出向)を経て独立。専門学校講師歴15年目。						
授業の学習内容	1年を通しアナログ作業とデジタル作業の違いを理解し、表現方法の幅を広げる。 業界で主に用いられている「Illustrator」「Photoshop」を使用し、実践的な課題に取り組むことでデザイン力を身につける。 └自分とは違う考え方、感じ方、表現方法などを知ることで視野を拡げ、精神的にも技術的にも“余裕”を備えたクリエイターを目指す。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「Illustrator」「Photoshop」の基本操作を習得することができる ・テーマに沿ったコンセプトを作成することができる ・アナログ表現とデジタル表現のメリットデメリットを理解することができる 						
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	〈My Shop①〉自分のShopを想定し、ロゴマーク・ロゴタイプをコンセプトに沿って制作することができる(ラフ/制作)
2	〈My Shop②〉自分のShopを想定し、ロゴマーク・ロゴタイプをコンセプトに沿って制作することができる(制作→提出)
3	〈we areキービジュアル①〉与えられたテーマに沿ってコンセプトを組み立て制作することができる(ラフ/制作)
4	〈we areキービジュアル②〉与えられたテーマに沿ってコンセプトを組み立て制作することができる(制作)
5	〈we areキービジュアル③〉与えられたテーマに沿ってコンセプトを組み立て制作することができる(制作→提出)
6	〈My Shop③〉ShopのOpen記念ノベルティグッズをコンセプトに沿って制作することができる(ラフ/制作)
7	〈My Shop④〉ShopのOpen記念ノベルティグッズをコンセプトに沿って制作することができる(制作)
8	〈My Shop⑤〉ShopのOpen記念ノベルティグッズをコンセプトに沿って制作することができる(制作→提出)
9	〈My Shop⑥〉ロゴを使ってショップカードを制作することができる(ラフ/制作)
10	〈My Shop⑦〉ロゴを使ってショップカードを制作することができる(制作)
11	〈My Shop⑧〉My Shopについてプレゼンテーションできる(プレゼン用シート制作/プレゼン前半)
12	〈My Shop⑨〉My Shopについてプレゼンテーションできる(プレゼン後半/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】	

科目名	【 就職対策講座 就職作品制作(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	波多野 比早子
教員の略歴	建築設計事務所と共同でホテルや商業施設のコンセプトデザインを担当。西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。						
授業の学習内容	人物、物、空間を描くための基本技術を学ぶ						
到達目標	授業で習得した技術を生かし、創造性を高める						
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	基礎訓練(1年次の復習) 自身のスキルを再確認し、目標や課題を再認識できる
2	学校祭準備 / ポストカード制作 スケジュール管理力やアイデア力を養うことができる①
3	学校祭準備 / ポストカード制作 スケジュール管理力やアイデア力を養うことができる②
4	学校祭準備 / ポストカード制作 スケジュール管理力やアイデア力を養うことができる③
5	学校祭準備 / ポストカード制作 スケジュール管理力やアイデア力を養うことができる④
6	企業プロジェクト イラストコンペティションに参加し、作品の総合的なクオリティを向上させることができる。①
7	企業プロジェクト イラストコンペティションに参加し、作品の総合的なクオリティを向上させることができる。②
8	企業プロジェクト イラストコンペティションに参加し、作品の総合的なクオリティを向上させることができる。③
9	企業プロジェクト イラストコンペティションに参加し、作品の総合的なクオリティを向上させることができる。④
10	企業プロジェクト イラストコンペティションに参加し、作品の総合的なクオリティを向上させることができる。⑤
11	企業プロジェクト イラストコンペティションに参加し、作品の総合的なクオリティを向上させることができる。⑥
12	ゲームショウプロジェクト 大規模展示に向けた作品制作を行い、クリエイティブな独自性を磨くことができる①
13	ゲームショウプロジェクト 大規模展示に向けた作品制作を行い、クリエイティブな独自性を磨くことができる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	【 就職対策講座 就職作品制作(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)	60 4	担当教員
教員の略歴	建築設計事務所と共同でホテルや商業施設のコンセプトデザインを担当。西武、SOGOグループの公式キャラクターを担当。						
授業の学習内容	イラスト・キャラクター表現の応用						
到達目標	ポートフォリオを作り、就職活動に役立てる						
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	
回数	学習内容
1	ゲームショウプロジェクト 大規模展示に向けた作品制作を行い、クリエイティブな独自性を磨くことができる③
2	ゲームショウプロジェクト 大規模展示に向けた作品制作を行い、クリエイティブな独自性を磨くことができる④
3	ゲームイラスト制作 ゲームデザインの要素や制約を理解し、デジタルアートの技術を向上させることができる①
4	ゲームイラスト制作 ゲームデザインの要素や制約を理解し、デジタルアートの技術を向上させることができる②
5	ゲームイラスト制作 ゲームデザインの要素や制約を理解し、デジタルアートの技術を向上させることができる③
6	ゲームイラスト制作 ゲームデザインの要素や制約を理解し、デジタルアートの技術を向上させることができる④
7	we areイラスト制作 1年の集大成となる作品を制作し、自己表現や自身のスキルを発揮し形にすることができる①
8	we areイラスト制作 1年の集大成となる作品を制作し、自己表現や自身のスキルを発揮し形にすることができる②
9	we areイラスト制作 1年の集大成となる作品を制作し、自己表現や自身のスキルを発揮し形にすることができる③
10	we areイラスト制作 1年の集大成となる作品を制作し、自己表現や自身のスキルを発揮し形にすることができる④
11	we areイラスト制作 1年の集大成となる作品を制作し、自己表現や自身のスキルを発揮し形にすることができる⑤
12	we areイラスト制作 1年の集大成となる作品を制作し、自己表現や自身のスキルを発揮し形にすることができる⑥
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】	

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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員
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	コミュニケーション能力を磨く。漢検3級程度の漢字の読みに挑戦する。昨年の復習を行う。
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。シナリオ創作力を身につける。
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。評価をすることが出来る
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。シナリオ創作力を身につける。
9	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	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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員
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。オリジナル作品を制作する。
2	小説を読み、感想を話し合う。課題⑤(教師自作)を解く。
3	作品の感想を話し合う。(テーマ、描写、人物造形など)コミュニケーション力を身につける。
4	漢検3級の模擬試験に挑戦する。新聞を読んでもらうことを指示する。
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	同音・同訓異字に挑戦する。
8	対義語・類義語に挑戦する。
9	敬語を理解し正しく使えるようになる。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。(3級合格者は2級にも挑戦する)
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	