

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|----------------|----------|----|-------------|-------------|------|-------------------------|
| 科目名 | グローバルコミュニケーション | 必修 選択 | 必修 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 屋間 II 部 |
| | | 授業 形態 | 講義 | 総時間 (単位) | 60 (4単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】
 世界を視野に入れたビジネス展開や将来を考えるうえで、「英語力」や「異文化理解」の習得は欠かせません。目指す業界の最新情報を海外サイトや英語文献で得ることや、SNSにて海外の方と繋がることもあるでしょう。将来、多国籍の人々と仕事をするためにも、文化や考え方の違いを理解・尊重できる「グローバルマインド」と、自身の意見を伝えられる「コミュニケーション力」を兼ね備える力をつける為の授業です。

【到達目標】
 よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。

【教員の略歴】
 英会話講師(留学事前研修指導、コミュニケーション、英検、Toeic、Toefl 等)小学校から大学まで幅広い教育現場で講師を務める。
 Toeic 950、英検1級、公認心理師取得。

| 前期 | | 後期 | | |
|----------------|--|--------------------|---|--|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | | |
| ① | Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ 個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶBe 動詞を学ぶ、復習する疑問代名詞[What]の使い方 | ① | 「現在進行形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ自宅周辺の生活について話す 「現在進行形」疑問文を学ぶ旅行について話す | |
| ② | /i/ と /I/ の発音を学ぶホテルチェックインに使う表現を学ぶ 個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く大文字、ピリオドの使い方 | ② | -ing]の発音を学ぶ電話でニュースを伝える 最近の出来事についてのブログ記事を読む、書く | |
| ③ | ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「パーティーで新しい人に出会う」・前期発表と運動する内容 「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are] の使い方家族について話す | ③ | ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「最近の生活について話す」・後期発表と運動する内容 [Can / Can't] (能力) を使う陳述文・疑問文を学ぶ自身のスキルや能力について話す | |
| ④ | [Is / Are] の否定形を学ぶ友達や家族について話す 年齢、誕生日に関する表現を学ぶ言い直すに関する言葉 | ④ | [Can / Can't] (可能性) を使う陳述文・疑問文を学ぶ職場・学校において、できること・できないことについて話す 自分の意見を述べる自分はある仕事の適任者であることを説明する | |
| ⑤ | 友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる場所に関する前置詞を学ぶ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「友達や家族についての情報を比較する」・前期発表と運動する内容 | ⑤ | 自分の意見について、オンラインでコメントを読む、書く ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「自国民が何が得意か」について話す・後期発表と運動する内容 | |
| ⑥ | 所有形容詞(s & s)を学ぶ家について話す [it is] の使い方家具について話す | ⑥ | [This / These] の使い方学ぶ休暇、旅行について話す [like to, want to, need to, have to] の使い方学ぶ; 使い分けがわかる旅行計画を立てる | |
| ⑦ | 飲み物・スナックをお勧めする/もらう表現を学ぶ分からない単語について質問する ホームシェアについてのメールを読む、書く | ⑦ | お店で情報を確認するもう一回言ってもらえる表現を学ぶ 旅行ガイドを読む、また場所の説明を書く | |
| ⑧ | ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「新居の家具を選ぶ」・前期発表と運動する内容 「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we)好きな事について話す | ⑧ | ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「休暇の計画をたてる」・後期発表と運動する内容 be going to] (陳述文) の使い方学ぶ週末に向けたアウトドア活動の計画について話す | |
| ⑨ | 「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we)技術の使い方説明する 連絡を取り合う方法について話す相手の話を聞いていることを示す | ⑨ | [be going to] (疑問文) の使い方学ぶ旅行の時に着る服装について話す あることをやらない理由を説明する | |
| ⑩ | 商品のレビューを読む、書く ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「好きな音楽について」・前期発表と運動する内容 | ⑩ | オンラインでの招待状を読む、書く ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町での楽しい週末を計画し、発表する」・後期発表と運動する内容 | |
| ⑪ | 「現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ (he, she, they)平日、週末のアクティビティについて話す 「現在形」疑問文 (yes/no / WH-question) を学ぶ時間・ルーティンについて話す | ⑪ | 「過去形」(was / were)の陳述文を学ぶ過去にあった人、ことについて話す 「過去形」(was / were)の疑問文を学ぶ色、記憶について話す | |
| ⑫ | 頻度副詞を使い、質問に短く答える賛成を表す表現を学ぶ共通点を表す表現を学ぶ 日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く | ⑫ | 次の発言を考えると使う代用語を学ぶ映画、俳優について話す 思い出の品についての記事やメールを読む、書く | |
| ⑬ | ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「異なる週の活動について比較する」・前期発表と運動する内容 [There (is, are), (a lot, some no)] の使い方学ぶ町にある場所について話す | ⑬ | ・スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション「子どもの頃から見ているTV番組について発表する」・後期発表と運動する内容 「過去形」の陳述文を練習するスナック、軽食について話す | |
| ⑭ | 「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ近所にある自然について話す 道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する | 前期試験 | ⑭ | 「過去形」の疑問文を練習するレストランでの食事について話す [so / really] (強調する) の使い方学ぶ食べ物・飲み物を注文する |
| ⑮ | 場所についての特徴について読む、書く Time to Speak: 前期発表 | ⑮ | ⑮ | レストランのレビューを読む、書く Time to Speak: 後期発表 |
| 準備学習 時間外学習 | 実力をつけるためには、日々英語に触れることが必要です。 授業外でも自己学習に取り組みましょう。 オンデマンドの配信授業もあります。 | 評価方法 | ①Listening(リスニング力)②Writing(筆記力) ③Reading(読解力)④Speaking(会話力) | |
| 受講生への メッセージ | TOEICブリッジというテストを利用しレベル別クラスを実施します 自分のレベルにあった授業を受けましょう。 | 使用教科書 教材 参考書 | EVOLVE1 | |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|--------------|----------|----|-------------|-------------|------|----------------------|
| 科目名 | コミュニケーションスキル | 必修 選択 | 必修 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 講義 | 総時間 (単位) | 60 (4単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】

社会人の基本である挨拶をきちんと出来るようにする。
社会人として必要なコミュニケーション能力を学び、事務技能、一般マナーを身につける。

【到達目標】

企業が求めている即戦力及び人間力を身に付け、実行できる生徒を育成し、社会人としてどのような業界でも実力を発揮し自分の将来ひいては企業の将来を担っていく人材を輩出する。

【教員の略歴】

秘書検定1級・サービス接客検定1級を取得後、大学・専門学校で約15年ビジネスマナーや就職指導の授業を担当しています。

| 前期 | | 後期 | | |
|----------------|-------------------------------------|---------|---|--|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | | |
| ① | ガイダンス・コミュニケーションとは？ 挨拶・おじぎ | ① | 4章 社会的スキルⅡ 6～7 | |
| ② | 2章 基本スタイルⅠ 1～3 | ② | 4章 社会的スキルⅢ 1～2 | |
| ③ | 2章 基本スタイルⅠ 4～6 | ③ | 4章 社会的スキルⅢ 3～5 | |
| ④ | 2章 基本スタイルⅡ | ④ | 4章の復習問題 | |
| ⑤ | 3章 自己表現スキルⅠ 1～3 | ⑤ | サービスマインドⅠ 1～4 | |
| ⑥ | 3章 自己表現スキルⅠ 4～6 | ⑥ | サービスマインドⅡ 1 | |
| ⑦ | 3章 自己表現スキルⅡ 1～3 | ⑦ | サービスマインドⅡ 2～3 | |
| ⑧ | 3章 自己表現スキルⅡ 4～6 | ⑧ | 直前対策 模擬テスト | 検定予定 |
| ⑨ | 3章 自己表現スキルⅢ 1～2 | ⑨ | 検定試験解答とポイント確認 | |
| ⑩ | 3章 自己表現スキルⅢ 3～4 | ⑩ | サービスマインド復習問題 | |
| ⑪ | 1～3章の復習問題 | ⑪ | キャリアとは ジョハリの窓 自己理解①ソーシャルスタイル理論 | |
| ⑫ | 4章 社会的スキルⅠ・Ⅱ | ⑫ | 自己理解②美点凝視シート 自己理解③キャリアアンカー 価値観・生き方 | |
| ⑬ | 前期試験対策 | ⑬ | 自己理解④RIASEC パーソナリティと職業興味 自己理解⑤レジリエンス力 困難を乗り越える私の強み | |
| ⑭ | 前期試験 | 前期試験 | ⑭ | 自己PR プレゼンテーション 準備 →発表 |
| ⑮ | 4章 社会的スキルⅡ 3～4 | ⑮ | ⑮ | プレゼンテーション続き（発表） |
| 準備学習 時間外学習 | 常日頃から実践してください。 | | 評価方法 | 授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ筆記試験点数を加算する。 |
| 受講生への メッセージ | しっかり授業を受ければ、必ず資格取得ができます。一緒に頑張りましょう。 | | 使用教科書 教材 参考書 | コミュニケーションスキルアップ検定 |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|---------|----------|----|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | PCスキル基礎 | 必修 選択 | 必修 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】
photoshopやillustratorの基本的な使い方

【到達目標】
Photoshopやillustratorの基本的な使い方を理解し、簡単なロゴやパッケージデザインを制作できるようにする

【教員の略歴】
映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキストスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|---|--------------------|--|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | Illustratorの設定と基本操作 | ① | Photoshopの設定と基本操作 |
| ② | 基本操作の作図 (楕円、矩形、矢印、自由曲線) | ② | 選択範囲の基本操作 |
| ③ | シンボルの編集 | ③ | 色調補正 |
| ④ | 塗りの基本・グラデーション | ④ | 色調補正 |
| ⑤ | 曲線の描画 | ⑤ | 画像の修正 |
| ⑥ | 図形の変形 | ⑥ | 画像の修正・加工 |
| ⑦ | 文字の描画と編集 | ⑦ | 画像の修正・加工 |
| ⑧ | イラストへの各種加工エフェクト | ⑧ | 色の設定とペイントの操作 |
| ⑨ | 線の設定とアピアランス | ⑨ | レイヤーの操作 |
| ⑩ | 地図の制作 | ⑩ | 文字の基本と加工 |
| ⑪ | 地図の制作 | ⑪ | illustratorとの連携 |
| ⑫ | 効果メニューによる変形 | ⑫ | フィルタとレイヤースタイル |
| ⑬ | グラデーションメッシュ | ⑬ | チラシ制作 |
| ⑭ | 試験課題制作 | 前期試験 | ⑭ 試験課題制作 後期試験 |
| ⑮ | Illustratorの復習と応用(名刺制作) | ⑮ | 合評会 |
| 準備学習 時間外学習 | PCでの基本的な入力をできるようにしておく。 | 評価方法 | ①授業態度や取り組み姿勢 ②出席率 ③作品のクオリティ ④試験 |
| 受講生への メッセージ | パソコンの操作になりますので、一回でも休むと授業についていくのが厳しくなってきますので、休まないように体調管理に心掛けてください。 | 使用教科書 教材 参考書 | 世界一わかりやすいPhotoshop |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|------|----------|----|-------------|-------------|------|----------------------|
| 科目名 | 映像編集 | 必修 選択 | 必修 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 (4単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】

デザインで主に活用されるアプリケーション(Photoshop、Illustrator等)の仕組みを原理的、実践的に理解していきます。またそこから得たスキルを活用して、名刺、チラシなどの小型グラフィックを中心にした制作を行います。

【到達目標】

フォトショップやイラストレーターを使用し広告を制作する。ソフトの習得、レイアウトや色を理解する。

【教員の略歴】

映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。
現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|--|--------------------|-----------------------------------|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | Illustratorの設定と基本操作 | ① | Photoshopの設定と基本操作 |
| ② | 基本操作の作図(楕円、矩形、矢印、自由曲線) | ② | 選択範囲の基本操作 |
| ③ | シンボルの編集 | ③ | 色調補正 |
| ④ | 塗りの基本・グラデーション | ④ | 色調補正 |
| ⑤ | 曲線の描画 | ⑤ | 画像の修正 |
| ⑥ | 図形の変形 | ⑥ | 画像の修正・加工 |
| ⑦ | 文字の描画と編集 | ⑦ | 画像の修正・加工 |
| ⑧ | イラストへの各種加工エフェクト | ⑧ | 色の設定とペイントの操作 |
| ⑨ | 線の設定とアピランス | ⑨ | レイヤーの操作 |
| ⑩ | 地図の制作 | ⑩ | 文字の基本と加工 |
| ⑪ | 地図の制作 | ⑪ | illustratorとの連携 |
| ⑫ | 効果メニューによる変形 | ⑫ | フィルタとレイヤースタイル |
| ⑬ | グラデーションメッシュ | ⑬ | チラシ制作 |
| ⑭ | Illustratorの復習と応用(名刺制作) | ⑭ | チラシ制作 |
| ⑮ | Illustratorの復習と応用(名刺制作) | ⑮ | 合評会 |
| 準備学習 時間外学習 | 宿題は出ませんが、復習とメモを心掛けてください。 | 評価方法 | ①授業態度や取り組み姿勢 ②出席率 ③作品のクオリティ |
| 受講生への メッセージ | パソコンの操作になりますので、一回でも休むと授業についていくのが厳しくなってきますので、休まないように体調管理に心掛けてくださいね。 | 使用教科書 教材 参考書 | 特になし |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|--|------|----------|----|-------------|-------------|------|----------------------|
| 科目名 | 企画演習 | 必修 選択 | 必修 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 (4単位) | 開講区分 | 通年 |
| 【授業の学習内容】 キレイな提案書を作るためのデザイン基礎(レイアウト・構成など)を学びながら課題に取り組み、実際にプレゼンテーションをしてもらいます。分かりやすく伝えるために、相手目線に立った配慮をすることを重視した授業を展開します。 | | | | | | | |
| 【到達目標】 テーマにそった、調査、問題定義、ターゲット設定、コンセプト抽出、提案書制作、プレゼンまでの行程を体感することで論理的かつ柔軟性に富んだ思考を身につける。 正解のないプレゼンだからこそ、自分らしさを見出し、読むのではなく自分の言葉で語られるようになることを目標としています。 | | | | | | | |
| 【教員の略歴】 マルチクリエイター(グラフィックデザイナー・Webデザイナー・ブランディング・ディレクション) | | | | | | | |

| 前期 | | 後期 | | |
|----------------|--|--------------------|---|------|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | | |
| ① | 【推しを発表しよう!】①情報整理・ストーリー構成(推しの情報を精査し、エピソードトークを考えた上で、構成を練る) | ① | 【あったらいいな、こんなもの!を見える化(図解化)しよう】②具体的なイメージ展開 | |
| ② | 【推しを発表しよう!】②プレゼン資料作成(テンプレートを基に作成) | ② | 【あったらいいな、こんなもの!を見える化(図解化)しよう】③ラフイメージ案抽出(アイデアを図のみで表現) | |
| ③ | 【推しを発表しよう!】③プレゼン&ディスカッション | ③ | 【あったらいいな、こんなもの!を見える化(図解化)しよう】④前週で出したラフイメージ案をプレゼン用に修正、完成度を高める | |
| ④ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】①調査・問題抽出(チーム制:KJ法によるキーワード方向アイデア出し) | ④ | 【あったらいいな、こんなもの!を見える化(図解化)しよう】⑤プレゼン&ディスカッション | |
| ⑤ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】②コンセプトメイキング(ペルソナターゲット設定、コンセプトタイトル抽出、6WIHIによる具体案まとめ) | ⑤ | 【あったらいいな、こんなもの!を見える化(図解化)しよう】⑥プレゼン&ディスカッション | |
| ⑥ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】③具体的なイメージ展開 | ⑥ | グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう!】①調査・問題抽出〜コンセプトメイキング | |
| ⑦ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】④ミニプレゼン(意見のフィードバック、内容の再検討) | ⑦ | グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう!】②具体的なイメージ展開(メディアイメージ、空間イメージ、プロモーション方法など)、役割分担決め | |
| ⑧ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】⑤ストーリー構成・ラフイメージ案抽出(これまでの情報を整理し、提案書の構成を練る) | ⑧ | グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう!】③ | |
| ⑨ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】⑥ | ⑨ | グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう!】④ | |
| ⑩ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】⑦提案書づくり開始(前週までに出したラフイメージ案を提案書に落とし込む) | ⑩ | グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう!】⑤提案書・プレゼン資料づくりも開始 | |
| ⑪ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】⑧ | ⑪ | グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう!】⑥ | |
| ⑫ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】⑨ | ⑫ | グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう!】⑦ | |
| ⑬ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】⑩プレゼン&ディスカッション | ⑬ | グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう!】⑧プレゼン&ディスカッション | 後期試験 |
| ⑭ | 【リアル脱出ゲームを企画しよう】⑪プレゼン&ディスカッション | ⑭ | みんなのプレゼンを見よう① ※他コースのアイデアや提案書を紹介 | |
| ⑮ | 【あったらいいな、こんなもの!を見える化(図解化)しよう】①調査・問題抽出〜コンセプトメイキング | ⑮ | みんなのプレゼンを見よう② ※他コースのアイデアや提案書を紹介 | |
| 準備学習 時間外学習 | 時間内で完成しない場合、授業外で作成してもらうことになります。 | 評価方法 | 出席率、授業態度、課題作品の割合で評価します。 以下の場合は及第点は出せないの気を付けてください。 ・提案書を出さない | |
| 受講生への メッセージ | 1回完結ではなく連続授業です。欠席しないのがベストですが、もし欠席しても、残りを投げずに出てきて最後まで制作してください。可能な限りフォローします。 | 使用教科書 教材 参考書 | PowerPoint 模造紙 ポストイット マスキングテープ | |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|--|---------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | PCスキル応用 | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |
| 【授業の学習内容】 maya サブスタンス などを利用した3Dモデリングの基礎。 | | | | | | | |
| 【到達目標】 立体に捉えることに慣れ、ある程度の形をとれるようになる。 | | | | | | | |
| 【教員の略歴】 フリーランスにてゲーム等の3DCG制作 企業でのシステム管理メンテナンス。 | | | | | | | |

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|---|--------------------|------------------------------|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | テーブルの作成3次元の操作に慣れる | ① | テクスチャの作成及びレンダリング |
| ② | 簡単な家のモデリング | ② | デザインからの道具棚のモデリング |
| ③ | 扉、窓などの作成 | ③ | 棚モデリング |
| ④ | テクスチャの作成及び簡単な質感設定 | ④ | 棚に陳列する各種アイテムのモデリング① |
| ⑤ | デフォルメ人体キャラ作成① | ⑤ | 棚に陳列する各種アイテムのモデリング② |
| ⑥ | デフォルメ人体キャラ作成② | ⑥ | 棚に陳列する各種アイテムのモデリング③ |
| ⑦ | デフォルメ人体キャラ作成③ | ⑦ | 棚に陳列する各種アイテムのモデリング④ |
| ⑧ | UV展開について | ⑧ | 棚に陳列する各種アイテムのモデリング⑤ |
| ⑨ | UV展開について | ⑨ | 棚に陳列する各種アイテムのモデリング⑥ |
| ⑩ | レンダリング、ライティング | ⑩ | ナーブスでのパイプイス作成 |
| ⑪ | レンダリング、ライティング | ⑪ | ナーブスでのパイプイス作成 |
| ⑫ | 3メンズを利用した簡単なアニメ調のモデリング解説① | ⑫ | ポット(ナーブスモデリング トリム等の扱いについて |
| ⑬ | 3メンズを利用した簡単なアニメ調のモデリング解説② | ⑬ | 3メンズを使い簡単な車の形状をとる(ナーブスモデリング① |
| ⑭ | 3メンズを利用した簡単なアニメ調のモデリング解説③ | ⑭ | 3メンズを使い簡単な車の形状をとる(ナーブスモデリング② |
| ⑮ | 3メンズを利用した簡単なアニメ調のモデリング解説④ | ⑮ | 3メンズを使い簡単な車の形状をとる(ナーブスモデリング③ |
| 準備学習 時間外学習 | 特になし | 評価方法 | 授業内でのモデリングのクオリティ |
| 受講生への メッセージ | 3DCGモデリングは数をこなせば誰でも上手く作れるようになるものなので、授業外でもしっかり学んでください！ | 使用教科書 教材 参考書 | 特になし |

| | | | | | | | |
|-----|----------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | クリエイター概論 | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】

Cubaseの基本操作、打ち込み技法、プラグインエフェクトの使い方などを学び音楽制作の基礎を身につけます。

【到達目標】

音楽制作におけるCubaseでの打ち込みテクニックを習得し、ドラム、ベース、鍵盤楽器の基本的な奏法を身につける。

【教員の略歴】

音楽制作、レコーディングスタジオ株式会社FLAREに勤務し、BIGBANG、May.J、Jasmine、乃木坂46、Bs Girls等、様々なアーティストの楽曲を制作。東京2020オリンピックTVCM「きっと一生ものになる」、ふなっしーが歌う「KANJU」のTVCM、Hulu配信のドラマへの楽曲提供など様々な楽曲をプロデュース。また、PA、レコーディングエンジニアとしても活動している。

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|---|--------------------|----------------------------------|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | DTMの基礎知識、Cubaseの基本操作、必要な機材、オーディオインターフェイスの設定、MIDIキーボードの設定 | ① | ジャンル別フレーズ研究8Beat1ドラム |
| ② | プロジェクトの作成、ショートカットキーなどプロジェクトウインドウの解説 | ② | ジャンル別フレーズ研究8Beat1ベース |
| ③ | トラックの作成、楽曲テンポの設定、キーエディタウインドウの解説 | ③ | ジャンル別フレーズ研究8Beat1キーボード |
| ④ | 楽器の基礎1(ドラム編)、譜面の読み方、打ち込み方、強弱の付け方をキーエディタウインドウで学ぶ | ④ | ジャンル別フレーズ研究8Beat2ドラム |
| ⑤ | ドラム譜面を参照しフレーズの打ち込み | ⑤ | ジャンル別フレーズ研究8Beat2ベース |
| ⑥ | 楽器の基礎2(ベース編)、譜面の読み方、打ち込み方をキーエディタウインドウで学ぶ | ⑥ | ジャンル別フレーズ研究8Beat2キーボード |
| ⑦ | VSTインストゥルメント、各種音源について解説 | ⑦ | ジャンル別フレーズ研究8Beat3ドラム |
| ⑧ | ドラム譜面を参照しフレーズの打ち込み | ⑧ | ジャンル別フレーズ研究8Beat3ベース |
| ⑨ | 楽器の基礎3(ピアノ、キーボード編)、譜面の読み方、打ち込み方、強弱の付け方をキーエディタウインドウで学ぶ | ⑨ | ジャンル別フレーズ研究8Beat3キーボード |
| ⑩ | ピアノ譜面を参照しフレーズの打ち込み | ⑩ | ジャンル別フレーズ研究8Beat4ドラム |
| ⑪ | メロディー譜面を参照しフレーズの打ち込み | ⑪ | ジャンル別フレーズ研究8Beat4ベース |
| ⑫ | ステップ入力、リアルタイム入力など多様な打ち込み技法の解説 | ⑫ | ジャンル別フレーズ研究8Beat4キーボード |
| ⑬ | ミキサーウインドウとトラック調整の解説 | ⑬ | マスターエフェクト、マルチバンドコンプレッサー、リミッターの解説 |
| ⑭ | インサートエフェクト、AUXエフェクト、楽曲の書き出しオーディオミックスダウンの解説 | ⑭ | 音圧をアップさせた楽曲の書き出しオーディオミックスダウンの解説 |
| ⑮ | 前期復習とテスト対策 | ⑮ | 後期復習とテスト対策 |
| 準備学習 時間外学習 | 講義時間内に完成しなかった項目は終わらせておいてください | 評価方法 | 授業に対する参加度、課題への取り組み、後期試験の総合で評価 |
| 受講生への メッセージ | Cubaseの基本操作、楽曲制作における打ち込み技法の基礎を段階的に学んでいく授業なので毎時間出席してほしいです。わからないことはそのままにせず、必ず質問してください | 使用教科書 教材 参考書 | 講義の内容に応じて必要場合はPDFテキストを配布 |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|--|----------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | テクノロジー演習 | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |
| 【授業の学習内容】 AfterEffectsの基礎習得及び応用 | | | | | | | |
| 【到達目標】 AfterEffectsの基礎習得及び応用 | | | | | | | |
| 【教員の略歴】 広告・デザイン事務所に7年間勤務し、そこでは紙媒体と映像媒体制作を兼任。 現在フリーランス映像クリエイターとして活動中。 | | | | | | | |

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|---|--------------------|---|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | 自己紹介、Mac基礎 | ① | AfterEffects応用① 「親とリンク」を使用した地球と惑星をつくる |
| ② | AfterEffects基礎① ツール&トランスフォームの操作 | ② | AfterEffects応用② 実写素材+グラフィックでクールな動画をつくる |
| ③ | AfterEffects基礎② シェイプアニメーションをつくる(図形の作成～アニメーション) | ③ | AfterEffects応用③ 3Dモーショングラフィックをつくる(「3Dレイヤー」と「カメラ」) |
| ④ | AfterEffects基礎③ シェイプアニメーションをつくる(パスアニメーション) | ④ | AfterEffects応用④ 3Dモーショングラフィックをつくる(3D回転するアイコン制作) |
| ⑤ | AfterEffects基礎④ コンポジションの出力(動画の書き出し) | ⑤ | AfterEffects応用⑤ 3Dモーショングラフィックをつくる(カメラを動かす) |
| ⑥ | AfterEffects基礎⑤ テキストアニメーションをつくる(フォント選び～アニメーション) | ⑥ | AfterEffects応用⑥ 効果的にエフェクトを使う(よく使用するエフェクトの紹介) |
| ⑦ | AfterEffects基礎⑥ テキストアニメーションをつくる(テキストからシェイプを作成) | ⑦ | AfterEffects応用⑦ 効果的にエフェクトを使う(3Dメガネでアナログ的演出) |
| ⑧ | AfterEffects基礎⑦ 有名MVワンシーンをつくる(音にあわせたモーション作成) | ⑧ | AfterEffects応用⑧ クロマキーとマスクを使用した合成演出 |
| ⑨ | AfterEffects基礎⑧ 有名MVワンシーンをつくる(キーフレーム補助の応用) | ⑨ | 後期課題制作① モーショングラフィック制作 |
| ⑩ | AfterEffects基礎⑨ 動画素材を使って万華鏡動画をつくる(マスクの応用) | ⑩ | 後期課題制作② モーショングラフィック制作 |
| ⑪ | AfterEffects基礎⑩ 動画素材を使って万華鏡動画をつくる(プリコンポーズの応用) | ⑪ | 後期課題制作③ モーショングラフィック制作 |
| ⑫ | 前期課題制作① モーショングラフィック制作 | ⑫ | 後期課題制作④ モーショングラフィック制作 |
| ⑬ | 前期課題制作② モーショングラフィック制作 | ⑬ | 後期課題制作⑤ モーショングラフィック制作 |
| ⑭ | 前期課題制作③ モーショングラフィック制作 | ⑭ | 後期課題制作⑥ モーショングラフィック制作 |
| ⑮ | 前期 まとめ | ⑮ | 総評 |
| 準備学習 時間外学習 | 自分が「好きだ」「カッコいい」と思う動画の考察 | 評価方法 | 課題提出率、平常の成績、及び出席状況を総合して評価 |
| 受講生への メッセージ | この授業では、Adobe AfterEffectsを使用した「モーショングラフィック制作」を学びます。皆さんには洗練されたモーション演出を習得していただけるようにお教えしますので、ぜひ一緒に楽しんで頑張りましょう。 | 使用教科書 教材 参考書 | Adobe AfterEffects Adobe Photoshop、Adobe Illustrator |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|-----------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | プログラミング概論 | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】

AIの画像分析、3D等のCG制御、仮想現実、拡張現実など、様々な先端技術は、スタートアップが取り組む、社会やビジネスの課題解決に必要な要素となる。本授業では、広く普及しているWebブラウザとJavaScriptで動作する、先端技術を使用したアプリケーション開発の基礎及び、社会やビジネスの課題解決への取り組み方の基礎を実践的課題(アプリ制作、企業課題取り組みなど)を通して学習する。

【到達目標】

社会やビジネスの課題解決に活かせる、先端技術を取り扱う基礎技術と、さまざまな課題への取り組み方の基礎を身につけること。本授業修了時には、AI・VR・AR等を使用したアプリケーション制作と、それらを使用した課題取り組みへの理解ができるようになる。

【教員の略歴】

複数企業の取締役、技術顧問、経営企画などを歴任。汎用大型コンピュータ運用をキャリアスタートに30年以上の実績を持つ。産業機器の制御、販売管理などの基幹システム、グループウェアなどの情報システム、モバイル・タブレット・ウェブシステム、等々の企画から開発、AI・ロボット・IoT、5G・XR・EdTech等先端技術の研究開発に注力、研究成果を活用したサービスの提供や、自治体、新聞社、国立大学、複数の専門学校講師、学校法人などの顧問、産学連携プロジェクトの企画と実施など、様々な活動を行っている。

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|---|--------------------|---|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | 先端技術基礎編－基礎と学習の目的 ① | ① | メタバース応用編－企業向けメタバース制作 ① |
| ② | 先端技術基礎編－基礎と学習の目的 ② | ② | メタバース応用編－企業向けメタバース制作 ② |
| ③ | メタバース基礎編－オンラインブース制作 ① | ③ | 仮想現実応用編－企業向けVR制作 ① |
| ④ | メタバース基礎編－オンラインブース制作 ② | ④ | 仮想現実応用編－企業向けVR制作 ② |
| ⑤ | 仮想現実基礎編－VRコンテンツ制作 ① | ⑤ | 拡張現実応用編－企業向けAR制作 ③ |
| ⑥ | 仮想現実基礎編－VRコンテンツ制作 ② | ⑥ | 拡張現実応用編－企業向けAR制作 ④ |
| ⑦ | 拡張現実基礎編－ARコンテンツ制作 ③ | ⑦ | AI応用編1－企業向けサイネージ制作 ① |
| ⑧ | 拡張現実基礎編－ARコンテンツ制作 ④ | ⑧ | AI応用編1－企業向けサイネージ制作 ② |
| ⑨ | AI基礎編1－AIでCG操作 ① | ⑨ | AI応用編2－企業向けアニメーション制作 ① |
| ⑩ | AI基礎編1－AIでCG操作 ② | ⑩ | AI応用編2－企業向けアニメーション制作 ② |
| ⑪ | AI基礎編2－AIで動画合成 ① | ⑪ | AI応用編3－企業向けダンス動画制作 ① |
| ⑫ | AI基礎編2－AIで動画合成 ② | ⑫ | AI応用編3－企業向けダンス動画制作 ② |
| ⑬ | AI基礎編3－AIで3Dキャラクター操作 ① | ⑬ | 先端技術応用編－製品制作 ① |
| ⑭ | AI基礎編3－AIで3Dキャラクター操作 ② | ⑭ | 先端技術応用編－製品制作 ② |
| ⑮ | 情報発信基礎編－作品発信メディア制作 | ⑮ | 情報発信応用編－製品発信及び広報 |
| 準備学習 時間外学習 | 実習での制作が授業時間内に終わらない場合、次回授業までに完了しておく。学習で得た知識を使った制作物をMicrosoft Teamsなどで発信し、他者から意見を貰い改善することに慣れておく。 | 評価方法 | 出席評価＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎各実習課題の完成度、総合評価は実習ごとの完成度の平均 |
| 受講生への メッセージ | 先端技術の分野ではインダストリアルメタバースなど、ビジネス分野の要素とアミューズメント分野の要素は融合しつつあり、様々な先端技術を扱える人材が広く求められています。本授業で、AI・VR・AR等の様々な先端技術学び、社会やビジネスの課題解決に活かせる、次世代のエンジニア・クリエイター目指しましょう！ | 使用教科書 教材 参考書 | 製作物保存・公開用レンタルサーバ(エックスサーバー及びドメイン1年分(https通信のため))、メタバースプラットフォーム利用費用1年分(月20\$) |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|------------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | ゲームエンジニア演習 | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】

プログラミングやゲーム制作に必要なデータの扱い方(計算問題)を学びます。
 加えて、企業・ビジネスをテーマに、社会人として必要な知識の習得、およびプログラミング的思考やクリエイティブに必要なIT知識、アルゴリズム、プログラミングの基礎を学びます。

【到達目標】

国家試験「ITパスポート試験」合格レベルの知識習得。
 社会人が職場で必要となるビジネス用語、IT関連の知識習得。

【教員の略歴】

国立大学、私立大学で、プログラミング言語、計算機科学入門、人工知能等の授業を担当。
 人工知能応用システム開発の経験を生かし、技術的指導を企業に対して行っている。

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|---|--------------------|---|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | ガイダンス 計算の基礎1(演算方法) | ① | マネジメント:プロジェクトマネジメント(マネジメントとリスク) |
| ② | 計算の基礎2(確率、期待値、順列) | ② | マネジメント:サービスマネジメント(マネジメントと監査) |
| ③ | コンピュータで扱う数字(2進数、16進数) | ③ | テクノロジー:基礎理論(数値・集合・データの単位) |
| ④ | コンピュータで扱うデータ1(論理演算とビット列) | ④ | テクノロジー:アルゴリズムとデータ形式(データ構造と流れ図) |
| ⑤ | コンピュータで扱うデータ2(配列、スタック、キュー) | ⑤ | テクノロジー:プログラミング(選択処理と繰り返し処理、関数) |
| ⑥ | CPUとメモリ(データの単位) | ⑥ | テクノロジー:コンピュータシステム(システムの分類) |
| ⑦ | ネットワークとIPアドレス(伝送速度) | ⑦ | テクノロジー:ハードウェア(5つの役割) |
| ⑧ | ストラテジ:企業活動(企業とは、財務基礎知識) | ⑧ | テクノロジー:ソフトウェア(OSとアプリ) |
| ⑨ | ストラテジ:法務(法律とは、知的財産・労働法・セキュリティ) | ⑨ | テクノロジー:データベース(データベースの基本、SQL入門) |
| ⑩ | ストラテジ:経営戦略(分析と戦略) | ⑩ | テクノロジー:ネットワーク(LANとWAN) |
| ⑪ | ストラテジ:技術戦略(システム・eビジネスIoT) | ⑪ | テクノロジー:ネットワーク(プロトコル・インターネット) |
| ⑫ | ストラテジ:システム戦略(情報とシステム) | ⑫ | テクノロジー:情報セキュリティ(セキュリティ・暗号化・リスク) |
| ⑬ | マネジメント:開発技術(開発モデルとプログラミング) | ⑬ | 総復習 後期試験 |
| ⑭ | 総復習 前期試験 | ⑭ | 試験返却 解説 総復習 |
| ⑮ | 試験返却 解説 総復習 | ⑮ | テクノロジー:AI入門(AIの基礎知識と社会) ITパスポート模擬試験 |
| 準備学習 時間外学習 | 身の回りにあるITやAIを意識し、どうゆう仕組みなのか?など 考える習慣をつけてください。用語など、自宅での復習は必須です。 | 評価方法 | 試験、出席率 |
| 受講生への メッセージ | 初めに授業内容について説明し、その内容について演習を行います。疑問に思ったことは、何でも質問しましょう。説明中でも演習中でも構いません。新しいことが分かると楽しく学ぶことができます。 | 使用教科書 教材 参考書 | 情報処理試験の計算問題ドリル(翔泳社) いちばんやさしいITパスポート絶対合格の教科書(SB) ほか |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|------------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | ゲームエンジニア演習 | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】

ゲーム開発現場を担うクリエイターには、大別して二種類の人材がいる。ひとつは外注(契約社員など)、ひとつは社員である。ここでは社員登用され能力を発揮することを目標に掲げる。そのためにはゲーム開発全体を理解して取り組めることが望ましい。企画書にはそれらを含めた様々な視点からの考察や発想が盛り込まれているため、その製作を通じて具体的に学んでいく。

【到達目標】

【得られる知識】・ゲーム企画を立てる際に考えなければならないことの一例:企画は他人に伝わらなければ意味がない。その精度は目的により様々で一概ではないため、それらの一例を学び、自らの課題制作のための企画書にはどのようなものが適しているかを考える。

【得られる技術】・上記を具体的な企画書に表現するための方法。

【教員の略歴】

数多くのゲームアージュタイトルに関わる。企画、シナリオ、演出、スクリプト、音声収録、効果音作成、広報、ディレクションなど、現場作業から統括まで多岐に渡って担当。独立した現在は、この経験を生かし表に裏に多数のゲーム開発に携わっている。

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|--|--------------------|---|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | オリエンテーション 今後1年間の基本的な説明を行う。 | ① | 前期復習 |
| ② | ゲーム制作概要1 ゲーム制作の変遷を説明する。 | ② | 企画書の書き方5 各チームごとに企画書と口頭説明で企画を説明する(2) |
| ③ | ゲーム制作概要2 ゲームの作り方、職種などの基本を説明する。 | ③ | 企画書の書き方6 前回の説明会で明らかになった修正点を反映する(1)。 |
| ④ | クリエイターに必要なこと クリエイターが遵守すべき社会的ルールを説明する。 | ④ | 企画書の書き方6 前回の説明会で明らかになった修正点を反映する(2)。 |
| ⑤ | 企画立案の基礎1 企画立案の目的を説明する。 | ⑤ | 課題制作のための企画書作り ① |
| ⑥ | 企画立案の基礎2 どうやって企画を立案するかを基礎を説明する。 | ⑥ | 課題制作のための企画書作り ② |
| ⑦ | 企画立案の基礎3 チームでの企画立案の方法を説明する。 | ⑦ | 課題制作のための企画書作り ③ |
| ⑧ | 企画立案の基礎4 チームでの企画立案を実践する。 | ⑧ | 企画書制作開始 学んだ順序に従い、課題制作用企画書作りを始める。 |
| ⑨ | 企画書の書き方1 立案した企画を企画書にするための基礎を説明する。 | ⑨ | 企画書制作 ① |
| ⑩ | 企画書の書き方2 企画書制作に向けた実践を行う(1)。 | ⑩ | 企画書制作 ② |
| ⑪ | 企画書の書き方3 企画書制作に向けた実践を行う(2)。 | ⑪ | 企画書制作 ③ |
| ⑫ | 企画書の書き方4 チーム内でメンバーが制作した企画書进行评估し合う(1)。 | ⑫ | 企画書制作 ④ |
| ⑬ | 企画書の書き方4 チーム内でメンバーが制作した企画書进行评估し合う(2)。 | ⑬ | 企画書制作 ⑤ |
| ⑭ | 企画書の書き方5 各チームごとに企画書と口頭説明で企画を説明する(1)。 | ⑭ | 企画書制作 ⑥ |
| ⑮ | 前期総括 授業の復習。実践を経ての新たな気づきを確認する。 | ⑮ | 企画書制作終了 |
| 準備学習 時間外学習 | 個人・チームごとの課題制作あり。授業内での終了が基本だが、無理ならば次回までの宿題となる。 またチームごとに、授業時間外にディスカッションする必要性が出るかもしれない。 | 評価方法 | 評価は主に・試験・授業内課題の内容、取り組み方・授業態度で行う。補足的に知識の蓄積度を問う試験を行う可能性もあり。 |
| 受講生への メッセージ | ゲームクリエイターは「クリエイター」と言っても「商品」を作る存在であり、社会の常識と無縁ではいられない。ルールの中で能力を発揮できる存在になれることを学ぶ機会だと考えて欲しい。 | 使用教科書 教材 参考書 | 特になし(予定)。 |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|--|------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | 文章表現 | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |
| 【授業の学習内容】 国語力、表現力を磨くための課題に取り組む。小説だけでなく、エッセイ・詩・評論・シナリオ・広告文などの書き方も学ぶ。 | | | | | | | |
| 【到達目標】 文章を書くことに慣れる。表現技法や構成力を身につけ、魅力的な文章が書けるようになることを目指す。 | | | | | | | |
| 【教員の略歴】 14年間、書籍や雑誌の企画、編集、執筆の仕事に携わる。その後、フリーライターとして独立。 | | | | | | | |

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|---------------------------------|--------------------|---------------------------------------|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | インタビューした相手を紹介する | ① | 好きな映画を紹介する |
| ② | 情景を描写する | ② | お気に入りの店を紹介する |
| ③ | 世紀の大発明を書く | ③ | 手紙文・敬語 |
| ④ | 辞書作り(よく似た言葉)<語釈を考える> | ④ | 写真を使ってブログ風日記を書く |
| ⑤ | 文末を常体が敬体に統一して「夢の話」を書く | ⑤ | 「忘れられないこの作品」の題で、好きな小説(マンガ・アニメも可)を紹介する |
| ⑥ | 宝物について書く | ⑥ | 「忘れられないこの作品」の題で、好きな小説(マンガ・アニメも可)を紹介する |
| ⑦ | 名言を書く ことわざ・慣用句を学ぶ | ⑦ | 「変身」をテーマに短い話を書く |
| ⑧ | 擬人法を使って詩を書く 比喩を学ぶ | ⑧ | 「変身」をテーマに短い話を書く |
| ⑨ | 絵のキャプションを書く | ⑨ | ロボットの話を書く |
| ⑩ | 広告文「夏の必需品」について書く | ⑩ | ロボットの話を書く |
| ⑪ | 一人称・三人称、それぞれの書き方を知る | ⑪ | サンタの写真にキャプションを付ける クリスマスの思い出を書く |
| ⑫ | 七つの台詞でシナリオを書く | ⑫ | ハッピー目標を書く |
| ⑬ | 青春21文字のメッセージを書く | ⑬ | 後期試験 |
| ⑭ | 前期試験 | ⑭ | 箱を開けると何かが出てくる話を書く |
| ⑮ | 「秋を感じる時」のテーマで書く 季語を学ぶ | ⑮ | 箱を開けると何かが出てくる話を書く |
| 準備学習 時間外学習 | 時間内にできなかった課題は、家で仕上げて翌週に提出する。 | 評価方法 | 筆記試験を行う。出席率やふだんの提出物も評価に加える。 |
| 受講生への メッセージ | 文章表現の基礎を学び、創作を通して想像力を磨いていきましょう。 | 使用教科書 教材 参考書 | プリントなど。必要に応じてパソコン使用。 |

| | | | | | | | |
|-----|------------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | シナリオライティング | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】
ミステリー小説の歴史や特徴を学び、自身の創作活動に生かす。創作の幅を広げ、合評などで視野を広げる。

【到達目標】
短い作品を創作する。ミステリー的手法を使えるようにする。

【教員の略歴】
推理小説作家。1989年ミステリー大賞読者賞受賞。大手前大学非常勤講師。創作サポートセンター講師。毎日文化センター講師。

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|--|--------------------|---|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | 小説における謎の研究 | ① | 簡単なパズル(謎)を解く |
| ② | 謎の物語の歴史を学ぶ | ② | パズル(謎)を解く |
| ③ | 謎の物語の紹介 | ③ | 簡単なパズル(謎)を作る |
| ④ | 海外の謎の物語を学ぶ(古典編) | ④ | パズル(謎)を作る |
| ⑤ | 海外の謎の物語を学ぶ(古典編) | ⑤ | 簡単な謎を中心に物語を書く |
| ⑥ | 謎の物語を作ってみる | ⑥ | 謎を中心に物語を書く |
| ⑦ | 謎の物語を作ってみる | ⑦ | 簡単な謎を解くことを中心に物語を書く |
| ⑧ | 謎を解いてみる | ⑧ | 謎を解くことを中心に物語を書く |
| ⑨ | 謎を解いてみる | ⑨ | 創作合評 |
| ⑩ | 人気の謎の物語を学ぶ(黄金期編) | ⑩ | 物語の構成の研究 |
| ⑪ | 映画などで人気の謎の物語を学ぶ(黄金期編) | ⑪ | 物語の構成の研究 |
| ⑫ | 日本の謎の物語を学ぶ(古典編) | ⑫ | 物語の構成を考えながら創作する |
| ⑬ | 日本の謎の物語を学ぶ(古典編) | ⑬ | 物語の構成を考えながら創作し、推敲する |
| ⑭ | 映画やドラマなどで人気の謎の物語を学ぶ(現代編) | ⑭ | 創作合評 |
| ⑮ | 作品を批評する | ⑮ | 短い作品を完成させる |
| 準備学習 時間外学習 | 授業で紹介した作品を読んでおく。 | 評価方法 | 試験・出席を重視します。作品の提出数を考慮しますが、少ない提出数でも力作は評価します。 |
| 受講生への メッセージ | ミステリー小説は、すべての小説の基本となります。今興味がないと思っても、実は好きな作品はミステリーのジャンルに入っているのかもしれない。色々な作品をたくさん読んでみてください。 | 使用教科書 教材 参考書 | ノート、自分の使いやすい筆記用具(タブレット、電子辞書なども可) |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | 作品制作 | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】

長編小説を執筆するための基礎的なポイントの理解、要所のインプット。
文章の基礎確認、キャラクター作りのための材料収集。

【到達目標】

長編小説を繰り返し一人で完結させられるようになる。

【教員の略歴】

第9回スーパーダッシュ小説新人賞、【大賞】受賞。2010年デビュー。
著作にライトノベル、ホラー、ノベライズ等。ゲーム・アプリ等のシナリオも手がけ、
2021年にテキスト全般を取り扱う会社を設立。脚本・音声作品の執筆も行っている。

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|--|--------------------|---|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | この授業について／精神論／ダニング・クルーガー効果 | ① | 物語工学論について |
| ② | 童話小説・解説 童話の小説化を行う。文字数の下限を設定し、上昇させながら繰り返しの完結を目指す。 | ② | 物語工学論・序章 |
| ③ | 童話小説・実践 | ③ | 物語工学論・第一章「さまよえる跛行者」解説 |
| ④ | 童話小説・執筆 | ④ | 第一章実践・キャラクター作成 |
| ⑤ | 童話小説・個人指導 | ⑤ | 物語工学論・第二章「塔の中の姫君」解説 |
| ⑥ | 予備日(学生の理解度・執筆の進捗に合わせて調整、順調ならテクニックに関わる映画鑑賞等) | ⑥ | 第二章実践・キャラクター作成 |
| ⑦ | 童話小説・実践 | ⑦ | 物語工学論・第三章「ふたつの顔を持つ男」解説 |
| ⑧ | 童話小説・執筆 | ⑧ | 第三章実践・キャラクター作成 |
| ⑨ | 童話小説・個人指導 | ⑨ | 物語工学論・第四章「武装戦闘美女」解説 |
| ⑩ | 予備日 | ⑩ | 第四章実践・キャラクター作成 |
| ⑪ | 童話小説・実践 | ⑪ | 物語工学論・第五章「時空を超える恋人たち」解説(第五章はやや特殊なためキャラクター作成は割愛) |
| ⑫ | 童話小説・執筆 | ⑫ | 物語工学論・第六章「あぶない賢者」解説 |
| ⑬ | 童話小説・個人指導 | ⑬ | 第六章実践・キャラクター作成 |
| ⑭ | 童話小説・まとめ | ⑭ | 物語工学論・第七章「造物主を亡ぼす者」 |
| ⑮ | 予備日・ボードゲーム授業 | ⑮ | 第七章実践・キャラクター作成 |
| 準備学習 時間外学習 | 特になし | 評価方法 | 授業内提出物 |
| 受講生への メッセージ | あきらめずにすむ方法は教えることができるが、あきらめるかどうかは君たち次第。 | 使用教科書 教材 参考書 | 特になし |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|--------|----------|----|-------------|-------------|------|----------------------|
| 科目名 | キャリア教育 | 必修 選択 | 必修 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 講義 | 総時間 (単位) | 60 (4単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】
 キャリア教育プログラムの導入や、検定取得に向けた、Microsoft Azure AI試験対策、ホスピタリティコーディネーター講座対策、及び進路についての企業研究やグループワークなどを実施

【到達目標】
 キャリア教育プログラムなどを通して、社会人基礎力を磨き、社会人としてのマインドを身に付ける

【教員の略歴】
 秘書検定1級・ビジネス技能検定・サービス接遇準1級を取得し、大学・専門学校で約20年秘書検定、ビジネスマナー、就職指導を担当しています。

| 前期 | | 後期 | | | |
|----------------|--|--------------------|--|----------------------------|------|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | | | |
| ① | キャリアプログラムについて導入授業 (担任の自己紹介をふまえた安心安全なクラスづくり) | ① | 企業研究(卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介) | | |
| ② | 職業観について、卒業までのやるべきこと逆算する (職業理解～イメージとのギャップをなくした目標設定) | ② | 企業研究(卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介) | | |
| ③ | キャリアサポートアンケート Microsoft Azure AI試験についての説明 | ③ | 卒業生オンラインディスカッション② (夢をもっと自分にとって身近なものにする！) | | |
| ④ | Microsoft Azure AI試験対策講座 | ④ | 企業株券のメールの書き方、電話の問い合わせ方について (担任と学生でメールのやり取りを実演してみる) | | |
| ⑤ | Microsoft Azure AI試験対策講座 | ⑤ | グループワーク発表 | | |
| ⑥ | Microsoft Azure AI試験 | ⑥ | TED「エイミー・カディ：ボディランゲージが人を作る」 グループワーク発表&レポート | | |
| ⑦ | TED「植松努氏 思うは招く」上映 グループワーク発表&レポート | ⑦ | 自己PRの書き方、作り方、そして伝え方 | | |
| ⑧ | 卒業生オンラインディスカッション① (夢をもっと自分にとって身近なものにする！) | ⑧ | TED「ティム・アーバン：先延ばし魔の頭の中はどうなっているか」グループワーク 発表&レポート | | |
| ⑨ | 求人 & オーディション実績紹介 (今年度の概要を用いて何パターンか詳しく説明) | ⑨ | 卒業生オンラインディスカッション③ (夢をもっと自分にとって身近なものにする！) | | |
| ⑩ | ホスピタリティコーディネーター講座対策 | ⑩ | 面接対策～よく聞かれる質問リストとは～ (相手に印象良く対応するために必要なことを考える) | | |
| ⑪ | ホスピタリティコーディネーター講座対策 | ⑪ | 面接対策～よく聞かれる質問リストとは～ (相手に印象良く対応するために必要なことを考える) | | |
| ⑫ | ホスピタリティコーディネーター試験 | ⑫ | TED「エミリー・ワフニック：天職が見つからない人がいるのはどうしてでしょう？」グループワーク 発表&レポート | | |
| ⑬ | 夏休み前HR(出席率提示、単位について、この夏にしかできないことの設定) | ⑬ | マネー教育について 卒業後の初任給からのシュミレーション | | |
| ⑭ | TED「カイ・ワインチ 感情にも心急手当が必要な理田」上映 グループワーク発表&レポート | 前期試験 | ⑭ | 2年生の進路決定状況から自分の1年後の将来像を考える | 後期試験 |
| ⑮ | 企業研究(卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介) | ⑮ | 進路調査アンケート (2年生の計画書) | | |
| 準備学習 時間外学習 | 授業で学んだことをしっかり復習すること、習慣にすることを目標にしましょう！ | 評価方法 | 試験、出席率とレポート評価 | | |
| 受講生への メッセージ | 社会人基礎力は日常の意識づけが大事になってきます！今から出来ることを早めに習得し、自分の進路に目を向けた方法論を一緒に学びましょう！ | 使用教科書 教材 参考書 | 特になし | | |

2024年度 授業シラバス

| | | | | | | | |
|-----|------|----------|----------|-------------|--------------|------|----------------------|
| 科目名 | 進級制作 | 必修 選択 | 必修 選択 | 年次 | 1 | 学科 | デジタルデザインテクノロジー科 昼間Ⅱ部 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 120 (8単位) | 開講区分 | 通年 |

【授業の学習内容】

Live2Dを使用したモデリングの習得と実践、アニメーション制作。モデルのパーツ分けデータ(PSD)についての理解とオリジナルキャラクターの作画など【授業の前半は公式サンプルを使用しモデリングの基本を習得、後半はキャラクターの作画とパーツ分け、またはモデリングのクオリティを上げる作業】

【到達目標】

【コミックイラストコース】オリジナルキャラクターの作画、Vtuberを想定した全身のモデリング。アニメーション動画の制作【Vtuberテクノロジーコース】Vtuberを想定した破綻のない全身のモデリングの習得。トラッキングソフトで動かすために必要なファイルの準備。可能であれば自分でも作画を行う

【教員の略歴】

集英社より小説の装画・挿画を担当しデビュー。イラストレーターとして集英社、ぶんか社、アスキーメディアワークス、その他にて装画・挿画・キャラクターイラスト・パッケージイラスト・グッズイラスト・コラム・漫画(コミカライズ)などを手がける。また専門学校にてイラスト、Live2Dの講師を担当する

| 前期 | | 後期 | |
|----------------|---|--------------------|---|
| 授業計画・内容 | | 授業計画・内容 | |
| ① | Live2Dの基本操作説明。PSDデータの確認。簡単なキャラクターデザイン(資料集め、アイデア作画) | ① | オリジナルキャラクターのパーツ分け(絵が描けない場合は自分で購入したキャラクターや公式サンプルを使う) |
| ② | 【公式サンプルを使って瞳の動き、目の開閉、笑顔目、目の反転】パーツ分け、作画解説 | ② | オリジナルキャラクターのパーツ分け完成 |
| ③ | 【公式サンプルを使って髪の揺れ、口の動き、照れ】パーツ分け、作画解説 | ③ | オリジナルキャラクターの瞳の動き、目の開閉、笑顔目、眉の動きのモデリング |
| ④ | 【公式サンプルを使って眉の変形、角度、位置、眉の反転、顔の角度XYのための準備】パーツ分け、作画解説 | ④ | オリジナルキャラクターの口の動き、髪や顔パーツの揺れのモデリング |
| ⑤ | 【公式サンプルを使って顔の角度X、顔の角度Y、四隅の自動生成】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑤ | オリジナルキャラクターの顔のXY回転のモデリング |
| ⑥ | 【公式サンプルを使って顔の四隅の調整、首の調整、顔の角度Z、首Zの調整(髪Zの説明)】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑥ | オリジナルキャラクターの顔の四隅のモデリング |
| ⑦ | 【公式サンプルを使って首の位置の設定、腕の動き、体パーツの揺れ】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑦ | オリジナルキャラクターの首、顔のZ回転、腕の動き、体パーツの揺れのモデリング |
| ⑧ | 【公式サンプルを使って体の回転X、体の回転Y、脚の動き】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑧ | オリジナルキャラクターの体のXY回転のモデリング |
| ⑨ | 【公式サンプルを使って呼吸、体の回転Z、物理演算、テクスチャアトラス設定】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑨ | オリジナルキャラクターの呼吸、体のZ回転、脚の動きのモデリング |
| ⑩ | 【公式サンプルを使ってアニメーション作成、動画書き出し】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑩ | オリジナルキャラクターのモデリング完成、物理演算設定 |
| ⑪ | 【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑪ | テクスチャアトラス設定、背景や音素材の準備 |
| ⑫ | 【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑫ | キャラクターのアニメーション、音楽やセリフに合わせて動きづけ |
| ⑬ | 【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑬ | キャラクターのアニメーション、音楽やセリフに合わせて動きづけ |
| ⑭ | 【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑭ | キャラクターのアニメーション、音楽やセリフに合わせて動きづけ。またはVtubeStudioなどの設定とトラッキング、録画 |
| ⑮ | 【モデリングテスト、前期評価】オリジナルキャラクターの作画、パーツ分け | ⑮ | アニメーション完成、動画書き出し(必要であれば動画編集)またはVtubeStudioなどの設定とトラッキング、録画 |
| 準備学習 時間外学習 | Live2Dは公式のアップデート、できること、表現方法の進化が激しく情報収集がものすごく大事です。まずは基本の指導をしますが、仕事にしたい人は自分でも調べて「何ができるか」「どうやったらできるか」を考える、相談するなどしてください | 評価方法 | 出席率・授業態度・試験 |
| 受講生への メッセージ | パーツ分けやモデリングの作業は合う合わないがあると思いますが、簡単に操作するだけでも「動くキャラクター」「動くイラスト」ができるので一緒に頑張りましょう | 使用教科書 教材 参考書 | USBメモリ、外付けSSD、HDDなどでデータのバックアップは各自しっかり行うこと【公式チュートリアル】【公式YouTubeチャンネルLive2D塾】【楽しいLive2Dの入門教室】【10日でマスターLive2Dモデルメイキング講座】【Live2Dの教科書】 |