科目名	キャリアプログラム1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山田 一徳
学科・コース	スーパーテクノロジー科(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習内容	「社会に貢献できる…責任をもって任された仕事を実行する“職業人”としての声優(ボイス・アクター)となる」 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく						
到達目標	○「課題」を発見する力 … 自分の夢/目標の実現に向けて、各授業において自分の技量(表現スキル)を向上させる「課題」を発見できるようになる ○「時間」を管理する力 … 限られた時間のなかで、生活を成り立たせ、授業に出席し、「課題」を克服していくために「優先順位」を付けていけるようになる ○「行動」を計画する力 … 目先の事だけに捉われず、客観的な視点、大きな視野で、自分の将来を考えて、取っていくべき「行動」を計画できるようになる ↓ ○業界で求められる「プロとしての常識・基本的な考え方」を体得する						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	「授業の受け方」… 各授業科目の内容を理解する	レポート
2		演習	「アーティスト写真」… 撮影に向けての要点を理解する	レポート
3		演習	「時間管理の大切さ」… 生活習慣＆リズムを整えるためのコツを理解する	レポート
4		演習	「デビュー系合同企業説明会」… オブザーバー参加における基礎的な業界知識を理解する	レポート
5		演習	「プロフィールシート①」… 自分のこれまでの経験と夢＆希望を明らかにする	レポート
6		演習	「行動計画の大切さ」… 各授業を受講して浮かび上がってきた課題	レポート
7		演習	「声優(声の職業人) …実演家としての心構え」… 業界で責任をもって仕事を果たしていくために必要なポイントを理解する	レポート
8		演習	「声優に必要な事」… グループワーク実習	レポート
9		演習	「特別講義:業界研究①」	レポート
10		演習	「プロフィールシート②」… 自分のこれからの芸歴を想像する	レポート
11		演習	「夏休みの過ごし方」… 前期(3ヵ月)の振り返りを行った上で“課題”実行を計画する	レポート
12		演習	「自分の強み・弱み」… 自分の目標を実現していくために必要となる“課題”を自覚する	レポート
13		演習	「特別講義:業界研究②」	レポート
14		演習	「特別講義:業界研究③」	レポート
15		演習	「後期に向けて」… 前期の自分の学びと努力の足跡を振り返って“プロ”になっていくために必要なポイントを自覚する	レポート
準備学習　時間外学習			自分の好みの「ノート」を一冊用意して毎日の自分の授業での気付きや発見・反省点を記し重ねていくこと。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャリアプログラム1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山田 一徳
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習内容	「社会に貢献できる…責任をもって任された仕事を実行する“職業人”としての声優(ボイス・アクター)となる」 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく						
到達目標	○「課題」を発見する力 … 自分の夢/目標の実現に向けて、各授業において自分の技量(表現スキル)を向上させる「課題」を発見できるようになる ○「時間」を管理する力 … 限られた時間のなかで、生活を成り立たせ、授業に出席し、「課題」を克服していくために「優先順位」を付けていけるようになる ○「行動」を計画する力 … 目先の事だけに捉われず、客観的な視点、大きな視野で、自分の将来を考えて、取っていくべき「行動」を計画できるようになる ↓ ○業界で求められる「プロとしての常識・基本的な考え方」を体得する						
評価方法基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	「夢:実現のイメージング①」… 自分が前期6ヵ月間で何を学習してきたのかを客観的に把握する	レポート
2		演習	「夢:実現のイメージング②」… 自分が何を実現していくのかをありありと描く	レポート
3		演習	「夢:実現のイメージング③」… 夢実現に本当に必要な事を確認する	レポート
4		演習	「プロフィールシート③」… 等身大の自分を他人に知ってもらうためのポイントを理解する	レポート
5		演習	「キャリア実現のコツ①」… ポジティブな考え方をしているか/ポジティブな言葉を使っているかを点検する	レポート
6		演習	「キャリア実現のコツ②」… ヒーロー/ヒロインのキャラクターを研究する	レポート
7		演習	「特別講義:業界研究③」	レポート
8		演習	「特別講義:業界研究④」	レポート
9		演習	「キャリア実現のコツ③」… 時間管理/スケジューリングの意識をレベルアップする	レポート
10		演習	「特別講義:業界研究⑤」	レポート
11		演習	「冬休みの過ごし方」… 後期(3ヵ月)の振り返りを行った上で“課題”実行を計画する	レポート
12		演習	「キャリア実現のコツ④」… デビュー年度の年間スケジュールを立てる	レポート
13		演習	「特別講義:業界研究⑥」	レポート
14		演習	「特別講義:業界研究⑦」	レポート
15		演習	「進級に向けて」… 前期の自分の学びと努力の足跡を振り返って“プロ”になっていくために必要なポイントを自覚する	レポート
準備学習　時間外学習			自分の好みの「ノート」を一冊用意して毎日の自分の授業での気付きや発見・反省点を記し重ねていくこと。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャリアプログラム2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山田 一徳
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習内容	◯業界を知る　◯自分を知る　◯プロの表現者とは？ ◯卒業後の進路について　◯どうやって進路を選んだら良いか？ ◯「演技」とは？　◯コミュニケーション力を身につける ◯計画を立てる						
到達目標	◯大人に楽しんでもらえる人になろう！						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:①「プロフィールシート《春》」を作成する	レポート
2		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:②「アーティスト写真《春》」を撮影する	レポート
3		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:③「セルフプロデュース案」をまとめる	レポート
4		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:④「志望プロダクション」の優先順位をまとめる	レポート
5		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:⑤「プロダクションブース訪問」後の振り返りと課題を発見する	レポート
6		演習	「オーディション対策」…後期(11月予定)のプレゼンテーションステージまでの道程を確認する	レポート
7		演習	「特別講義:業界研究①」	レポート
8		演習	「デビューに向けて必要な事」… グループワーク	レポート
9		演習	「自分のウリの発見」… グループワーク	レポート
10		演習	「特別講義:業界研究②」	レポート
11		演習	「夏休みの過ごし方」… 自己PR＝セルフプレゼンテーション60秒×3本を課題とする	レポート
12		演習	「セルフプレゼンテーション大会」	レポート
13		演習	「特別講義:業界研究③」	レポート
14		演習	「新人発掘プレゼンテーション(11/12)」に向けて:「プロフィールシート《秋》」を作成する	レポート
15		演習	「新人発掘プレゼンテーション(11/12)」に向けて:「プロフィールシート《秋》」を作成する	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャリアプログラム2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山田 一徳
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴							
授業の学習 内容	◯業界を知る　◯自分を知る　◯プロの表現者とは？ ◯卒業後の進路について　◯どうやって進路を選んだら良いか？ ◯「演技」とは？　◯コミュニケーション力を身につける ◯計画を立てる						
到達目標	◯大人に楽しんでもらえる人になろう！						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	「特別講義：業界研究④」	レポート
2		演習	「特別講義：業界研究⑤」	レポート
3		演習	「特別講義：業界研究⑥」	レポート
4		演習	「特別講義：業界研究⑦」	レポート
5		演習	「特別講義：業界研究⑧」	レポート
6		演習	「特別講義：業界研究⑨」	レポート
7		演習	「特別講義：業界研究⑩」	レポート
8		演習	「デビューに向けて必要な事」…オーデション対策	レポート
9		演習	「自分の魅力発見ワーク_1」…オーデション対策	レポート
10		演習	「自分の魅力発見ワーク_2」…オーデション対策	レポート
11		演習	「目的/目標 再発見ワーク_1」・・・オーデション対策	レポート
12		演習	「目的/目標 再発見ワーク_2」・・・オーデション対策	レポート
13		演習	デビュー実践対策授業_1	レポート
14		演習	デビュー実践対策授業_2	レポート
15		演習	デビュー実践対策授業_3	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャリアプログラム3(前期)	必修選択	必修	年次	3	担当教員	奥津美玖
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業形態	演習	総時間（単位）	30（2単位）		
教員の略歴							
授業の学習内容	●社会人としての知識、ルールやマナーの醸成。 ●履歴書の作成 ●面接対策（第一印象について）						
到達目標	●社会人としてのルールやマナーを身につけ、それを実践できるようになる。→挨拶、メール作成、言葉使い ●見てもらえる履歴書の作成ができるようになる。 →企業の場合は、いくつもの履歴書がある中で、どのようにして履歴書を見てもらえるのかを理解し、実際に作成する。 ●面接のポイントを理解し、好印象の持てる面接を行えるようになる。→第一印象の理解						
評価方法基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	自己紹介、HRの授業内容の説明、1回目の授業なのでレクも通して、クラスの人たちとの距離感を縮める。	レポート
2		演習	挨拶、言葉使いを学び、重要性を理解した上で実践できるようになる。	レポート
3		演習	前回の復習を行い、全員出来るようになる。言葉遣い、挨拶の応用ができるようなる。	レポート
4		演習	前回の復習をし、全員できるようになる。メール作成の知識、技術を身につけ、実践できるようになる。	レポート
5		演習	前回の復習を行い、全員ができるようになる。履歴書とはどんなものなのか、アルバイトと就職の履歴書の違いを理解できる。	レポート
6		演習	どんな履歴書なら見つけてもらえるのか、項目ごとにどのうように書いたらいいのかを理解できるようになる。	レポート
7		演習	前回の復習を行ったうえで、一度履歴書を書いてもらい、添削されることによって理解を深めることができる。	レポート
8		演習	0から企業に見つけてもらえる、目に留まる履歴書を書けるようになる。	レポート
9		演習	面接とは何か、何故面接が重要なのかを理解することができる。	レポート
10		演習	第一印象について理解できるようになる。	レポート
11		演習	面接時の話し方、履歴書を用いて実践できるようになる。	レポート
12		演習	1～4の復習。ペーパーによる審査	レポート
13		演習	5～8の確認。履歴書の作成。	レポート
14		演習	9～11の確認。ペーパーによる審査。	レポート
15		演習	前期の振り返り。	レポート
準備学習　時間外学習			後半は履歴書も本番の用紙を用います。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャリアプログラム3(後期)	必修選択	必修	年次	3	担当教員	奥津美玖
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科(4年制　昼間部ー)	授業形態	演習	総時間(単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習内容	●社会人としての知識、ルールやマナーの醸成。 ●履歴書の作成 ●面接対策(第一印象について)						
到達目標	●社会人としてのルールやマナーを身につけ、それを実践できるようになる。→挨拶、メール作成、言葉使い ●見てもらえる履歴書の作成ができるようになる。 →企業の場合は、いくつもの履歴書がある中で、どのようにして履歴書を見てもらえるのかを理解し、実際に作成する。 ●面接のポイントを理解し、好印象の持てる面接を行えるようになる。→第一印象の理解						
評価方法基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	後期シラバスの説明、就職活動の振り返る	レポート
2		演習	メールと履歴書の復習をし、実際に使用するものと遜色ない資料を作成できるようになる。	レポート
3		演習	グループに分かれ面接練習をし、自己PRへの理解を深める①	レポート
4		演習	グループに分かれ面接練習をし、自己PRへの理解を深める②	レポート
5		演習	グループに分かれ面接練習をし、自己PRへの理解を深める③	レポート
6		演習	キャリア担当の先生を交え、より実践的な面接を理解する。	レポート
7		演習	業界/業種についての理解を深め、自身の進路をより明確に描くことができるようになる。	レポート
8		演習	業種について調べ、具体的な業務についてレポートにまとめる。	レポート
9		演習	制作したレポートを発表し意見を交換することで幅広い視野を持てるようになる。	レポート
10		演習	就職希望の企業をまとめ、そこに対する履歴書の制作をする。	レポート
11		演習	より実践的な社内マナーをグループに分かれ実践する①	レポート
12		演習	より実践的な社内マナーをグループに分かれ実践する②	レポート
13		演習	1～6の復習。ペーパーによる審査	レポート
14		演習	7～12の復習。ペーパーによる審査	レポート
15		演習	後期の振り返り、来年度就職活動に向けてまとめ。	レポート
準備学習　時間外学習			企業様の来る際は事前に企業様を調べておくようにする。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャリアプログラム4(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山田 一徳
学科・コース	スーパーテクノロジー科 (4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習内容	「社会に貢献できる…責任をもって任された仕事を実行する“職業人”としての声優(ボイス・アクター)となる」 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく						
到達目標	○「課題」を発見する力 … 自分の夢/目標の実現に向けて、各授業において自分の技量(表現スキル)を向上させる「課題」を発見できるようになる ○「時間」を管理する力 … 限られた時間のなかで、生活を成り立たせ、授業に出席し、「課題」を克服していくために「優先順位」を付けていけるようになる ○「行動」を計画する力 … 目先の事だけに捉われず、客観的な視点、大きな視野で、自分の将来を考えて、取っていくべき「行動」を計画できるようになる ↓ ○業界で求められる「プロとしての常識・基本的な考え方」を体得する						
評価方法基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	「授業の受け方」… 各授業科目の内容を理解する	レポート
2		演習	「アーティスト写真」… 撮影に向けての要点を理解する	レポート
3		演習	「時間管理の大切さ」… 生活習慣＆リズムを整えるためのコツを理解する	レポート
4		演習	「デビュー系合同企業説明会」… オブザーバー参加における基礎的な業界知識を理解する	レポート
5		演習	「プロフィールシート①」… 自分のこれまでの経験と夢＆希望を明らかにする	レポート
6		演習	「行動計画の大切さ」… 各授業を受講して浮かび上がってきた課題	レポート
7		演習	「声優(声の職業人) …実演家としての心構え」… 業界で責任をもって仕事を果たしていくために必要なポイントを理解する	レポート
8		演習	「声優に必要な事」… グループワーク実習	レポート
9		演習	「特別講義：業界研究①」	レポート
10		演習	「プロフィールシート②」… 自分のこれからの芸歴を想像する	レポート
11		演習	「夏休みの過ごし方」… 前期(3ヵ月)の振り返りを行った上で“課題”実行を計画する	レポート
12		演習	「自分の強み・弱み」… 自分の目標を実現していくために必要となる“課題”を自覚する	レポート
13		演習	「特別講義：業界研究②」	レポート
14		演習	「特別講義：業界研究③」	レポート
15		演習	「後期に向けて」… 前期の自分の学びと努力の足跡を振り返って“プロ”になっていくために必要なポイントを自覚する	レポート
準備学習　時間外学習			自分の好みの「ノート」を一冊用意して毎日の自分の授業での気付きや発見・反省点を記し重ねていくこと。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャリアプログラム4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	山田 一徳
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習内容	「社会に貢献できる…責任をもって任された仕事を実行する“職業人”としての声優(ボイス・アクター)となる」 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく						
到達目標	○「課題」を発見する力 … 自分の夢/目標の実現に向けて、各授業において自分の技量(表現スキル)を向上させる「課題」を発見できるようになる ○「時間」を管理する力 … 限られた時間のなかで、生活を成り立たせ、授業に出席し、「課題」を克服していくために「優先順位」を付けていけるようになる ○「行動」を計画する力 … 目先の事だけに捉われず、客観的な視点、大きな視野で、自分の将来を考えて、取っていくべき「行動」を計画できるようになる ↓ ○業界で求められる「プロとしての常識・基本的な考え方」を体得する						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	「夢:実現のイメージング①」… 自分が前期6ヵ月間で何を学習してきたのかを客観的に把握する	レポート
2		演習	「夢:実現のイメージング②」… 自分が何を実現していくのかをありありと描く	レポート
3		演習	「夢:実現のイメージング③」… 夢実現に本当に必要な事を確認する	レポート
4		演習	「プロフィールシート③」… 等身大の自分を他人に知ってもらうためのポイントを理解する	レポート
5		演習	「キャリア実現のコツ①」… ポジティブな考え方をしているか/ポジティブな言葉を使っているかを点検する	レポート
6		演習	「キャリア実現のコツ②」… ヒーロー/ヒロインのキャラクターを研究する	レポート
7		演習	「特別講義:業界研究③」	レポート
8		演習	「特別講義:業界研究④」	レポート
9		演習	「キャリア実現のコツ③」… 時間管理/スケジューリングの意識をレベルアップする	レポート
10		演習	「特別講義:業界研究⑤」	レポート
11		演習	「冬休みの過ごし方」… 後期(3ヵ月)の振り返りを行った上で“課題”実行を計画する	レポート
12		演習	「キャリア実現のコツ④」… デビュー年度の年間スケジュールを立てる	レポート
13		演習	「特別講義:業界研究⑥」	レポート
14		演習	「特別講義:業界研究⑦」	レポート
15		演習	「進級に向けて」… 前期の自分の学びと努力の足跡を振り返って“プロ”になっていくために必要なポイントを自覚する	レポート
準備学習 時間外学習			自分の好みの「ノート」を一冊用意して毎日の自分の授業での気付きや発見・反省点を記し重ねていくこと。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	情報リテラシー1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	坂口　時次
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成20年3月～　学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校　教職員 平成30年6月～　学校法人滋慶学園　東京アニメ・声優専門学校　教職員						
授業の学習内容	e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げて解説します。e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など 業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。						
到達目標	滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎的知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10%＋ レポートの評価40% とします。レポートは、正しい日本語か、正確な内容か、自分の考察や意見をを論述しているかなど、レポートとしての完成度で評価します。なお、レポートは授業中に出題し、授業時に回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	(前期の授業のガイダンス)講師・学生の自己紹介と前期の授業の進め方について説明します。	レポート
2		演習	(e-sportsの定義)e-sportsとは何か、どのような特徴をもったスポーツなのか考えます。	レポート
3		演習	(e-sportsの国内外の動向)近年のe-sportsの動向を整理・分析して、その方向性を考えます。	レポート
4		演習	(e-sportsのプロの定義)プロゲーマーの「プロ」とは何か、さまざまな角度から考えます。	レポート
5		演習	(e-sportsの歴史①)e-sportsはいつ、どこで、どのように始まったのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
6		演習	(e-sportsの歴史②)e-sportsはどのように発展して来たのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
7		演習	(e-sportsプレイヤーの素養①)e-sportsプレイヤーに求められる素養について考えます。	レポート
8		演習	(e-sportsプレイヤーの素養②)e-sportsプレイヤーになるためにはどうすればよいか考えます。	レポート
9		演習	(e-sportsイベントスタッフの素養①)よいe-sportsイベントとはどのようなイベントか考えます。	レポート
10		演習	(e-sportsイベントスタッフの素養②)e-sportsイベントの企画・運営と契約についての実務を解説します。	レポート
11		演習	(e-sportsメディア)e-sportsメディアの種類と特徴について整理して、その課題を考えます。	レポート
12		演習	(e-sportsビジネスの構造①)e-sports業界の構造を俯瞰して、どのようなビジネスチャンスがあるか考えます。	レポート
13		演習	(e-sportsビジネスの構造②)e-sportsビジネスの特徴を整理し、その課題について考えます。	レポート
14		演習	(e-sportsの法的・経済的課題)e-sportsをめぐる法律的な課題や経済的な課題について整理し、その解決方法を考えます。	レポート
15		演習	(前期の授業のまとめ)前期の授業のまとめを行います。	レポート
準備学習　時間外学習			授業の予習・復習の必要はありません。ただし、受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことなどがあれば、何でもノートに書き留めておいてください。	

【使用教科書・教材・参考書】

教科書は使用しません。参考書は授業中に適宜提示します。また、必要に応じて資料を配付します。
受講生は筆記用具とノート(形式自由)を必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。
ノートには板書を書き取り、配付物を貼り付けてください(「準備学習・時間外学習」の項目参照)。

科目名	情報リテラシー1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	坂口　時次
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成20年3月～　学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校　教職員 平成30年6月～　学校法人滋慶学園　東京アニメ・声優専門学校　教職員						
授業の学習内容	e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げて解説します。e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など 業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。						
到達目標	滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎的知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10%＋ レポートの評価40% とします。レポートは、正しい日本語か、正確な内容か、自分の考察や意見をを論述しているかなど、レポートとしての完成度で評価します。なお、レポートは授業中に出題し、授業時に回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	(ガイダンス)後期の授業の進め方を説明します。	レポート
2		演習	(海外実学研修の振り返り①)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
3		演習	(e-sportsの歴史①)e-sportsはいつ、どこで、どのように始まったのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
4		演習	(海外実学研修の振り返り②)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
5		演習	(e-sportsの歴史②)e-sportsはどのように発展して来たのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
6		演習	(海外実学研修の振り返り③)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
7		演習	(e-sportsプレイヤーの素養①)e-sportsプレイヤーに求められる素養について考えます。	レポート
8		演習	(海外実学研修の振り返り④)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
9		演習	(e-sportsプレイヤーの素養②)e-sportsプレイヤーになるためにはどうすればよいか考えます。	レポート
10		演習	(海外実学研修の振り返り⑤)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
11		演習	(e-sportsビジネスの構造①)e-sports業界の構造を俯瞰して、どのようなビジネスチャンスがあるか考えます。	レポート
12		演習	(e-sportsビジネスの構造②)e-sportsビジネスの特徴と課題について考えます。また、後期レポートの課題を出題します。	レポート
13		演習	(e-sports実況)e-sports実況の実態を整理して、その社会的・経済的な意義と役割を考えます。	レポート
14		演習	(e-sports実況)e-sports実況の実態を整理して、その社会的・経済的な意義と役割を考えます。	レポート
15		演習	(年間のまとめ)前期・後期の授業のまとめを行います。また、後期レポートを回収します。	レポート
準備学習　時間外学習			授業の予習・復習の必要はありません。ただし、受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことなどがあれば、何でもノートに書き留めておいてください。	

【使用教科書・教材・参考書】

教科書は使用しません。参考書は授業中に適宜提示します。また、必要に応じて資料を配付します。
受講生は筆記用具とノート(形式自由)を必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。
ノートには板書を書き取り、配付物を貼り付けてください(「準備学習・時間外学習」の項目参照)。

科目名	コンピュータ基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	滝口律子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。 退団後はライヴ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの？」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	ストリーマーって普段どんなことしているの？	レポート
2		演習	配信サイト Twitch OpenRec YouTube の違いとは何か！ 配信者のタイプって何？	レポート
3		演習	Twitterってどんな風に呟けばいいの？ リツイートは●●●だけにしろ！	レポート
4		演習	配信を始めたいなら機材はこう選ぼう！お勧めのマイクはこれだ	レポート
5		演習	Twitch、YouTubeでの配信を始めよう 実際のアカウント解説から細かく解説	レポート
6		演習	OBSやXSPLITの画面割り振りは本当に大事だよって話 アラート設定方法	レポート
7		演習	1～6回目の授業のおさらい　ブランディングってなに？の話	レポート
8		演習	ここの書き方ってYouTubeっぽいでしょ？思わずクリックしたくなるYouTube動画の作り方解説	レポート
9		演習	Twitchのダイジェストやクリップは最高の動画素材な件について	レポート
10		演習	PhotoShopやAviUtlでサムネイルをがっつり作ろう	レポート
11		演習	動画編集はこうしよう。AVIUTLでの動画編集はもう古い！？	レポート
12		演習	企業とのメール交換や打ち合わせは非常に大事！今後を生き抜く方法	レポート
13		演習	結局配信や動画で人気を付けるにはどうすればいいのか。	レポート
14		演習	今までのおさらい。もう一度聞きたいところ等あれば。	レポート
15		演習	今までのおさらい。もう一度聞きたいところ等あれば。	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	コンピュータ基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	滝口律子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。 退団後はライヴ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの？」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	配信と動画と生放送の関係性	レポート
2		演習	個性的な生放送をするにはどうするか	レポート
3		演習	ダメなツイッターと良いツイッター　SNSでの活動について	レポート
4		演習	概要欄やプロフィールをキチンを編集しよう	レポート
5		演習	ファンの種類とアンチへの対応方法	レポート
6		演習	実況動画の動画編集をするにはどうすればいいのか	レポート
7		演習	企画配信のあり方	レポート
8		演習	生配信実技	レポート
9		演習	動画投稿実技	レポート
10		演習	SNS改善実技	レポート
11		演習	グループ実況のコツ	レポート
12		演習	配信を長期的に続けるためには①	レポート
13		演習	配信を長期的に続けるためには②	レポート
14		演習	全員の配信内容や授業への理解を確認する	レポート
15		演習	全員の配信内容や授業への理解を確認する	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	アプリランニング1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2015 株式会社SANKO esports squareイベントチームに所属し、様々なesportsイベントを経験 同年より、様々なアマチュアチームにてコーチングの経験を積む 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
授業の学習内容	・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。 ・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。						
到達目標	・出場できる大会で優勝する。 ・何も指示をもらわなくても自分で判断できる様になる一前期終了時						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション/車両なし立ち回り強化（ERANGEL、MIRAMAR）＋リプレイ動画勉強	レポート
2		演習	車両有り立ち回り強化（ERANGEL、MIRAMAR）＋リプレイ動画勉強	レポート
3		演習	近距離、遠距離分かれての戦闘練習（ERANGEL、MIRAMAR）＋リプレイ動画勉強	レポート
4		演習	車両を使って分かれて戦闘（2人&2人・1人&3人など）＋リプレイ動画勉強	レポート
5		演習	有利ポジションをとりに行く練習（安全地帯が変わる直前、変わった後）＋リプレイ動画勉強	レポート
6		演習	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	レポート
7		演習	実力テスト＋クラス替え	レポート
8		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
9		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
10		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
11		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
12		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
13		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
14		演習	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	レポート
15		演習	実力テスト＋クラス替え	レポート
準備学習　時間外学習			自分の足りていない部分を練習する。他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。大会の動画をみて勉強する。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	アプリランニング1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2015 株式会社SANKO esports squareイベントチームに所属し、様々なesportsイベントを経験 同年より、様々なアマチュアチームにてコーチングの経験を積む 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
授業の学習内容	・基礎知識が取得し、基本的な操作が出来るようになれば次のステップに移動します。						
到達目標	・基本的な知識と技術を取得し、Aクラスへ入る。(応用授業)ー前期終了時 ・ソロプレイで一位を取れるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション/基本操作練習(キャラクター)＋周辺機器設定	レポート
2		演習	基本操作練習(乗り物＋投げ物)＋基本知識取得	レポート
3		演習	基本操作練習(乗り物＋投げ物)＋基本知識取得	レポート
4		演習	動画鑑賞＋実戦練習	レポート
5		演習	実戦練習＋リプレイ機能を使った勉強	レポート
6		演習	実戦練習＋リプレイ機能を使った勉強	レポート
7		演習	A,Bクラス実戦鑑賞＋実戦練習	レポート
8		演習	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	レポート
9		演習	実力テスト＋クラス替え	レポート
10		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
11		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
12		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
13		演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
14		演習	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	レポート
15		演習	実力テスト＋クラス替え	レポート
準備学習　時間外学習			他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。自分の足りていない部分を練習する。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	プレゼンテーション1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野　智陽
学科・コース	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたり一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	パソコン周辺機器の操作・ゲーム内動作や知識などの「基本/応用」を時間かけて習得し、1人でプレイできるようになる為に学習する。						
到達目標	パソコン・周辺機器などの操作を難なくこなし、ゲームプレイが出来るようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション(自己紹介・デバイス周辺機器の設定方法・SNSの注意事項・授業の流れの説明など)、コミュニケーションが取れるようになる。	レポート
2		演習	デバイス周辺機器の説明、ゲーム内基本設定ができるようになる。(グラフィック・オーディオ・コントロール・キー設定)、基本操作ができるようになる。(WASD、マウス操作、ボタン操作)	レポート
3		演習	トレーニングモード》ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(武器・防具・バックパック・回復アイテム・その他アイテム・アタッチメント・投擲物・車両・マップの種類と詳細)	レポート
4		演習	カスタムマッチ》ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(ピンの付け方、安全地帯・ブルーゾーン・フェーズ、ミニマップ・マップ・方角の見方、偏差撃ちについて、蘇生時間、体力ゲージの詳細、最速パラシュート、リーンの仕方、リコイル制御)	レポート
5		演習	カスタムマッチ》 ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(各マップの家の構造・街と地形把握)	レポート
6		演習	オンラインプレイ》基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。/ リプレイ》試合後フィードバック(基本)	レポート
7		演習	オンラインプレイ》基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。/ リプレイ》試合後フィードバック(基本)	レポート
8		演習	オンラインプレイ》基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。/ リプレイ》試合後フィードバック(基本)	レポート
9		演習	カスタムマッチ》ゲーム内応用知識が習得できるようになる。(車両を使って遮蔽物の作り方、フラグの距離感覚＆爆発時間の調整、射撃時のしゃがみ、各車両駆動位置など)	レポート
10		演習	オンラインプレイ》基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ》試合後フィードバック(立ち回り)	レポート
11		演習	オンラインプレイ》基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ》試合後フィードバック(立ち回り)	レポート
12		演習	オンラインプレイ》基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ》試合後フィードバック(立ち回り)	レポート
13		演習	オンラインプレイ》基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ》試合後フィードバック(立ち回り)	レポート
14		演習	動画鑑賞》PJS Grade1・PJS Grade2・PJS PaR 勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。/ オンラインプレイ 》実戦プレイ(ERANGEL・MIRAMAR・SANHOK) をすることで勉強した内容を実際に行うことができるようになる。	レポート
15		演習	前期授業の振り返り / テスト をすることで後期の目標設定ができるようになる。	レポート
準備学習　時間外学習			学習内容の復習、動画鑑賞、宿題	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	プレゼンテーション1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野　智陽
学科・コース	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたり一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	レインボーシックスシージにおいて、実際にプロゲーマーとして数々の大会に出場してきた経験をもとに指導します。皆の実力を見て、そのレベルに見合った指導をしていきたいと考えています。						
到達目標	レインボーシックスシージの大会シーンにおいて、プロゲーマーと比べても遜色のない知識とプレイヤースキルをつけてもらい、いずれはプロゲーマーとしてデビューしてもらう。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎練習(AIM トレーニング)＋実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
2		演習	実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
3		演習	基礎練習(AIM トレーニング)＋実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
4		演習	基礎練習(AIM トレーニング)＋実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
5		演習	実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
6		演習	基礎練習(AIM トレーニング)＋実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
7		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)＋実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
8		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)＋実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
9		演習	実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
10		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)＋実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
11		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)＋実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
12		演習	実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)-	レポート
13		演習	実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)-	レポート
14		演習	実践練習(学んだ事を意識して)＋リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
15		演習	実践練習(学んだ事を意識して)＋リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
準備学習　時間外学習			練習試合の参加で技術の向上、動画鑑賞で知識の向上、オンライン・オフライン大会に参加して緊張感を感じる。	

【使用教科書・教材・参考書】

選手の練習試合、大会動画

科目名	マーケティング1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	町屋圭祐
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	劇団昴に所属。舞台を主軸に、映像、吹替の演技活動も行っている。 ●主な出演作品・舞台:「アルジャーノンに花束を」(劇団昴)、「弟の戦争」(劇団俳小)、「音楽劇 母さん」(俳優座劇場プロデュース) ・テレビCM:「SONYプレイステーションクラシック」、「リクナビnext」、「コカ・コーラ社 ジョージア商品開発者編」・吹き替え:「BOLTO」セッキ役、「THE ORDER」アミール役						
授業の学習内容	体操・声だし・シアターゲーム・即興劇・台本の抜粋を使ってのシーンワーク						
到達目標	『人前での演技の緊張や恥ずかしさを減らし、言葉や身体で、相手役を動かすことが出来るようになる。』 クラスメイトとのシアターゲームや即興劇などを通して、各々が、解放された声・身体の獲得を目指す。 また、舞台台本を実際に使い、台詞を覚える事や、人前で演技をすることに楽しさを感じられるようになる事を目指す。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	自己紹介、授業概要、基本となる体操・声出し	レポート
2		演習	緊張とリラックス、身体を使ったシアターゲーム … 自分の身体を意識し、癖や緊張を見つけて行く事で、リラックスした心身状態の実感を目指す。	レポート
3		演習	緊張とリラックス、身体を使ったシアターゲーム … 全身を使い、相手役との即興的なやり取りを通して、大きな身体表現が出来るようになる。	レポート
4		演習	言葉を使ったシアターゲーム … 相手役への言葉を使ったアプローチを通して、人を動かすことが出来る、エネルギーを持った言葉の獲得を目指す。	レポート
5		演習	ステイタスゲーム … 階級・立場の違いをイメージし、演技に影響を与えていく①	レポート
6		演習	ステイタスゲーム … 階級・立場の違いをイメージし、演技に影響を与えていく②	レポート
7		演習	シーンワーク①(少人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、互いに相手を動かし合う演技を目指す 1	レポート
8		演習	シーンワーク①(少人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、互いに相手を動かし合う演技を目指す 2	レポート
9		演習	シーンワーク①(少人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、互いに相手を動かし合う演技を目指す 3	レポート
10		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動かし合う演技を目指す 1	レポート
11		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動かし合う演技を目指す 2	レポート
12		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動かし合う演技を目指す 3	レポート
13		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技) … 台本の読解の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動かし合う演技を目指す 4	レポート
14		演習	期末テストに向けての台本配付・稽古	レポート
15		演習	期末テスト(シーン演技)	レポート

準備学習　時間外学習	習慣として、身体を動かすこと、人と会話をすること、人や物を観ること、知らないことに興味を持つこと。

【使用教科書・教材・参考書】

筆記用具、配付プリント

科目名	マーケティング1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	町屋圭祐
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	劇団昴に所属。舞台を主軸に、映像、吹替の演技活動も行っている。 ●主な出演作品・舞台:「アルジャーノンに花束を」(劇団昴)、「弟の戦争」(劇団俳小)、「音楽劇 母さん」(俳優座劇場プロデュース) ・テレビCM:「SONYプレイステーションクラシック」、「リクナビnext」、「コカ・コーラ社 ジョージア商品開発者編」・吹き替え:「BOLTO」セッキ役、「THE ORDER」アミール役						
授業の学習内容	体操・声だし・シアターゲーム・即興劇・台本の抜粋を使ってのシーンワーク						
到達目標	上記の【学習内容】を用いて、相手や周りを動かす大きなエネルギーでパフォーマンスができるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1:声や身体で、相手を動かすことが出来ているか。(技術点40%)」						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	【学習内容】を用いる①:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 1	レポート
2		演習	【学習内容】を用いる①:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 2	レポート
3		演習	【学習内容】を用いる①:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 3	レポート
4		演習	【学習内容】を用いる②:【進級公演】授業の発表でベストなパフォーマンスができる声と体を準備できるようになる。	レポート
5		演習	【学習内容】を用いる③:人前でも、独りでパフォーマンスできるようになる 1	レポート
6		演習	【学習内容】を用いる③:人前でも、独りでパフォーマンスできるようになる 2	レポート
7		演習	【学習内容】を用いる④:【進級公演】授業の発表準備が、独りでもできるようになる。	レポート
8		演習	【学習内容】を用いる⑤:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 1	レポート
9		演習	【学習内容】を用いる⑤:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 2	レポート
10		演習	【学習内容】を用いる⑤:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 3	レポート
11		演習	【学習内容】を用いる⑤:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 4	レポート
12		演習	【学習内容】を用いる⑥:進級公演に向けた、大きな表現ができるようになる 1	レポート
13		演習	【学習内容】を用いる⑥:進級公演に向けた、大きな表現ができるようになる 2	レポート
14		演習	【学習内容】を用いる⑥:進級公演に向けた、大きな表現ができるようになる 3	レポート
15		演習	【進級公演】授業と続けて『進級公演』のキャスティングオーディションを行う	レポート
準備学習　時間外学習			与えられた台本の読み込みをし、台詞を覚えてくる。その上で、自分は与えられた役をどう演じてみたいか考えてくる。	

【使用教科書・教材・参考書】

動きやすい服装、筆記用具。

科目名	CG概論1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	渡辺
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	長年CG制作に携わる傍ら、学校での講師経験も豊富であり、プレイヤーとしてもコーチとしても経験の長い方です。						
授業の学習内容	1年生と2年生が参加しているため、スキル差を要しない授業を行います。 具体的には、昨今のアニメにCGがどのように使われているかを説明します。 その後、Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使うスキルやノウハウを教えていきます。 ソフトウェアとしては、Mayatoonや、pencil+が現場で多く使われるため、こちらの習得も視野に入れます。						
到達目標	アニメの現場で、CGを作成する際のコツや、Mayatoon、pencil+の設定方法を習得。 最終的には、アニメ用のモデルを1つ～2つ作ってもらう事を目標にしております。 2年生にはポートフォリオとして纏めてもらう事も目標にしてもらいたいと考えております。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。なお、本授業においての技術評価は、以下とする。 ◎ポートフォリオに入れる作品の完成度　40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	前期振り返り/後期に向けて	レポート
2		演習	(実技：作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
3		演習	(実技：作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
4		演習	(実技：作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
5		演習	(実技：作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
6		演習	(実技：作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
7		演習	作品発表会/講評	レポート
8		演習	(実技：作品制作)卒業作品制作	レポート
9		演習	(実技：作品制作)卒業作品制作	レポート
10		演習	(実技：作品制作)卒業作品制作	レポート
11		演習	(実技：作品制作)卒業作品制作	レポート
12		演習	(実技：作品制作)卒業作品制作	レポート
13		演習	(実技：作品制作)卒業作品制作	レポート
14		演習	(実技：作品制作)卒業作品制作	レポート
15		演習	作品発表会/講評/2年間まとめ。	レポート
準備学習　時間外学習			9回目以降の作品制作は授業の時間内だけで作るものだとおそらく非常にクオリティが低い物になる事が想定されるため、各生徒は時間外で9回～14回目の授業の間の期間は特に授業外でも制作する。	

【使用教科書・教材・参考書】

Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya

科目名	CG概論1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	栗本宏志
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	天元突破グレンラガン、エアギア、名探偵コナンなど数多くの作品において、演出、絵コンテ等を務める。						
授業の学習内容	初動ではアニメ制作に於ける設計図としての絵コンテの役割や基本的な演出技法を学ぶ。並行して用語集の中から現場で使用頻度の高い物を中心に意味や用法を学ぶ。項目毎に理解を深める為、参考映像作品の視聴も行い実践的な使用例を学ぶ。段階的に、画作りに必要なパースやレイアウトの学習も踏まえ、現場での絵コンテ制作を踏襲した実践的な絵コンテ制作をデジタルツールを用いて行う。						
到達目標	①アニメや映像制作に於ける『演出』を理解し、『演出』する技術を習得する。 ②絵コンテの用語用法を理解し、絵コンテの『読み』『描き』ができるようになる。 ③演出力を通して観察眼や画作りのスキルを身につける。 ④相手に要点をわかりやすく伝達するツールである絵コンテのノウハウを通してディレクション能力やプロ意識を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	前期振り返り/後期に向けて	レポート
2		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
3		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
4		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
5		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
6		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
7		演習	作品発表会/講評	レポート
8		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
9		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
10		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
11		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
12		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
13		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
14		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
15		演習	作品発表会/講評/2年間まとめ。	レポート
準備学習　時間外学習			9回目以降の作品制作は授業の時間内だけで作るものだとおそらく非常にクオリティが低い物になる事が想定されるため、各生徒は時間外で9回～14回目の授業の間の期間は特に授業外でも制作する。	

【使用教科書・教材・参考書】

Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya

科目名	デジタルデザイン1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	泉原昭人
学科・コース	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)		
教員の略歴	映像やタブローを含むインスタレーションの制作・発表から、インタラクティブコンテンツ、WEBデザイン、グラフィックデザイン 等を手掛ける。現在はStudioMangosteenを主宰し、短編アニメーションの監督としてベルリンをはじめ、数々の国際映画祭に参加している。						
授業の学習内容	主に鉛筆(4B～4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を、見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	人体デッサン　(手の模写)　(自分の手をデッサン)	レポート
2		演習	静物デッサン【講評】	レポート
3		演習	静物デッサン【講評】	レポート
4		演習	クロッキー　短時間で人体を描く	レポート
5		演習	クロッキー　短時間で人体を描く	レポート
6		演習	パースについて　透視図法について学ぶ	レポート
7		演習	パースについて　透視図法について学ぶ	レポート
8		演習	A石膏像ー首像デッサン1-1 B相貫体1-1 フォルムの正確な描写、白いモチーフをトーンで表現する方法の実践	レポート
9		演習	A石膏像ー首像デッサン1-2【講評】	レポート
10		演習	A静物デッサン1-1 B石膏像ー首像デッサン1-1 ガラス質の回転体の応用、素材の違うモチーフを描くことで、質感、調子、バハールに対する意識を高める	レポート
11		演習	A静物デッサン1-2 B石膏像ー首像デッサン1-2【講評】	レポート
12		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1 回転体の応用・ガラス質の表現と回転体の応用、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、バハールに対する意識を高める	レポート
13		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2【講評】	レポート
14		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1鳥の持つムーブマン羽毛の質感表現を目指す、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、バハールに対する意識を高める	レポート
15		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2【講評】	レポート
準備学習　時間外学習			時間外学習:クロッキーを続けること	

【使用教科書・教材・参考書】

スケッチブック　(画用紙)F8、
鉛筆　B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H
練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ

科目名	デジタルデザイン1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	泉原昭人
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)		
教員の略歴	映像やタブローを含むインスタレーションの制作・発表から、インタラクティブコンテンツ、WEBデザイン、グラフィックデザイン 等を手掛ける。現在はStudioMangosteenを主宰し、短編アニメーションの監督としてベルリンをはじめ、数々の国際映画祭に参加している。						
授業の学習内容	主に鉛筆（4B～4H程度）を使用し、目の前の実物（モチーフ）を、見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン（動き）をとらえる目と技術を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	人体デッサン （手の模写）（自分の手をデッサン）	レポート
2		演習	静物デッサン【講評】	レポート
3		演習	静物デッサン【講評】	レポート
4		演習	クロッキー　短時間で人体を描く	レポート
5		演習	クロッキー　短時間で人体を描く	レポート
6		演習	パースについて　透視図法について学ぶ	レポート
7		演習	パースについて　透視図法について学ぶ	レポート
8		演習	A石膏像一首像デッサン1-1 B相貫体1-1 フォルムの正確な描写、白いモチーフをトーンで表現する方法の実践	レポート
9		演習	A石膏像一首像デッサン1-2【講評】	レポート
10		演習	A静物デッサン1-1 B石膏像一首像デッサン1-1 ガラス質の回転体の応用、素材の違うモチーフを描くことで、質感、調子、バハールに対する意識を高める	レポート
11		演習	A静物デッサン1-2 B石膏像一首像デッサン1-2【講評】	レポート
12		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1 回転体の応用・ガラス質の表現と回転体の応用、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、バハールに対する意識を高める	レポート
13		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2【講評】	レポート
14		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1鳥の持つムーブマン羽毛の質感表現を目指す、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、バハールに対する意識を高める	レポート
15		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2【講評】	レポート
準備学習　時間外学習			時間外学習：クロッキーを続けること	

【使用教科書・教材・参考書】

スケッチブック （画用紙）F8、
鉛筆　 B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H
練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ

科目名	UIデザイン1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野智陽
学科・コース	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたり一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエーターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	キーフレーム/アニメーションの基本について理解する。	レポート
2		演習	レイヤー/レンダリングについて理解する。	レポート
3		演習	マスク/マスクアニメーションについて理解する	レポート
4		演習	エフェクトコントロールについて理解する。	レポート
5		演習	解像度/撮影技法による品質の違いについて理解する。	レポート
6		演習	実写映像の合成①	レポート
7		演習	実写映像の合成②	レポート
8		演習	レイトレースとライトレイヤーについて理解する。	レポート
9		演習	パペットピンについて理解する。	レポート
10		演習	コンポジションについての理解。	レポート
11		演習	シュミュレーションについての理解	レポート
12		演習	ロゴアニメーションをつけられるようになる。	レポート
13		演習	テーマ「結婚式で使用するビデオ」で作品制作をする。	レポート
14		演習	テーマ「結婚式で使用するビデオ」で作品制作をする。	レポート
15		演習	課題提出/質疑応答/レンダリング	レポート
準備学習　時間外学習			動画編集は習得に時間がかかりますので、授業外で復習や、自主製作の時間は取ってください。 また、普段から映像編集用の素材を撮影することを習慣つけておくと便利です。	

【使用教科書・教材・参考書】

PremierPro、After Effects

科目名	UIデザイン1（後期）	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野智陽
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたり一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエーターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	(応用)クリップの効果の理解。主に速度や静止画、ネスト、マルチカメラなどの高度な編集手法を理解できるようになる。	レポート
2		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
3		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
4		演習	(応用）マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
5		演習	(応用）マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
6		演習	(応用）クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
7		演習	(応用）クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
8		演習	(編集)ultraキーの操作、アルファチャンネルの理解が深まる。	レポート
9		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
10		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
11		演習	(卒業制作)撮影。	レポート
12		演習	(卒業制作)撮影。	レポート
13		演習	(卒業制作)撮影、編集。	レポート
14		演習	(卒業制作)撮影、編集。	レポート
15		演習	(卒業制作)編集、完パケ。	レポート
準備学習　時間外学習			動画編集は習得に時間がかかりますので、授業外で復習や、自主製作の時間は取ってください。 また、普段から映像編集用の素材を撮影することを習慣つけておくと便利です。	

【使用教科書・教材・参考書】

PremierPro、After Effects

科目名	アプリプログラミング基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川越 崇弘
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	数々のテレビアニメで制作進行、設定管理、演出を務める。						
授業の学習内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術使用してを「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30% とする。なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	AfterEffectsについてのおさらい。	レポート
2		演習	AfterEffectsの細かい機能についての理解を深める。	レポート
3		演習	単純作業をソフトを使用し効率化ができるようになる。	レポート
4		演習	中間制作に向け企画を提出する。	レポート
5		演習	グループに分かれ、各セクションを決定する。	レポート
6		演習	セクションごとにグループワークを開始する。	レポート
7		演習	中間制作作品の制作	レポート
8		演習	中間制作作品の制作	レポート
9		演習	中間制作作品の制作	レポート
10		演習	中間制作作品の制作/途中経過の報告と確認	レポート
11		演習	中間制作作品の制作	レポート
12		演習	中間制作作品の制作	レポート
13		演習	中間制作作品の制作	レポート
14		演習	中間制作作品の制作	レポート
15		演習	中間制作作品の完成/講評	レポート
準備学習　時間外学習			この授業は前半を講義＋実習形式、後半を応用＋制作課題の問題クリアをしていきます。 制作課題は授業中の時間だけでは終わりませんので、積極的に作業して、授業で疑問点を解消しましょう。	

【使用教科書・教材・参考書】

適宜配布したプリント、毎週作画の授業で書いた絵素材を必ず持参してください
Opentoonz(GTS)とAfterEffectsをメインに使用します。PhotoshopやCLIP STUDIOは補助的に使用する可能性があります。

科目名	アプリプログラミング基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川越 崇弘
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	数々のテレビアニメで制作進行、設定管理、演出を務める。						
授業の学習内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術使用してを「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30% とする。なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	自由課題制作グループ分け	レポート
2		演習	自由課題の制作	レポート
3		演習	自由課題の制作	レポート
4		演習	自由課題の制作	レポート
5		演習	自由課題の制作	レポート
6		演習	自由課題の制作	レポート
7		演習	自由課題の制作	レポート
8		演習	自由課題の完成/提出・講評	レポート
9		演習	卒業展示作品の企画会議を行う。	レポート
10		演習	卒業展示作品のグループ分けをし作業に取り掛かる。	レポート
11		演習	卒業展示作品の制作	レポート
12		演習	卒業展示作品の制作	レポート
13		演習	卒業展示作品の制作	レポート
14		演習	卒業展示作品の制作	レポート
15		演習	卒業展示作品の完成/講評	レポート
準備学習　時間外学習			この授業は前半を講義＋実習形式、後半を応用＋制作課題の問題クリアをしていきます。 制作課題は授業中の時間だけでは終わりませんので、積極的に作業して、授業で疑問点を解消しましょう。	

【使用教科書・教材・参考書】

適宜配布したプリント、毎週作画の授業で書いた絵素材を必ず持参してください
Opentoonz(GTS)とAfterEffectsをメインに使用します。PhotoshopやCLIP STUDIOは補助的に使用する可能性があります。

科目名	スマホアプリ開発1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川島　健太郎
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法（企画立案から仕様作成まで）を習得する。						
評価方法基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	コンテンツ制作の基礎となる、制作者のマインドについて伝え、お客様を第1に考えるマーケットイン開発の基本概念を理解する。	レポート
2		演習	コンセプトの基本と、その中でのアイディアの位置付けを、フォーマットを使って構造的に学習する。（1回目）	レポート
3		演習	コンセプトの基本と、その中でのアイディアの位置付けを、フォーマットを使って構造的に学習する。（2回目）	レポート
4		演習	既存の製品の特徴を分析することによって、コンセプトの構造を理解し、それがどのようにお客様のベネフィットにつながるかを学習する。	レポート
5		演習	アイディアとは何かを理解した上で、新しいアイディアを生み出す様々な手法を実践する。（1回目）	レポート
6		演習	アイディアとは何かを理解した上で、新しいアイディアを生み出す様々な手法を実践する。（回目）	レポート
7		演習	企画を立てる上で最も需要なターゲティング「お客様が誰か？」「お客様にどのようなニーズがあるか」「お客様にどのような機会があるか」をワークで学習する。	レポート
8		演習	引き続きワークで、特定のニーズを持つお客様の「実数」をフェルミ推定などで割り出し、実際の製品の市場規模を特定する。	レポート
9		演習	企画を立てるポイントをおさらいした上で、簡単な企画立案を行う。	レポート
10		演習	実習：マーケティング的なポイントがまとめられたプランニングシートを用いて、複数の企画案を検討する。	レポート
11		演習	実習：複数の企画案の中から1案を選び、企画書フォーマットを用いて実際に提案できるレベルの企画書を作成する。	レポート
12		演習	大勢の人に自分の考えをシンプルかつストレートに伝えるために必要なプレゼンテーションの技法を学ぶ。	レポート
13		演習	企画発表会：作成した企画書を実際にプレゼンテーションし、他社に自分の考えを伝える実践を行う。	レポート
14		演習	実習：プレゼンテーションをした企画書をパネルにまとめる1	レポート
15		演習	実習：プレゼンテーションをした企画書をパネルにまとめる2	レポート
準備学習　時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を（どのような良いことを）」「どのように（伝えようとしているか）」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	スマホアプリ開発1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川島　健太郎
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法（企画立案から仕様作成まで）を習得する。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	複数での企画立案と、複数のメンバーと協業して同じ目標を達成するための話し合いの仕方、まとめ方についてお伝えします。	レポート
2		演習	実習：実際に企画チームを編成し、まずは、前提無しに自由に企画案の詳細を検討します。	レポート
3		演習	アイディアを広げるための手法、ブレインストーミングについて学習、実践します。	レポート
4		演習	実習：チームで企画を立案し、詳細を詰めていきます。（1回目）	レポート
5		演習	実習：チームで企画を立案し、詳細を詰めていきます。（2回目）	レポート
6		演習	チーム企画発表会：チームで立案した企画案を他のチームや講師にプレゼンテーションします。	レポート
7		演習	ある程度詳細化された企画案を、実際の制作に使う仕様書に落とし込むための基礎を学習します。	レポート
8		演習	実習：チームで話し合いながら、実際のアプリの全体仕様、画面構成と遷移図を作成します。（1回目）	レポート
9		演習	ここまで作成した仕様書のレビューを受け、仕様作成におけるノウハウや注意点を学習します。	レポート
10		演習	実習：レビューを受けた内容を反映させ、チームで話し合いながら、実際のアプリの全体仕様、画面構成と遷移図を作成します。（2回目）	レポート
11		演習	全体仕様完成を受けて、細部の仕様を詳細化するための仕様書の書き方を学びます。（1回目）	レポート
12		演習	全体仕様完成を受けて、細部の仕様を詳細化するための仕様書の書き方を学びます。（2回目）	レポート
13		演習	実習：メンバーで分担して、実際のアプリの詳細仕様を作成します。（1回目）	レポート
14		演習	実習：メンバーで分担して、実際のアプリの詳細仕様を作成します。（2回目）	レポート
15		演習	発表会：チームで検討したアプリ企画と具体的な仕様を発表します。	レポート
準備学習　時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を（どのような良いことを）」「どのように（伝えようとしているか）」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	情報リテラシー2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	坂口　時次
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成20年3月～　学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校　教職員 平成30年6月～　学校法人滋慶学園　東京アニメ・声優専門学校　教職員						
授業の学習内容	e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げて解説します。e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など 業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。						
到達目標	滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎的知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10%＋ レポートの評価40% とします。レポートは、正しい日本語か、正確な内容か、自分の考察や意見をを論述しているかなど、レポートとしての完成度で評価します。なお、レポートは授業中に出題し、授業時に回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	(前期の授業のガイダンス)前期の授業の進め方について説明します。	レポート
2		演習	(e-sportsの昨年度の動向のまとめ)e-sportsをめぐる昨年度の動向を整理して、問題点を考えます。	レポート
3		演習	(e-sportsの歴史①)国内外のe-sportsの歴史を整理して、そのときどきの問題点を考えます。	レポート
4		演習	(e-sportsの歴史②)国内外のe-sportsの歴史を整理して、そのときどきの問題点を考えます。	レポート
5		演習	(e-sportsによる地方創生)e-sportsが日本各地で発展するための課題を整理して、その解決方法を考えます。	レポート
6		演習	(e-sportsチーム経営①)e-sportsチームを経営する方法とその課題を整理して、その解決方法を考えます。	レポート
7		演習	(e-sportsチーム経営②)e-sportsチームを経営する方法とその課題を整理して、その解決方法を考えます。	レポート
8		演習	(e-sports選手生活①)e-sports選手としての日々の生活、とくに睡眠・食事・トレーニング法について解説します。	レポート
9		演習	(e-sports選手生活②)e-sports選手としての大会へ向けての準備について解説します。	レポート
10		演習	(e-sportsメディア①)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを実例をもとに解説し、その課題を考えます。	レポート
11		演習	(e-sportsメディア②)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを実例をもとに解説し、その課題を考えます。	レポート
12		演習	(e-sportsライター①)e-sportsライターの役割と素養について整理し、記事の書き方について解説します。	レポート
13		演習	(e-sportsライター②)e-sportsの記事を書いて、添削します。	レポート
14		演習	(e-sports実況)e-sports実況の実態を整理して、その社会的・経済的な意義と役割を考えます。	レポート
15		演習	(前期の授業のまとめ)前期の授業のまとめを行います。	レポート
準備学習　時間外学習			授業の予習・復習の必要はありません。ただし、受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことなどがあれば、何でもノートに書き留めておいてください。	

【使用教科書・教材・参考書】

教科書は使用しません。参考書は授業中に適宜提示します。また、必要に応じて資料を配付します。
受講生は筆記用具とノート(形式自由)を必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。
ノートには板書を書き取り、配付物を貼り付けてください(「準備学習・時間外学習」の項目参照)。

科目名	情報リテラシー2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	坂口　時次
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成20年3月～　学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校　教職員 平成30年6月～　学校法人滋慶学園　東京アニメ・声優専門学校　教職員						
授業の学習内容	e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げて解説します。e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など 業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。						
到達目標	滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎的知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10%＋ レポートの評価40% とします。レポートは、正しい日本語か、正確な内容か、自分の考察や意見をを論述しているかなど、レポートとしての完成度で評価します。なお、レポートは授業中に出題し、授業時に回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	(後期授業のガイダンス)後期授業の進め方について説明します。	レポート
2		演習	e-Sports の歴史①	レポート
3		演習	e-Sports の歴史②	レポート
4		演習	e-Sports の動向(日本・海外)①	レポート
5		演習	e-Sports の動向(日本・海外)②	レポート
6		演習	e-Sports 産業(業界)の構造	レポート
7		演習	e-Sports 選手の素養(身体・精神・テクニック)	レポート
8		演習	e-Sports ビジネスモデル①	レポート
9		演習	e-Sports ビジネスモデル②	レポート
10		演習	e-Sports メディア①	レポート
11		演習	e-Sports メディア②	レポート
12		演習	e-Sports メディア③	レポート
13		演習	e-Sports メディア④	レポート
14		演習	e-Sports メディア⑤	レポート
15		演習	(後期授業のまとめ)後期授業のまとめを行います。	レポート
準備学習　時間外学習			授業の予習・復習の必要はありません。ただし、受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことなどがあれば、何でもノートに書き留めておいてください。	

【使用教科書・教材・参考書】

教科書は使用しません。参考書は授業中に適宜提示します。また、必要に応じて資料を配付します。
受講生は筆記用具とノート(形式自由)を必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。
ノートには板書を書き取り、配付物を貼り付けてください(「準備学習・時間外学習」の項目参照)。

科目名	コンピュータ基礎2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	滝口律子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。 退団後はライヴ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの？」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	実際にYoutubeアカウントを制作してページを演出してみよう	レポート
2		演習	リスナーを意識したページ作りをさらに学ぼう	レポート
3		演習	番組の企画を制作しよう	レポート
4		演習	グループに分かれて番組を配信してみよう	レポート
5		演習	グループに分かれて番組を配信してみよう	レポート
6		演習	グループに分かれて番組を配信してみよう	レポート
7		演習	配信してみてのレポートを発表してディスカッションしてみよう	レポート
8		演習	youtube以外の配信ツールで自分に合ったものを見つけて魅力的なアカウントページを制作してみよう	レポート
9		演習	youtube以外の配信ツールで自分に合ったものを見つけて魅力的なアカウントページを制作してみよう	レポート
10		演習	実際に配信を通して再生数のメカニズムを研究しよう	レポート
11		演習	実際に配信を通して再生数のメカニズムを研究しよう	レポート
12		演習	実際に配信を通して再生数のメカニズムを研究しよう	レポート
13		演習	実際に配信を通して再生数のメカニズムを研究しよう	レポート
14		演習	今までの配信を通して研究結果をレポートにまとめてみよう	レポート
15		演習	研究結果の発表をし、自信の配信に役立てよう/まとめ	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	コンピュータ基礎2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	滝口律子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。 退団後はライヴ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの？」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	前期のおさらい	レポート
2		演習	より魅力的なチャンネルを探そう	レポート
3		演習	より魅力的なチャンネルを探そう	レポート
4		演習	魅力的なチャンネルの理由をまとめて発表しよう	レポート
5		演習	効果的な宣伝方法を学ぼう	レポート
6		演習	より多くの人に見られるチャンネルについて学ぼう	レポート
7		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
8		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
9		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
10		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
11		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
12		演習	中間報告/クラスメイトの手法を取り入れてより良いチャンネルを目指そう	レポート
13		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
14		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
15		演習	今までの成果をまとめて発表しよう/2年間のまとめ	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	アプリランニング2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	橋爪 旦稔
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	2015 株式会社SANKO esports squareイベントチームに所属し、様々なesportsイベントを経験 同年より、様々なアマチュアチームにてコーチングの経験を積む 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
授業の学習内容	・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。 ・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。						
到達目標	・出場できる大会で優勝する。 ・何も指示をもらわなくても自分で判断できる様になる一前期終了時						
評価方法基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	下級生へのレクチャーをすることでチームワークw向上させ、なおかつ自らの操作への理解を深める。	レポート
2		演習	車両有り立ち回りの応用を学びさらなる強化を図る（ERANGEL、MIRAMAR）＋リプレイ動画勉強	レポート
3		演習	近距離、遠距離分かれての戦闘練習（ERANGEL、MIRAMAR）＋リプレイ動画勉強	レポート
4		演習	グループを作り2on2や1on3の立ち回りの応用＋リプレイ動画勉強	レポート
5		演習	ポジションどりの応用と優位な展開の作り方＋リプレイ動画勉強	レポート
6		演習	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	レポート
7		演習	実力テスト＋クラス替え	レポート
8		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
9		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
10		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
11		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
12		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
13		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
14		演習	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	レポート
15		演習	実力テスト＋クラス替え	レポート
準備学習　時間外学習			自分の足りていない部分を練習する。他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。大会の動画をみて勉強する。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	アプリランニング2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2015 株式会社SANKO esports squareイベントチームに所属し、様々なesportsイベントを経験 同年より、様々なアマチュアチームにてコーチングの経験を積む 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
授業の学習内容	・基礎知識が取得し、基本的な操作が出来るようになれば次のステップに移動します。						
到達目標	・基本的な知識と技術を取得し、Aクラスへ入る。(応用授業)一前期終了時 ・ソロプレイで一位を取れるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	下級生へのレクチャーをすることでチームワークを向上させ、なおかつ自らの操作への理解を深める。	レポート
2		演習	車両を使用した立ち回り方の応用とデメリットの解消法＋リプレイ動画勉強	レポート
3		演習	距離別の立ち回りの応用（ERANGEL、MIRAMAR）＋リプレイ動画勉強	レポート
4		演習	車両を使って分かれて戦闘（2人&2人・1人&3人など）＋リプレイ動画勉強	レポート
5		演習	相手を不利ポジションに誘い込む立ち回り方＋リプレイ動画勉強	レポート
6		演習	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	レポート
7		演習	実力テスト＋クラス替え	レポート
8		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
9		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
10		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
11		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
12		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
13		演習	個別補習（課題を出すので出来るまで練習）	レポート
14		演習	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	レポート
15		演習	実力テスト＋クラス替え	レポート
準備学習　時間外学習			自分の足りていない部分を練習する。他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。大会の動画をみて勉強する。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	プレゼンテーション2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	中野　智陽
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたり一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	レインボーシックスシージにおいて、実際にプロゲーマーとして数々の大会に出場してきた経験をもとに指導します。皆の実力を見て、そのレベルに見合った指導をしていきたいと考えています。						
到達目標	レインボーシックスシージの大会シーンにおいて、プロゲーマーと比べても遜色のない知識とプレイヤースキルをつけてもらい、いずれはプロゲーマーとしてデビューしてもらう。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション(自己紹介・下級生へのデバイス周辺機器の設定方法のレクチャー)、下級生とのコミュニケーションが取れるようになる。	レポート
2		演習	応用的な動作、カスタムが理解できる	レポート
3		演習	武器・防具・バックパック・回復アイテム・その他アイテムの副次的な使い方を理解できる	レポート
4		演習	基本知識の復習とより深いゲームに対する知識を得る。	レポート
5		演習	マップやオブジェクトの有効な使い方を理解し実践できる。	レポート
6		演習	これまでの講義を生かして、よりプロに近い立ち回り方を経験する。試合後フィードバック(基本)	レポート
7		演習	これまでの講義を生かして、よりプロに近い立ち回り方を経験する。試合後フィードバック(基本)	レポート
8		演習	これまでの講義を生かして、よりプロに近い立ち回り方を経験する。試合後フィードバック(基本)	レポート
9		演習	これまでの講義を生かして、よりプロに近い立ち回り方を経験する。試合後フィードバック(基本)	レポート
10		演習	これまでの講義を生かして、よりプロに近い立ち回り方を経験する。試合後フィードバック(基本)	レポート
11		演習	これまでの講義を生かして、よりプロに近い立ち回り方を経験する。試合後フィードバック(基本)	レポート
12		演習	これまでの講義を生かして、よりプロに近い立ち回り方を経験する。試合後フィードバック(基本)	レポート
13		演習	動画鑑賞》勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。 / オンラインプレイ 》 実戦プレイ(ERANGEL・MIRAMAR・SANHOK) をすることで勉強した内容を実際に行うことができるようになる。	レポート
14		演習	動画鑑賞》勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。 / オンラインプレイ 》 実戦プレイ(ERANGEL・MIRAMAR・SANHOK) をすることで勉強した内容を実際に行うことができるようになる。	レポート
15		演習	前期授業の振り返り / テスト をすることで後期の目標設定ができるようになる。	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	プレゼンテーション2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	中野　智陽
学科・コース	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたり一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	前期で学んだ基本知識を生かして、応用技術の取得・個人での思考を伸ばす学習						
到達目標	1人で状況判断ができ、チームで戦術の幅が拡がるようになること。どんな状況でも即時判断できるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎練習(AIM トレーニング)＋実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
2		演習	実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
3		演習	基礎練習(AIM トレーニング)＋実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
4		演習	基礎練習(AIM トレーニング)＋実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
5		演習	基礎練習(AIM トレーニング)＋実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合3試合を提出)	レポート
6		演習	実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
7		演習	基礎練習(AIM トレーニング)＋実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合3試合を提出)	レポート
8		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)＋実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
9		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)＋実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
10		演習	実践練習(チームを組んで試合)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
11		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)＋実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
12		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)＋実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合3試合を提出)	レポート
13		演習	実践練習(動画で見た動きを試して)＋リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)-	レポート
14		演習	実践練習(学んだ事を意識して)＋リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
15		演習	実践練習(学んだ事を意識して)＋リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
準備学習　時間外学習			練習試合の参加で技術の向上、動画鑑賞で知識の向上、オンライン・オフライン大会に参加して緊張感を感じる。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	マーケティング2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	堀　千里
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	㈱青ニプロダクション　声優、女優として正所属。						
授業の学習内容	オペレッタ(ミュージカル)舞台　映像の中の時代劇、現代劇、声優の仕事としてアニメや洋画の吹き替え、CM、ナレーション全てにおいてかかせないのは表現力、演技力なのだから、まずは演技の基本である、身体全体を使って表現する舞台演技をシェイクスピアの中でも沢山役が出てくる「夏の夜の夢」の台本を使って挑戦する。 舞台を意識することによって、今まで芝居が小さいと言われた人も声が小さいと言われた人も、台詞に気持ちを込めて表現を演技を豊かにする。						
到達目標	声優ではあるが、俳優であることを理解して、表現者として、前期では原点である古典演劇シェイクスピアの戯曲「夏の夜の夢」に挑み、この時代の時代背景を理解して台本を読む力を身につける。 またこの作品には「貴族の社会」「職人の社会(この場所は道化)」「妖精の社会」に出て来る色々な役を自分の想像力を発揮して個性豊にそれぞれの役を自分のものにする。この作品の中に出てくる長台詞を攻略して演技に磨きをかけプロの声優として通用する技術を身につけ個性の有る人材とする。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。「★1」は、各授業下記より選択ください。 (制作課題の提出率および完成度とする)（提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする)(筆記試験点数とする)(提出レポートの内容完成度とする)　発声、滑舌、アクセント、課題や台本の理解力、演技力、表現力で評価						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	前期授業の概要の説明を理解し、1年生で積み上げてきた事を理解しながら、今自分に何がたりないのかを確認できる。	レポート
2		演習	記憶力と想像力が大切である事を理解し、時代背景とストーリー、またウィリアムシェイクスピアと言う人物を知る事が出来る。	レポート
3		演習	この芝居に出てくる貴族社会、職人の社会(この場所、道化役)妖精の社会で構成されている事を意識して役作りできる。	レポート
4		演習	登場人物の置かれた立場、、状況を理解した役作りができ、台詞には必ず感情がある事を確認できる。	レポート
5		演習	役の気持ちになり、感情がある台詞にする事は勿論、動きも的確に表現できる。(歩き方一つをとっても違う事が理解できる)	レポート
6		演習	舞台演技を学びながら、アニメ洋画の吹替え、ラジオドラマ、テレビ、映画舞台の演技の違いが理解できる。	レポート
7		演習	舞台を意識した演技を再確認して、観客がいる事を意識しまたキャパまでも意識した表現ができるようになる。	レポート
8		演習	与えられた役の長台詞を理解し冒頭はどんな気持ちで誰に向かって語っているのか、独り語なのか、気持の移り変りを意識して演じられる。	レポート
9		演習	与えられた役の長台詞を理解し冒頭はどんな気持ちで誰に向かって語っているのか、独り語なのか、気持の移り変りを意識して演じられる。	レポート
10		演習	長台詞で観客を飽きさせないで、与えられた役の長台詞を役の気持ちになって台詞を自由自在に操れるようになる。	レポート
11		演習	この作品の中で色々な役を演じてみて、自分はどういう役が不得意なのか自分を知る事ができる。	レポート
12		演習	アニメや洋画、どんな仕事でも役は選べないので、得意な役はもっと上を目差し、不得意な役はもう一度考え、自分の個性で攻略する。	レポート
13		演習	与えられた役になりきり、役の長台詞を朗々と語り、独り芝居で、舞台と客席の空気までも支配できるようにする。	レポート
14		演習	今まで頑張ってきた長台詞が攻略できるとそれより短い台詞が楽に出来ることを知り、それは声優の仕事でも同じで演技力が上達した事を理解できる。	レポート
15		演習	この作品で学んだ全を出し尽くして、挑戦した「夏の夜の夢」を思う存分楽しんで演じて、後期の現代劇へと期待することができる。	レポート
準備学習　時間外学習			″予習:授業で実習するところはパート別にするが、その日やるパートは自分なりで良いので、役の気持ちを考えて演じる。 復習:演じた後、出された駄目出しは理解できたのか？納得できたなら帰って復習する。また他の人と自分、比べるのではなく、違う個性として認め合い、彼の彼女の演技のどこが良いのか目と耳を養い他の人の演技を良く観る。	

【使用教科書・教材・参考書】

翻訳　小田島雄志　シェイクスピア　戯曲 「夏の夜の夢」

科目名	マーケティング2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	堀　千里
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	㈱青ニプロダクション　声優、女優として正所属。						
授業の学習内容	オペレッタ(ミュージカル)舞台　映像の中の時代劇、現代劇、声優の仕事としてアニメや洋画の吹き替え、CM、ナレーション全てにおいてかかせないのは表現力、演技力なのだから、まずは演技の基本である、身体全体を使って表現する舞台演技をシェイクスピアの中でも沢山役が出てくる「夏の夜の夢」の台本を使って挑戦する。 舞台を意識することによって、今まで芝居が小さいと言われた人も声が小さいと言われた人も、台詞に気持ちを込めて表現を演技を豊かにする。						
到達目標	声優ではあるが、俳優であることを理解して、表現者として、前期では原点である古典演劇シェイクスピアの戯曲「夏の夜の夢」に挑み、この時代の時代背景を理解して台本を読む力を身につける。 またこの作品には「貴族の社会」「職人の社会(この場所は道化)」「妖精の社会」に出て来る色々な役を自分の想像力を発揮して個性豊にそれぞれの役を自分のものにする。この作品の中に出てくる長台詞を攻略して演技に磨きをかけプロの声優として通用する技術を身につけ個性の有る人材とする。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。「★1」は、各授業下記より選択ください。 (制作課題の提出率および完成度とする)（提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする)(筆記試験点数とする)(提出レポートの内容完成度とする)　発声、滑舌、アクセント、課題や台本の理解力、演技力、表現力で評価						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	前期授業の「夏の夜の夢」で演技力で得たものを考える：上達したと言われたことには自信を持ち何が足りないのか目標を立てられる。	レポート
2		演習	「夏の夜の夢」の続きを演じる：舞台を意識した豊かな表現でパック役では堂々とした演技で観客に訴えるような演技ができる。	レポート
3		演習	「夏の夜の夢」の続きを演じる：長台詞でも感情をコントロールし語り、それぞれの役の立居振舞、口調、表情まで役になりきれる。	レポート
4		演習	「夏の夜の夢」の続きを演じる：与えられた役に成り切り、シェイクスピアを「夏の夜の夢」を個性的に楽しく演じることが出来る。	レポート
5		演習	今まで学んで古典劇ではなく、現代劇、別役実の「受付」を演じ、まず不条理劇とはを理解することが出来る。	レポート
6		演習	古典劇と現代劇の違いを理解し、古典劇で身に付けた豊かな表現を残しつつ、間、リズム、テンポ良く自然な芝居にできる。	レポート
7		演習	自然な芝居というと、舞台演技であるのに芝居が小さくなりがち、台本を読んだ時点でこの本の面白さが理解できる。	レポート
8		演習	個性的な女1、男1の軽妙な台詞の掛け合いを理解し間やリズム、テンポで相手の芝居を上手に受けまた返すことが出来る。	レポート
9		演習	個性的な女1、男1の軽妙な台詞の掛け合いを理解し間やリズム、テンポで相手の芝居を上手に受けまた返すことが出来る。	レポート
10		演習	それぞれ自分の個性を生かし独創的な女1、男1を作り出し、更に面白い「受付」に成るよう演じることができる。	レポート
11		演習	それぞれ自分の個性を生かし独創的な女1、男1を作り出し、更に面白い「受付」に成るよう演じることができる。	レポート
12		演習	台本を読んだ段階で、作者の意図が理解でき、自分の引出しの中でどのように演じたら良いか、プランを立てることができる。	レポート
13		演習	今まで頑張ってきた長台詞と大きな表現、少々過剰な表現、ナチュラルな芝居、豊かな表現をコントロールできる。	レポート
14		演習	芝居にはまだ色々あるので、テネシーウィリアムズの「話してくれ雨のように」の台本を配布。声優として俳優としてどんな芝居にも対応できるようにできる。	レポート
15		演習	芝居にはまだ色々あるので、テネシーウィリアムズの「話してくれ雨のように」の台本を配布。声優として俳優としてどんな芝居にも対応できるようにできる。	レポート
準備学習　時間外学習			〃予習：授業で実習するところはパート別にするが、その日やるパートは自分なりで良いので、役の気持ちを考えて演じる。 復習：演じた後、出された駄目出しは理解できたのか？納得できたなら帰って復習する。また他の人と自分、比べるのではなく、違う個性として認め合い、彼の彼女の演技のどこが良いのか目と耳を養い他の人の演技を良く観る。	

【使用教科書・教材・参考書】

翻訳 小田島雄志　シェイクスピア 戯曲「夏の夜の夢」
別役実 戯曲「受付」
別途配布 テネシーウィリアムズ「話してくれ雨のように」

科目名	CG概論2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	栗本宏志
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	天元突破グレンラガン、エアギア、名探偵コナンなど数多くの作品において、演出、絵コンテ等を務める。						
授業の学習内容	制作を通してアニメの制作工程を知る						
到達目標	制作作品の完成						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
2		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
3		演習	【クミ等の処理】セルクミ、BGクミ、BOOKクミなどの処理の仕方を勉強する	レポート
4		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
5		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
6		演習	【なびき】なびきを中割りする	レポート
7		演習	【中割り1】与えられた課題の中割りをする	レポート
8		演習	【中割り2】与えられた課題の中割りをする	レポート
9		演習	【中割り3】与えられた課題の中割りをする	レポート
10		演習	【中割り4】与えられた課題の中割りをする	レポート
11		演習	【中割り5】与えられた課題の中割りをする	レポート
12		演習	【中割り6】与えられた課題の中割りをする	レポート
13		演習	【中割り7】与えられた課題の中割りをする	レポート
14		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
15		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
準備学習　時間外学習			アニメーション作品の鑑賞と感想文の提出(任意)	

【使用教科書・教材・参考書】

持物:A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホッチキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード)
作画道具詳細:鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根箒、
30cm定規

科目名	CG概論2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	栗本宏志
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	天元突破グレンラガン、エアギア、名探偵コナンなど数多くの作品において、演出、絵コンテ等を務める。						
授業の学習内容	制作を通してアニメの制作工程を知る						
到達目標	制作作品の完成						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	【スケジュール】授業説明_アニメ制作の工程解説_制作物の選択	レポート
2		演習	【撮影用語】カメラワーク指示の解説_さつま！を見ながら小テスト	レポート
3		演習	【コンテの理解・作打ち体験】コンテ理解度の向上_作打ちスピードの体験	レポート
4		演習	【コンテ書き起こし】コンテ作業を通し演出の仕事の一部を体験	レポート
5		演習	【コンテチェック】理解度の確認	レポート
6		演習	【L/O】実作業を通り、作画工程を知る	レポート
7		演習	【二原①】実作業を通り、作画工程を知る	レポート
8		演習	【二原②】実作業を通り、作画工程を知る	レポート
9		演習	【シート調整】自分の感覚との擦り合わせ	レポート
10		演習	【動画①】実作業を通り、作画工程を知る	レポート
11		演習	【動画②・仕上げ】実作業を通り、各工程を知る	レポート
12		演習	【成果確認・撮影】夏休み課題の確認_完成に近く画面を体験する	レポート
13		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
14		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
15		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
準備学習　時間外学習			時間外学習:授業内に終了しなかった制作の補足作業	

【使用教科書・教材・参考書】

持物:A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホッチキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード)
作画道具詳細:鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根箒、
30cm定規

科目名	デジタルデザイン2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	晴桜　幸一
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)		
教員の略歴	1994 - 現在 彫刻家 彫刻講師						
授業の学習内容	主に鉛筆(4B～4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を、見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、 空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	静物1-1(組み)　モチーフ／石膏幾何-複数　複数の石膏幾何形体をデッサンする。陰影の表現や空間の関係性をみる。	レポート
2		演習	静物1-2(組み)【講評】	レポート
3		演習	静物2-1(組み)　モチーフ／ブロック+ビール瓶　ガラス質の表現と回転体の応用、素材の異なるモチーフを描く事で、質感、調子に対する意識を高める。	レポート
4		演習	静物2-2(組み)【講評】	レポート
5		演習	静物3-1(組み)　モチーフ／レンガ一組　　陰影の表現や空間の関係性をみる。構図について意識を高める。	レポート
6		演習	静物3-2(組み)【講評】	レポート
7		演習	静物4-1(組み)　モチーフ／ビニール傘　　床に置かれた透明のビニール傘を描く。スケール(大きさ)と空間に対する意識を高める	レポート
8		演習	静物4-2(組み)【講評】	レポート
9		演習	クロッキー1　短時間で人物の動きを描く　限られた時間内で、どう描けば人物として表現できるのか、そのポイントを理解する	レポート
10		演習	模写1-1　人物画を模写する　模写することで、顔の細部(目、鼻、口、顎など)を観察すること	レポート
11		演習	模写1-2【講評】	レポート
12		演習	人体1-1　課題／自分の手を構成する　　自分の手と別のものを組み合わせ、構成デッサンする。	レポート
13		演習	人体1-2【講評】	レポート
14		演習	人体2-1　モチーフ／自分の足　　自分の足元に見える視界をトリミングし、デッサンする。	レポート
15		演習	人体2-1【講評】	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

スケッチブック　(画用紙)F8、
鉛筆　B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H
練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ

科目名	デジタルデザイン2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	晴桙　幸一
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)		
教員の略歴	1994 - 現在 彫刻家 彫刻講師						
授業の学習内容	主に鉛筆(4B～4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を、見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、 空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	静物1-1(組み)　モチーフ／石膏幾何-複数　複数の石膏幾何形体をデッサンする。陰影の表現や空間の関係性をみる。	レポート
2		演習	静物1-2(組み)【講評】	レポート
3		演習	静物2-1(組み)　モチーフ／ブロック+ビール瓶　ガラス質の表現と回転体の応用、素材の異なるモチーフを描く事で、質感、調子に対する意識を高める。	レポート
4		演習	静物2-2(組み)【講評】	レポート
5		演習	静物3-1(組み)　モチーフ／レンガ一組　　陰影の表現や空間の関係性をみる。構図について意識を高める。	レポート
6		演習	静物3-2(組み)【講評】	レポート
7		演習	静物4-1(組み)　モチーフ／ビニール傘　　床に置かれた透明のビニール傘を描く。スケール(大きさ)と空間に対する意識を高める	レポート
8		演習	静物4-2(組み)【講評】	レポート
9		演習	クロッキー1　短時間で人物の動きを描く　限られた時間内で、どう描けば人物として表現できるのか、そのポイントを理解する	レポート
10		演習	模写1-1　人物画を模写する　模写することで、顔の細部(目、鼻、口、顎など)を観察すること	レポート
11		演習	模写1-2【講評】	レポート
12		演習	人体1-1　課題／自分の手を構成する　　自分の手と別のものを組み合わせ、構成デッサンする。	レポート
13		演習	人体1-2【講評】	レポート
14		演習	人体2-1　モチーフ／自分の足　　自分の足元に見える視界をトリミングし、デッサンする。	レポート
15		演習	人体2-1【講評】	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

スケッチブック　(画用紙)F8、
鉛筆　B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H
練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ

科目名	UIデザイン2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小島 唯可
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	物体の基礎的な動きや、状況に応じたレイアウトやアクションを描く。						
到達目標	原画のルールを理解し、課題や作品制作の絵コンテに応じた動きが描けるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)20% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	【授業説明】アニメ業界の概要説明_レクリエーションを通して画力測定	レポート
2		演習	【原画とは】作画部門の詳細説明_タイムシートの読み方書き方_原画の違い	レポート
3		演習	【動きの基本】観察・実演の重要性_潰し・伸ばし・残し_合成・同トレスの使い分け	レポート
4		演習	【パラパラ漫画制作】送り描きでアニメーション制作	レポート
5		演習	【パラパラ漫画制作】送り描きでアニメーション制作	レポート
6		演習	【タイミング・詰め】中枚数の違い_詰め指示の違い	レポート
7		演習	【パース】透視図法の種類と使い分け	レポート
8		演習	【歩き】基本的な歩きのアニメーション	レポート
9		演習	【歩き応用】様々な方向から見た歩き_歩きの種類	レポート
10		演習	【走り】基本的な走りのアニメーション	レポート
11		演習	【全身振り向き】日常動作の原画作成体験	レポート
12		演習	【LOとは】LOの役割_LOの重要性	レポート
13		演習	【LO構造】LO構成の為の知識	レポート
14		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
15		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
準備学習　時間外学習			クロッキーを習慣付けてください。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	UIデザイン2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小島 唯可
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	物体の基礎的な動きや、状況に応じたレイアウトやアクションを描く。						
到達目標	原画のルールを理解し、課題や作品制作の絵コンテに応じた動きが描けるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)20% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	【キャライラスト1】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
2		演習	【キャライラスト2】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
3		演習	【8方向を描く】8方向を描いてアニメーションさせる説明と、キャラクターのデザインをやる	レポート
4		演習	【8方向を描く2】正面、背面のイラストを描く	レポート
5		演習	【8方向を描く3】横向きの左右のイラストを描く	レポート
6		演習	【8方向を描く4】正面側のナナメ左右のイラストを描く	レポート
7		演習	【8方向を描く6】完成した8枚のイラストをコマコマで撮影する	レポート
8		演習	【8方向を描く6】完成した8枚のイラストをコマコマで撮影する	レポート
9		演習	【8方向で描く7】できた映像をみんなで観る	レポート
10		演習	【キャライラスト3】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
11		演習	【キャライラスト4】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
12		演習	【テーマに沿ったイラスト1】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
13		演習	【テーマに沿ったイラスト2】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
14		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
15		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
準備学習　時間外学習			クロッキーを習慣付けてください。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	アプリプログラミング基礎2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小島 唯可
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー(4年制　昼間部ー)科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	アニメーションの動画の中割り、クリンナップなど						
到達目標	アニメーターの仕事としての第一歩である動画の仕事の理解を深める。初歩的な動きを中割りできるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	講学と実技、アニメ業界の話や、仕事の話をする。2限目に原画を配布して実際にクリンナップをやってもらい、動画の初歩の仕事を覚えてもらう。	レポート
2		演習	実技、動画の初歩的な作法、クリンナップ	レポート
3		演習	実技、動画の初歩的な作法、クリンナップ	レポート
4		演習	実技、動画の初歩的な作法、目パチロパクなど	レポート
5		演習	実技、動画の初歩的な作法、目パチロパクなど	レポート
6		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
7		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
8		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
9		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
10		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
11		演習	実技、おさらいテスト。動画のテストをします。	レポート
12		演習	実技、動画の初歩的な作法、合成	レポート
13		演習	実技、動画の初歩的な作法、合成	レポート
14		演習	実技、動画の初歩的な作法、合成	レポート
15		演習	実技、動画の初歩的な作法、合成	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

鉛筆(下に詳細有り)、プラスチック消しゴム、タップ、メンディングテープ、羽ホウキ、ストップウォッチ、15mc定規、30cm定規、クリアファイル2枚(素材用、作品用)、クリップ(目玉クリップ2個以上、クリップ2個)、ティッシュ、テンプレート、円定規、楕円定規
(鉛筆に関する備考)鉛筆〇uniクラスの鉛筆B、2Bを各三本以上色鉛筆〇三菱硬質(赤、水色、黄緑)三菱軟質(赤、青、水色、黄緑、緑ピンク、オレンジ、黄土色、黄色)

科目名	アプリプログラミング基礎2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小島 唯可
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	制作を通してアニメの制作工程を知る						
到達目標	作品の完成						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
2		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
3		演習	【クミ等の処理】セルクミ、BGクミ、BOOKクミなどの処理の仕方を勉強する	レポート
4		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
5		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
6		演習	【なびき】なびきを中割りする	レポート
7		演習	【中割り1】与えられた課題の中割りをする	レポート
8		演習	【中割り2】与えられた課題の中割りをする	レポート
9		演習	【中割り3】与えられた課題の中割りをする	レポート
10		演習	【中割り4】与えられた課題の中割りをする	レポート
11		演習	【中割り5】与えられた課題の中割りをする	レポート
12		演習	【中割り6】与えられた課題の中割りをする	レポート
13		演習	【中割り7】与えられた課題の中割りをする	レポート
14		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
15		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

鉛筆（下に詳細有り）、プラスチック消しゴム、タップ、メンディングテープ、羽ホウキ、ストップウォッチ、15mc定規、30cm定規、クリアファイル2枚（素材用、作品用）、クリップ（目玉クリップ2個以上、クリップ2個）、ティッシュ、テンプレート、円定規、楕円定規
（鉛筆に関する備考）鉛筆〇uniクラスの鉛筆B、2Bを各三本以上色鉛筆〇三菱硬質（赤、水色、黄緑）三菱軟質（赤、青、水色、黄緑、緑ピンク、オレンジ、黄土色、黄色）

科目名	スマホアプリ開発2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川島 健太郎
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法（企画立案から仕様作成まで）を習得する。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	映像：プログラマー（ゲーム）のお仕事　小池	レポート
2		演習	映像：プログラマー（IT)のお仕事　山手	レポート
3		演習	映像：グラフィックデザイナーのお仕事　湯田	レポート
4		演習	映像：プランナー（ゲーム）のお仕事　多胡	レポート
5		演習	映像：UI講座①	レポート
6		演習	映像：UI講座②	レポート
7		演習	映像：UI講座③	レポート
8		演習	映像：UI講座④	レポート
9		演習	映像：アジア圏のゲーム市場	レポート
10		演習	映像：ビジネスモデルとKPI①	レポート
11		演習	映像：ビジネスモデルとKPI②	レポート
12		演習	映像：ビジネスモデルとKPI③	レポート
13		演習	映像：韓国のゲーム市場　イム	レポート
14		演習	映像：中国・台湾のゲーム市場　陳	レポート
15		演習	映像：IP・ライツ管理　杉山	レポート
準備学習　時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を（どのような良いことを）」「どのように（伝えようとしているか）」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	スマホアプリ開発2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川島 健太郎
学科・コース	スーパーテクノロジー科 (4年制 昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法(企画立案から仕様作成まで)を習得する。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	映像:プログラマー(ゲーム)のお仕事 小池	レポート
2		演習	映像:ストアチェック	レポート
3		演習	実習:ストアチェック	レポート
4		演習	実習:ストアチェック(発表資料作成ワーク)	レポート
5		演習	訪問:ストアチェック発表会	レポート
6		演習	映像:ボードゲームによる「面白さ」の研究①既存ゲームの分析	レポート
7		演習	映像:ボードゲームによる「面白さ」の研究② テーマの決定とプロトタイプ作成	レポート
8		演習	実習:ボードゲーム作成ワーク(1)	レポート
9		演習	映像:ボードゲームによる「面白さ」の研究③テストプレイ(1)	レポート
10		演習	実習:ボードゲーム作成ワーク(2)	レポート
11		演習	映像:ボードゲームによる「面白さ」の研究④テストプレイ(2)	レポート
12		演習	実習:ボードゲーム作成ワーク(3)	レポート
13		演習	訪問:オリジナルボードゲーム発表会	レポート
14		演習	映像:ソーシャルゲムの市場分析(1)	レポート
15		演習	映像:ソーシャルゲムの市場分析(2)	レポート
準備学習 時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を(どのような良いことを)」「どのように(伝えようとしているか)」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	情報リテラシー3(前期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	遠藤　有子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学器楽科ピアノ専攻卒業。西尾悠美子、小島満里、各氏に師事。都立府中西高校在学中より、NHK学校音楽コンクール、全日本合唱コンクール、各全国大会にピアノ伴奏者として出場。東京、神奈川を中心に合唱団のピアニストを務めるほか、ピアノの後進の指導に当たる。全日本演奏連盟会員。 音楽教室にてヴォーカルを担当。2012年ピアニストとしてウィーン学友協会(黄金ホール)にて邦人作曲家個展「湯山昭のタベ」に出演。現在、フリーランスとしてピアニスト、合唱の指導にあたる。						
授業の学習内容	①前半40分 「ソルフェージュ」授業→楽譜を見てドレミで歌ったり、リズム打ったりすることで、楽譜を読む能力を身に付ける。 ②後半40分「歌唱」授業→いろいろなジャンルの曲を使って、その曲に合った発声、表現力、練習方法を学ぶ。いろいろな発声練習の中で、身体の使い方などを学び、高音や低音がより出しやすくなるよう、練習を積み重ねる。						
到達目標	①今、声優も主題歌を歌う時代であるので、仕事先で楽譜を渡された時に、初見で歌えるように読譜力をつける。 ソルフェージュ力(＝楽譜を読む事を中心とした基礎訓練)を身に付け、簡単な作詞作曲ができるようにする。(音符を五線に書けるようにする。) ②歌唱力の向上 ・発声練習を通して声域を広げる。・自分の声質を知り、楽に、より豊かに響くような声にする・自分のオリジナリティを出せる表現力						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	①リズム(4分音符、4分休符) ②導入(歌の心構え、秘策について) 喉の脱力、喉を開けた母音練習を通して筋肉を活性化し、声に響きを持たせるようにする	レポート
2		演習	①リズム(2分音符、2分休符)・五線について(線と間、大譜表の書き方) ②副鼻腔共鳴を学び、声量アップと豊かな響きで歌えるようにする☆歌「心の旋律」(混声3部)	レポート
3		演習	①リズム(全音符、全休符)・ト音記号のドレミ読み書き ②副鼻腔共鳴を学び、声量アップと豊かな響きで歌えるようにする☆歌「心の旋律」	レポート
4		演習	①リズム(8分音符、8分休符)・ト音記号のドレミ読み書き ②高音、低音のトレーニングで、今の段階での声域を確認する。☆歌「心の旋律」	レポート
5		演習	①リズム(16分音符、16分休符)・ト音記号のドレミ読み書き ②高音、低音のトレーニングで、今の段階での声域を確認する。☆歌「さびしいカシの木」(独唱)	レポート
6		演習	①ト音記号での作詞作曲(記譜) ②楽曲分析をして、歌の聴かせどころについて考える(メリハリをつけて歌えるようにする)☆歌「さびしいカシの木」	レポート
7		演習	①リズム(付点リズム)・ヘ音記号のドレミ読み書き ②喉のポジションや響く場所をコントロールしてポップス発声で歌えるようにする☆歌「君の知らない物語」(同声ハモリ)	レポート
8		演習	①リズム(スキップリズム)・ヘ音記号のドレミ読み書き ②喉のポジションや響く場所をコントロールしてポップス発声で歌えるようにする☆歌「君の知らない物語」	レポート
9		演習	①リズム(シンコペーションリズム)・ヘ音記号のドレミ読み書き②ダイナミクスについて学ぶ。ppからffまで6段階歌い分けられるようにする。☆歌「君の知らない物語」「桜の雨」(独唱)	レポート
10		演習	①ヘ音記号での作詞作曲(記譜) ②ダイナミクスについて学ぶ。crecend decresendが表現できるようにする。☆歌「君の知らない物語」 「桜の雨」	レポート
11		演習	①リズム(復習、応用)・ト音記号ヘ音記号での新曲視唱 ②今までの復習と補足☆「心の旋律」「さびしいカシの木」「君の知らない物語」「桜の雨」	レポート
12		演習	ソルフェージュ(リズム手打ち)試験＆筆記試験	レポート
13		演習	実技試験① 独唱「さびしいカシの木」	レポート
14		演習	実技試験② 混声3部「心の旋律」 1人1パート、3人で歌う	レポート
15		演習	前期授業の補足とまとめ	レポート
準備学習　時間外学習			ストレッチや筋トレを行い、歌唱準備を整える	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	情報リテラシー3(後期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	遠藤　有子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学器楽科ピアノ専攻卒業。西尾悠美子、小島満里、各氏に師事。都立府中西高校在学中より、NHK学校音楽コンクール、全日本合唱コンクール、各全国大会にピアノ伴奏者として出場。東京、神奈川を中心に合唱団のピアニストを務めるほか、ピアノの後進の指導に当たる。全日本演奏連盟会員。 音楽教室にてヴォーカルを担当。2012年ピアニストとしてウィーン学友協会(黄金ホール)にて邦人作曲家個展「湯山昭のタベ」に出演。現在、フリーランスとしてピアニスト、合唱の指導にあたる。						
授業の学習内容	①前半40分 「ソルフェージュ」授業→楽譜を見てドレミで歌ったり、リズム打ったりすることで、楽譜を読む能力を身に付ける。 ②後半40分「歌唱」授業→いろいろなジャンルの曲を使って、その曲に合った発声、表現力、練習方法を学ぶ。いろいろな発声練習の中で、身体の使い方などを学び、高音や低音がより出しやすくなるよう、練習を積み重ねる。						
到達目標	①今、声優も主題歌を歌う時代であるので、仕事先で楽譜を渡された時に、初見で歌えるように読譜力をつける。 ソルフェージュ力(＝楽譜を読む事を中心とした基礎訓練)を身に付け、簡単な作詞作曲ができるようにする。(音符を五線に書けるようにする。) ②歌唱力の向上 ・発声練習を通して声域を広げる。・自分の声質を知り、楽に、より豊かに響くような声にする・自分のオリジナリティを出せる表現力						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	☆ト音記号のドレミの読み書きができるようになる:◎アーティキュレーションについて(スタッカートの歌い分けができるようになる。)	レポート
2		演習	☆ヘ音記号のドレミの読み書きができるようになる:◎アーティキュレーションについて(レガートの歌い分けができるようになる。)	レポート
3		演習	☆大譜表でのドレミの読み書きができるようになる:◎アーティキュレーションについて(テヌートの歌い分けができるようになる。)	レポート
4		演習	☆大譜表でのドレミの読み書きができるようになる:◎声域を広げるトレーニング(自分の声域をチェックし、高音低音域をさらに広げられるようになる)	レポート
5		演習	☆新曲視唱ができるようになる①:◎声域を広げるトレーニング(自分の声域をチェックし、高音低音域をさらに広げられるようになる)	レポート
6		演習	☆新曲視唱ができるようになる②:◎ポップスの発声で、歌う事ができる。	レポート
7		演習	☆新曲視唱ができるようになる②:◎ポップスの発声で、歌う事ができる。	レポート
8		演習	☆メロディー譜がかけるようになる①:◎ポップスの発声で、歌う事ができる。	レポート
9		演習	☆メロディー譜がかけるようになる②:◎ハモリのトレーニング(基本の3度ハモリが歌えるようになる)	レポート
10		演習	☆簡単な作詞作曲ができるようになる①:◎ハモリのトレーニング(基本の3度に加えて、4度、5度ハモリが歌えるようになる)	レポート
11		演習	☆簡単な作詞作曲ができるようになる②:◎的確に歌を評価するための方法(指導者がチェックする大まかなポイントを知り、自分の歌を録音して客観的に判断する事ができるようになる。	レポート
12		演習	筆記試験	レポート
13		演習	実技試験(独唱)	レポート
14		演習	実技試験(同声ハモリ、男女デュエット)	レポート
15		演習	1年間のまとめ	レポート
準備学習　時間外学習			ストレッチや筋トレを行い、歌唱準備を整える	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	コンピュータ基礎3(前期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	山下　勝弘
学科・コース	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2011年 - 2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年 - 2019年 ビジネスホテルクレセント フロント業務 / 営業						
授業の学習内容	eスポーツチームの運営経験をもとに、eスポーツチームにかかわる仕事はどんなものがあるのか どういう技術が必要、求められるのか、プロゲーマーを目指す学生はどういうチーム選びをすればいいのか。様々なeスポーツチームの特徴などを把握できる技術を磨く。 又、eスポーツ業界は常に変化し続けスピード感が非常に速い業界のため時事ネタを用いた座学教育も行う。						
到達目標	最終的に学生のeスポーツ業界への、"自分に合った職種"への就職成功、プロゲーマーを目指す学生はチーム選びで失敗しない心得を習得						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	eスポーツ基礎編。そもそもeスポーツ業界ってどんな業界？/ eスポーツ時事ネタ	レポート
2		演習	eスポーツ基礎編。eスポーツ業界の様々な職業たち/ eスポーツ時事ネタ	レポート
3		演習	社会人基礎編。eスポーツ業界で生きていくための最低限のビジネスマナーのあれこれ/ eスポーツ時事ネタ	レポート
4		演習	eスポーツ大会の成り立ち、運営方法/ eスポーツ時事ネタ	レポート
5		演習	どういうチーム選びをすればいい？eスポーツチームの特徴あれこれ/ eスポーツ時事ネタ	レポート
6		演習	どういうチームを作ればいい？(1)eスポーツチームの立ち上げ方	レポート
7		演習	どういうチームを作ればいい？(2)選手や運営の集め方	レポート
8		演習	どういうチームを作ればいい？(3)組織体制確立・人事管理	レポート
9		演習	どういうチームを作ればいい？(4)チームのブランディング	レポート
10		演習	どういうチームを作ればいい？(5)スポンサーの獲得	レポート
11		演習	どういうチームを作ればいい？(6)チームワークのテコ入れ	レポート
12		演習	どういうチームを作ればいい？(7)トラブル対応	レポート
13		演習	最終的にチームをどう持っていくか。チーム目標の再設定	レポート
14		演習	最終的にチームをどう持っていくか。チーム目標の再設定	レポート
15		演習	学んだことの総まとめ	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	コンピュータ基礎3(後期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	山下　勝弘
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	2011年 - 2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年 - 2019年 ビジネスホテルクレセント フロント業務 / 営業						
授業の学習内容	eスポーツチームの運営経験をもとに、eスポーツチームにかかわる仕事はどんなものがあるのか どういう技術が必要、求められるのか、プロゲーマーを目指す学生はどういうチーム選びをすればいいのか。様々なeスポーツチームの特徴などを把握できる技術を磨く。 又、eスポーツ業界は常に変化し続けスピード感が非常に速い業界のため時事ネタを用いた座学教育も行う。						
到達目標	最終的に学生のeスポーツ業界への、"自分に合った職種"への就職成功、プロゲーマーを目指す学生はチーム選びで失敗しない心得を習得						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション・授業内容についての説明	レポート
2		演習	【講義】チームとは何か、チームマネジメントとは何か	レポート
3		演習	【講義】チームの作り方・入り方	レポート
4		演習	【講義】チームの目標設定・方向性のすり合わせ	レポート
5		演習	【講義】チームのレベルに合った仕事内容	レポート
6		演習	【講義】チーム運営の継続 -メンバー管理-	レポート
7		演習	【講義】チーム運営の継続 -資金繰り-	レポート
8		演習	【講義】チーム運営の継続 -問題解決-	レポート
9		演習	中間まとめ・相談会	レポート
10		演習	【講義】コンプライアンス意識	レポート
11		演習	【講義】メンバー教育の重要性	レポート
12		演習	【講義】モチベーションの維持とレベルに合った教育手法	レポート
13		演習	【講義】ゲームにおける教育（コーチング）1	レポート
14		演習	【講義】ゲームにおける教育（コーチング）2	レポート
15		演習	【講義】ゲームにおける教育（コーチング）3	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

パワーポイント・エクセル・ワード・Google Chromeを使用

科目名	アプリランニング3(前期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口美知子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通した活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現を作ることは不可欠となる。 そのための発声方法(腹式呼吸)、口、のどの開き方(顔の筋力と動かし方)、体づくり(体幹と支えの筋力アップ)を学習する。 本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	(オリエンテーション)基礎技術の解説、演習。一人ずつ自己紹介。自分がどんな発声か発音か、認識しこれからの目標を定める。。	レポート
2		演習	(基礎トレーニングの解説、演習①)骨盤と炭田の関係、腹式呼吸、体幹について理解する。それに伴い、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
3		演習	(基礎トレーニングの解説、演習②)顎関節の開き方、響きの場所、のどの開け方を理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4		演習	(基礎トレーニングの解説、演習③)母音のかたちを理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
5		演習	(基礎トレーニングの解説、演習④)子音の発音の原理を理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声	レポート
6		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑤)肺活量と支えを理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声	レポート
7		演習	(課題台詞を用い、母音と子音の関係性テクニックの解説、(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)。全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
8		演習	(課題台詞を用い、母音と子音の関係性テクニックの解説、(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)。全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
9		演習	(第一回試験)1～6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して、一人ずつ行う。一人ずつアドバイスを出します。	レポート
10		演習	(第一回試験の総括)自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスを出します。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑥)言葉を伝えることができるようになる。腹式呼吸、体幹、筋力、開口発声トレーニング。	レポート
12		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑦)様々な声で表現し、活舌、腹式呼吸を正確に発音できるようになる。体幹、筋力、開口発声トレーニング。	レポート
13		演習	(課題台詞を用い、演習)全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
14		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
15		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
準備学習　時間外学習			授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積むことが必要です。また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	アプリランニング3(後期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口美知子
学科・コース	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通した活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現を作ることは不可欠となる。 そのための発声方法（腹式呼吸）、口、のどの開き方（顔の筋力と動かし方）、体づくり（体幹と支えの筋力アップ）を学習する。 本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎技術の演習。前期末授業終了時に出題した課題台詞を用い、一人ずつ演習する。前期で理解した技術を使えるまでを目標とする。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
2		演習	基礎トレーニングの解説＆演習①：骨盤、丹田、首の位置など、正しい体の使い方、体幹、腹式呼吸について理解する。それに伴い、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
3		演習	基礎トレーニングの解説＆演習②：顎関節の開き方、響きの場所、のどの開け方を理解する。 腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4		演習	基礎トレーニングの解説＆演習③：母音のかたちを理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声。	レポート
5		演習	基礎トレーニングの解説＆演習④：子音の発音の原理を理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声。	レポート
6		演習	基礎トレーニングの解説＆演習⑤：肺活量と支えを理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声。	レポート
7		演習	課題台詞を用いて母音と子音の関係性テクニックの解説①(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)：全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
8		演習	課題台詞を用いて母音と子音の関係性テクニックの解説②(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)：全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
9		演習	試験：1～6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して一人ずつ実施⇒一人ずつアドバイスを出します。	レポート
10		演習	試験の総括：自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスを出します。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11		演習	基礎トレーニングの解説＆演習⑥：課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生きるための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、開口発声。	レポート
12		演習	基礎トレーニングの解説＆演習⑦：課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生きるための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、開口発声。	レポート
13		演習	基礎トレーニングの解説＆演習⑧：課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生きるための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、開口発声。	レポート
14		演習	基礎トレーニングの解説＆演習⑨：課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生きるための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、開口発声。	レポート
15		演習	後期末試験：1～13回目講義の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
準備学習　時間外学習			授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積むことが必要です。また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	プレゼンテーション3(前期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	萩原　富士子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	（株）アーツビジョン　声優として所属。多くのゲームやアニメに出演。						
授業の学習内容	皆さんは初めて「声優」という職業について学ぶのかもしれません、少し知識がある人もいるかもしれません。「演じる」とはどういうことなのか、「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのだろう？「こころ」が一番大切な要な職業、メンタルが強くなくてはやっていけないもの、そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できない仕事です。						
到達目標	大きな声で「おはようございます」「ありがとうございました」を笑顔で言えるようになる、業界は礼に始まり礼に終わります、とても大事なことです。 「演じる」とはどういうことなのか、をしっかりと理解できること。「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのか、全身で感じて受け止められるようになること。「こころ」とは？メンタルを強くするには？そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できないということを理解し、自分と向かい合えるようになること。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」 とする。 「★1」は、各授業下記より選択ください。 (制作課題の提出率および完成度とする) (提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする)(筆記試験点数とする)(提出レポートの内容完成度とする)						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	お互いを知ることから「自己紹介」1人ずつ前に出て自己紹介をする/最初の第一歩「相手に言葉で伝える」ことの練習	レポート
2		演習	「生きた言葉」にするには？その1、「単語」を使って「心」を吹き込む/「距離」についての学び	レポート
3		演習	「生きた言葉」にするには？その2、「顔の表情」を作る、「表現」するには表情をしっかりと表に出すことが必要なのでやってみましょう	レポート
4		演習	「生きた言葉」にするには？その3、「動き」全身を使って動くことで表現に躍動感が生まれます、体感してみましょう	レポート
5		演習	「こころ」を吹き込むには？「気持ち」が入っていないと「棒読み」になります、「集中」することが大事です「気持ち」を込めてみましょう	レポート
6		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その1「笑う」	レポート
7		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その2「怒る」	レポート
8		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その3「泣く」	レポート
9		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その4「笑・怒・泣」	レポート
10		演習	「音声」を「表現」するには、「発音」「発声」「活舌」この三つ巴が完成して威力を発揮します、9回までで学んだこと「表現」と融合させましょう 1	レポート
11		演習	「音声」を「表現」するには、「発音」「発声」「活舌」この三つ巴が完成して威力を発揮します、9回までで学んだこと「表現」と融合させましょう 2	レポート
12		演習	「フリートーク＆テスト準備」休み期間の経験を1分で完結に面白くトーク。（自分の喋る速度などを把握するストップウォッチなどあるといいでしょう。）	レポート
13		演習	「実技テスト」（模擬オーディション）自己PR＆テキスト	レポート
14		演習	「実技テスト」（模擬オーディション）自己PR＆テキスト	レポート
15		演習	「筆記テスト」自己診断テスト（前期で自分はどのくらい成長したのかを自己採点してもらうテスト）	レポート
準備学習　時間外学習			テキストをもらったら予習する、受けた授業内容はその日のうちに自分の良かったところダメだったところの分析をして復習をする日記をつけましょう。今日はどんなことに気付いた、こんなところがダメだったなど、自分観察日記、あとで読み返すと成長したかどうかも確認できたりします。	

【使用教科書・教材・参考書】

講師が適材適所で選んだものを題材にして、生徒同士のコミュニケーション、演技についての学びにします。
筆記用具、ノート、ドリンク、アクセント辞典などを持参してください。
配布されたテキストは、全部持ってくるようにしてください。

科目名	プレゼンテーション3(後期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	萩原　富士子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	(株)アーツビジョン　声優として所属。多くのゲームやアニメに出演。						
授業の学習内容	皆さんは初めて「声優」という職業について学ぶのかもしれません、少し知識がある人もいるかもしれません。「演じる」とはどういうことなのか、「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのだろう？「こころ」が一番大切な要な職業、メンタルが強くなくてはやっていけないもの、そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できない仕事です。						
到達目標	大きな声で「おはようございます」「ありがとうございました」を笑顔で言えるようになる、業界は礼に始まり礼に終わります、とても大事なことです。 「演じる」とはどういうことなのか、をしっかりと理解できること。「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのか、全身で感じて受け止められるようになること。「こころ」とは？メンタルを強くするには？そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できないということを理解し、自分と向かい合えるようになること。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1」は、各授業下記より選択ください。 (制作課題の提出率および完成度とする)（提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする)（筆記試験点数とする)（提出レポートの内容完成度とする)						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	お互いを知ることから「自己紹介」1人ずつ前に出て自己紹介をする/最初の第一歩「相手に言葉で伝える」ことの練習	レポート
2		演習	「生きた言葉」にするには？その1、「単語」を使って「心」を吹き込む/「距離」についての学び	レポート
3		演習	「生きた言葉」にするには？その2、「顔の表情」を作る、「表現」するには表情をしっかりと表に出すことが必要なのでやってみましょう	レポート
4		演習	「生きた言葉」にするには？その3、「動き」全身を使って動くことで表現に躍動感が生まれます、体感してみましょう	レポート
5		演習	「こころ」を吹き込むには？「気持ち」が入っていないと「棒読み」になります、「集中」することが大事です「気持ち」を込めてみましょう	レポート
6		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その1「笑う」	レポート
7		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その2「怒る」	レポート
8		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その3「泣く」	レポート
9		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その4「笑・怒・泣」	レポート
10		演習	「音声」を「表現」するには、「発音」「発声」「活舌」この三つ巴が完成して威力を発揮します、9回までで学んだこと「表現」と融合させましょう 1	レポート
11		演習	「音声」を「表現」するには、「発音」「発声」「活舌」この三つ巴が完成して威力を発揮します、9回までで学んだこと「表現」と融合させましょう 2	レポート
12		演習	「フリートーク＆テスト準備」休み期間の経験を1分で完結に面白くトーク。(自分の喋る速度などを把握するストップウォッチなどあるといいでしょう。)	レポート
13		演習	「実技テスト」(模擬オーディション)自己PR＆テキスト	レポート
14		演習	「実技テスト」(模擬オーディション)自己PR＆テキスト	レポート
15		演習	「筆記テスト」自己診断テスト(前期で自分はどのくらい成長したのかを自己採点してもらうテスト)	レポート
準備学習　時間外学習			テキストをもらったら予習する、受けた授業内容はその日のうちに自分の良かったところダメだったところの分析をして復習をする日記をつけましょう。今日はどんなことに気付いた、こんなところがダメだったなど、自分観察日記、あとで読み返すと成長したかどうかも確認できたりします。	

【使用教科書・教材・参考書】

講師が適材適所で選んだものを題材にして、生徒同士のコミュニケーション、演技についての学びにします。
筆記用具、ノート、ドリンク、アクセント辞典などを持参してください。
配布されたテキストは、全部持ってくるようにしてください。

科目名	マーケティング3(前期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小島 唯可
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	アニメーションの動画の中割り、クリンナップなど						
到達目標	アニメーターの仕事としての第一歩である動画の仕事の理解を深める。初歩的な動きを中割りできるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	講学と実技、アニメ業界の話や、仕事の話をする。2限目に原画クリンナップ	レポート
2		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
3		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
4		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
5		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
6		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
7		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
8		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
9		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
10		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
11		演習	実技、おさらいテスト。動画のテストをします。	レポート
12		演習	実技、動画の作法、クリンナップ、中割り	レポート
13		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
14		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
15		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

鉛筆（下に詳細有り）、プラスチック消しゴム、タップ、メンディングテープ、羽ホウキ、ストップウォッチ、15mc定規、30cm定規、クリアファイル2枚（素材用、作品用）、クリップ（目玉クリップ2個以上、クリップ2個）、ティッシュ、テンプレート、円定規、楕円定規
（鉛筆に関する備考）鉛筆〇uniクラスの鉛筆B、2Bを各三本以上色鉛筆〇三菱硬質（赤、水色、黄緑）三菱軟質（赤、青、水色、黄緑、緑ピンク、オレンジ、黄土色、黄色）

科目名	マーケティング3(後期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小島 唯可
学科・コース	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	アニメーションの動画の中割り、クリンナップなど						
到達目標	アニメーターの仕事としての第一歩である動画の仕事の理解を深める。初歩的な動きを中割りできるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	講学と実技、アニメ業界の話や、仕事の話をする。2限目に原画クリンナップ	レポート
2		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
3		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
4		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
5		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
6		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
7		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
8		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
9		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
10		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
11		演習	実技、おさらいテスト。動画のテストをします。	レポート
12		演習	実技、動画の作法、クリンナップ、中割り	レポート
13		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
14		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
15		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

鉛筆（下に詳細有り）、プラスチック消しゴム、タップ、メンディングテープ、羽ホウキ、ストップウォッチ、15mc定規、30cm定規、クリアファイル2枚（素材用、作品用）、クリップ（目玉クリップ2個以上、クリップ2個）、ティッシュ、テンプレート、円定規、楕円定規
（鉛筆に関する備考）鉛筆〇uniクラスの鉛筆B、2Bを各三本以上色鉛筆〇三菱硬質（赤、水色、黄緑）三菱軟質（赤、青、水色、黄緑、緑ピンク、オレンジ、黄土色、黄色）

科目名	CG概論3(前期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	栗本宏志
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	天元突破グレンラガン、エアギア、名探偵コナンなど数多くの作品において、演出、絵コンテ等を務める。						
授業の学習内容	制作を通してアニメの制作工程を知る						
到達目標	制作作品の完成						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
2		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
3		演習	【クミ等の処理】セルクミ、BGクミ、BOOKクミなどの処理の仕方を勉強する	レポート
4		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
5		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
6		演習	【なびき】なびきを中割りする	レポート
7		演習	【中割り1】与えられた課題の中割りをする	レポート
8		演習	【中割り2】与えられた課題の中割りをする	レポート
9		演習	【中割り3】与えられた課題の中割りをする	レポート
10		演習	【中割り4】与えられた課題の中割りをする	レポート
11		演習	【中割り5】与えられた課題の中割りをする	レポート
12		演習	【中割り6】与えられた課題の中割りをする	レポート
13		演習	【中割り7】与えられた課題の中割りをする	レポート
14		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
15		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
準備学習　時間外学習			時間外学習：授業内に終了しなかった制作の補足作業	

【使用教科書・教材・参考書】

持物：A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具（下記に詳細）/ホッチキス/スマホ（アプリ「Wariken」ダウンロード）
作画道具詳細：鉛筆（B以上で描きやすい物を3本以上）、色鉛筆（三菱硬筆_赤_水色_黄緑）（三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色）、消しゴム、羽根箒、
30cm定規

科目名	CG概論3(後期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	刻田門大
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 (4)		
教員の略歴	漫画家をしている刻田門大です。PCを使って普段マンガやイラストやアニメ関係の背景設定、張り込み用イラスト、デザイン等仕事及び同業者、異業種に向けてデジタル作画方法などを指導しております。作品はミルキィホームズ2、田中　年齢イコール彼女いない歴の魔法使い　百花繚乱等						
授業の学習内容	基本的に今の視聴者に届く絵の仕事はデジタルで納品物を作成されています。 この授業ではその納品物をつくるにあたり必要な技術（ツール）であるPhotoshop、Illustrator クリップペイントスタジオなどを使い、キャラクターなどを書くためのテクニック 及びなぜそのテクニックを学ぶ必要と状況があるのかを理解し習得するための授業です。						
到達目標	Photoshop、Illustrator、クリップスタジオの基本的な操作を学ぶことでデジタルツールを使った作画作業ができるようになる。						
評価方法 基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	デジタルツール初めまして1:デジタルツール及びPC自体の基本的な使用方法と用途に理解できるようになる	レポート
2		演習	デジタルツール初めまして1:デジタルツールの基礎に触れつつ自身でもアナログと違う絵の描き方が理解できるようになる	レポート
3		演習	Photoshopはどういうことに使われているのかという基本知識＋作業＋ブラシを使った作画等ができるようになる	レポート
4		演習	塗りつぶしツールを使ったキャラの塗＋塗りつぶすということはどういう事が必要なのか、必要な事などを理解できるようになる	レポート
5		演習	キャラの塗りつぶしができたのでそれを利用して陰影をキャラクターにつけてタブレット＋ソフトに慣れるその際に選択範囲の概念を学ぶ	レポート
6		演習	絵作りの入門編ということでフィルタ等を使い自分で「描く」ことなく操作を中心としてモノを作れることができるようになる	レポート
7		演習	Photoshop1:photoshopを使った基本的作業とPC自体の作業	レポート
8		演習	Illustratorを使い図形と自由な線を引けることができるようになる事とphotoshopとの違い。基本であり鬼門のパス練習1	レポート
9		演習	ペンツール、図形ツール、パスファインダを使い自分の狙った図形を作れるようになる。基本であり鬼門のパス練習2	レポート
10		演習	ペンツールでなかなかうまい線が引けない場合色々と手段を使えるようになる。利用しキャラを描いてみましょう。	レポート
11		演習	もちろんIllustratorにはパス以外にも色々と機能があります。その当たりの機能を学びます。	レポート
12		演習	Illustratorを使った基本的作業とPC自体の作業（4回のおさらい） 今までの4回分の授業で学んだことを使ってキャラクターを描いてみましょう。	レポート
13		演習	Photoshopとillustratorの併用 photoshopの得意な部分とIllustratorの得意な部分を使いあまり描く事なく創ってみましょう	レポート
14		演習	Photoshopとillustratorの併用 photoshopの得意な部分とIllustratorの得意な部分を使いあまり描く事なく創ってみましょう	レポート
15		演習	小テスト	レポート
準備学習　時間外学習			授業準備 / 筆記用具 時間外学習 / 現時点で予定していません。	

【使用教科書・教材・参考書】

タブレットはすべての授業で使うので持ち込んでください

科目名	デジタルデザイン3(前期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	晴桜　幸一
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)		
教員の略歴	1994 - 現在 彫刻家 彫刻講師						
授業の学習内容	主に鉛筆(4B～4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を、見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、 空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	静物デッサン1-1 ガラス質の表現と回転体の応用、素材の異なるモチーフを描くことで、質感、調子、バハールに対する意識を高める	レポート
2		演習	静物デッサン1-2【講評】	レポート
3		演習	クロッキー　全体のバランス、プロポーションを把握する訓練。ムーブマンを捉えることを目指す。	レポート
4		演習	クロッキー　全体のバランス、プロポーションを把握する訓練。ムーブマンを捉えることを目指す。	レポート
5		演習	パース 1～3点透視を理解する、各自与えられた課題を行う。校舎内でパースを描ける箇所を探してデッサンする。	レポート
6		演習	パース 1～4点透視を理解する、各自与えられた課題を行う。校舎内でパースを描ける箇所を探してデッサンする。	レポート
7		演習	パース 1～5点透視を理解する、各自与えられた課題を行う。校舎内でパースを描ける箇所を探してデッサンする。	レポート
8		演習	石膏像一首像デッサン1-1 フォルムの正確な描写、白いモチーフをトーンで表現する方法の実践	レポート
9		演習	石膏像一首像デッサン1-2【講評】	レポート
10		演習	静物デッサン2-1 素材、色の異なる二種類のモチーフを描くことで、質感、調子、バハールに対する意識を高める。	レポート
11		演習	静物デッサン2-2 素材、色の異なる二種類のモチーフを描くことで、質感、調子、バハールに対する意識を高める。	レポート
12		演習	静物デッサン2-3【講評】	レポート
13		演習	静物デッサン3 質感、調子、バハールに対する意識を高める。	レポート
14		演習	動物デッサン1-1 鳥の持つムーブマン羽毛の質感を目指す。	レポート
15		演習	動物デッサン1-2【講評】	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

スケッチブック （画用紙）F8、
鉛筆　B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H
練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ

科目名	デジタルデザイン3(後期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	中野智陽
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたり一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエーターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	自己紹介/講師紹介	レポート
2		演習	macの使い方/課題提出のやり方を理解する。	レポート
3		演習	映像業界の職業と役割について理解する。	レポート
4		演習	無料のスマホアプリを使用し簡単な動画撮影をする。	レポート
5		演習	無料のスマホアプリを使用し、動画編集の基礎的な考え方を理解できるようになる。	レポート
6		演習	PremiereProの起動とフォーマットの作成を理解する。	レポート
7		演習	PremiereProのマスク、レイヤー、PSDについて理解できるようになる。	レポート
8		演習	オフライン編集とオンライン編集の違いを理解する。	レポート
9		演習	MAとの連携方法、選択範囲について理解し実践する。	レポート
10		演習	プリプロ、ポスプロについて理解する/ドラマシーンの編集の理解と実践。	レポート
11		演習	キーボードショートカットを理解し、カスタマイズ、その状態での編集作業をする。	レポート
12		演習	パスについての理解/写真を用いたスライドショーの制作	レポート
13		演習	スライドショーの制作	レポート
14		演習	スライドショーの制作	レポート
15		演習	制作課題の発表と講評。前期のまとめ。	レポート
準備学習　時間外学習			動画編集は習得に時間がかかりますので、授業外で復習や、自主製作の時間は取ってください。 また、普段から映像編集用の素材を撮影することを習慣つけておくと便利です。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	UIデザイン3(前期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小島 唯可
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	物体の基礎的な動きや、状況に応じたレイアウトやアクションを描く。						
到達目標	原画のルールを理解し、課題や作品制作の絵コンテに応じた動きが描けるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)20% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	【画力測定】授業説明_レクリエーションを通して画力測定	レポート
2		演習	【速度測定】タイムイズマネー_現時点の自分の作業スピードを認識する	レポート
3		演習	【頭身・LO構築】原画マンとしての最低ライン_構築力の鍛錬	レポート
4		演習	【演技】原画の役割	レポート
5		演習	【物理現象】エフェクトの作画	レポート
6		演習	【アクション・背景動画】難易度の高い原画	レポート
7		演習	【パース基礎】パースの知識_使い方	レポート
8		演習	【パースの乗せる】空間に存在させる描き方	レポート
9		演習	【キャラ似せ】作画監督への足掛かり	レポート
10		演習	【二原】二原とは_二原技術の補い	レポート
11		演習	【合わせ】合わせの必要性_技術の補い	レポート
12		演習	【LO実技①】原画マンとしての力の訓練_作打ち体験	レポート
13		演習	【LO実技②】	レポート
14		演習	【LO実技③】	レポート
15		演習	【LO実技④】	レポート
準備学習　時間外学習			クロッキーを習慣付けてください。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	UIデザイン3(後期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小島 唯可
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	物体の基礎的な動きや、状況に応じたレイアウトやアクションを描く。						
到達目標	原画のルールを理解し、課題や作品制作の絵コンテに応じた動きが描けるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)30%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)20% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	【キャライラスト1】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
2		演習	【キャライラスト2】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
3		演習	【8方向を描く】8方向を描いてアニメーションさせる説明と、キャラクターのデザインをやる	レポート
4		演習	【8方向を描く2】正面、背面のイラストを描く	レポート
5		演習	【8方向を描く3】横向きの左右のイラストを描く	レポート
6		演習	【8方向を描く4】正面側のナナメ左右のイラストを描く	レポート
7		演習	【8方向を描く6】完成した8枚のイラストをコマコマで撮影する	レポート
8		演習	【8方向を描く6】完成した8枚のイラストをコマコマで撮影する	レポート
9		演習	【8方向で描く7】できた映像をみんなで観る	レポート
10		演習	【テーマに沿ったイラスト1】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
11		演習	【テーマに沿ったイラスト2】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
12		演習	【テーマに沿ったイラスト3】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
13		演習	【テーマに沿ったイラスト4】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
14		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
15		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
準備学習　時間外学習			クロッキーを習慣付けてください。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	アプリプログラミング基礎3(前期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小島 唯可
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	アニメーションの動画の中割り、クリンナップなど						
到達目標	アニメーターの仕事としての第一歩である動画の仕事の理解を深める。初歩的な動きを中割りできるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	講学と実技、アニメ業界の話や、仕事の話をする。2限目に原画クリンナップ	レポート
2		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
3		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
4		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
5		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
6		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
7		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
8		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
9		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
10		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
11		演習	実技、おさらいテスト。動画のテストをします。	レポート
12		演習	実技、動画の作法、クリンナップ、中割り	レポート
13		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
14		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
15		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

鉛筆（下に詳細有り）、プラスチック消しゴム、タップ、メンディングテープ、羽ホウキ、ストップウォッチ、15mc定規、30cm定規、クリアファイル2枚（素材用、作品用）、クリップ（目玉クリップ2個以上、クリップ2個）、ティッシュ、テンプレート、円定規、楕円定規
（鉛筆に関する備考）鉛筆〇uniクラスの鉛筆B、2Bを各三本以上色鉛筆〇三菱硬質（赤、水色、黄緑）三菱軟質（赤、青、水色、黄緑、緑ピンク、オレンジ、黄土色、黄色）

科目名	アプリプログラミング基礎3(後期)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小島 唯可
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	数々のテレビアニメで作画監督を務めるなど、第一線で活躍中。						
授業の学習内容	アニメーションの動画の中割り、クリンナップなど						
到達目標	アニメーターの仕事としての第一歩である動画の仕事の理解を深める。初歩的な動きを中割りできるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	講学と実技、アニメ業界の話や、仕事の話をする。2限目に原画クリンナップ	レポート
2		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
3		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
4		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
5		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
6		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
7		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
8		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
9		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
10		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
11		演習	実技、おさらいテスト。動画のテストをします。	レポート
12		演習	実技、動画の作法、クリンナップ、中割り	レポート
13		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
14		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
15		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

鉛筆(下に詳細有り)、プラスチック消しゴム、タップ、メンディングテープ、羽ホウキ、ストップウォッチ、15mc定規、30cm定規、クリアファイル2枚(素材用、作品用)、クリップ(目玉クリップ2個以上、クリップ2個)、ティッシュ、テンプレート、円定規、楕円定規
(鉛筆に関する備考)鉛筆〇uniクラスの鉛筆B、2Bを各三本以上色鉛筆〇三菱硬質(赤、水色、黄緑)三菱軟質(赤、青、水色、黄緑、緑ピンク、オレンジ、黄土色、黄色)

科目名	スマホアプリ開発3(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川島 健太郎
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法（企画立案から仕様作成まで）を習得する。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	訪問：就職活動とは？	レポート
2		演習	映像：スキルの棚卸ワーク	レポート
3		演習	映像：企業研究ワーク1	レポート
4		演習	実習：企業研究ワーク2	レポート
5		演習	実習：企業研究ワーク3	レポート
6		演習	実習：企業研究ワーク4	レポート
7		演習	映像：ストーリ型志望動機作成講座	レポート
8		演習	実習：志望動機作成実習1	レポート
9		演習	実習：志望動機作成実習2	レポート
10		演習	映像：ﾎﾟｰﾄ フォリオ　講座1	レポート
11		演習	映像：ﾎﾟｰﾄ フォリオ　講座2	レポート
12		演習	実習：ポートフォリオ作成実習1	レポート
13		演習	実習：ポートフォリオ作成実習2	レポート
14		演習	訪問：ポートフォリオ作成実習3	レポート
15		演習	訪問：ポートフォリオ作成実習4	レポート
準備学習　時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を（どのような良いことを）」「どのように（伝えようとしているか）」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	スマホアプリ開発3(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川島　健太郎
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法(企画立案から仕様作成まで)を習得する。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	実習:ポートフォリオ作成実習5	レポート
2		演習	実習:ポートフォリオ作成実習6	レポート
3		演習	実習:ポートフォリオ作成実習7	レポート
4		演習	映像:提出書類と企画書作成	レポート
5		演習	実習:企画書作成実習1	レポート
6		演習	実習:企画書作成実習2	レポート
7		演習	実習:企画書作成実習3	レポート
8		演習	訪問:企画書作成実習4	レポート
9		演習	訪問:プログラマー入社模擬試験	レポート
10		演習	映像:面接講座	レポート
11		演習	映像:面接講座	レポート
12		演習	実習:面接実習1	レポート
13		演習	実習:面接実習2	レポート
14		演習	実習:面接実習3	レポート
15		演習	実習:面接実習4	レポート
準備学習　時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を(どのような良いことを)」「どのように(伝えようとしているか)」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	情報リテラシー4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	滝口律子
学科・コース	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。 退団後はライヴ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習内容	ヴォーカルを学ぶ上で最低限の楽譜が読めるよう、配布プリントで学習し、コールユーブンゲンを使って実際に歌う。 身体を使った深い発声を目指し、ストレッチや呼吸法も随時行うと共に、毎回の課題曲に取り組む。(楽曲はクラスのレベルを見て決める)						
到達目標	2.5次元ミュージカルなど、舞台に立つうえでの腹式呼吸を意識した歌唱法を目標とすると共に、自ら想像して表現する力も養う。 また、昨年に引き続き基本的な楽譜の読み方、声を仕事とするにあたり必要となる基礎体力も付けていく。 基礎練習を毎回飽きずに行う忍耐力と、人前でパフォーマンスを行う精神力を身に付ける。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション、シラバスの説明、呼吸法や発声など一年生の復習	レポート
2		演習	呼吸法や発声など一年生の復習	レポート
3		演習	呼吸法や発声など一年生の復習	レポート
4		演習	基礎体力作り(ストレッチ、筋トレ、呼吸法など、随時変更あり)、発声、楽譜を読む((①ドレミを読む)、課題曲	レポート
5		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(①ドレミを読む)、課題曲	レポート
6		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(②拍子記号の理解)、課題曲	レポート
7		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(③拍子記号、応用)、課題曲	レポート
8		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(④音符、休符の種類と長さの理解)、課題曲	レポート
9		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑤音符、休符の種類と長さ、応用)、課題曲	レポート
10		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑥連符)、課題曲	レポート
11		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑦繰り返し記号)、課題曲	レポート
12		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑧繰り返し記号、応用)、課題曲	レポート
13		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑨速度、強弱)、課題曲、試験の説明	レポート
14		演習	試験(実演、筆記予定)	レポート
15		演習	試験(予備)、前期のまとめと後期の予告	レポート
準備学習　時間外学習			宿題や毎時指定する課題曲を十分に予習・復習することにより、速やかに次のステップに進めるようにする。	

【使用教科書・教材・参考書】

資料、コールユーブンゲン、課題曲はプリントして配布□

科目名	情報リテラシー4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	滝口律子
学科・コース	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。 退団後はライヴ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習内容	ヴォーカルを学ぶ上で最低限の楽譜が読めるよう、配布プリントで学習し、コールユーブンゲンを使って実際に歌う。 身体を使った深い発声を目指し、ストレッチや呼吸法も随時行うと共に、毎回の課題曲に取り組む。（楽曲はクラスのレベルを見て決める）						
到達目標	2.5次元ミュージカルなど、舞台に立つうえでの腹式呼吸を意識した歌唱法を目標とすると共に、自ら想像して表現する力も養う。 また、昨年に引き続き基本的な楽譜の読み方、声を仕事とするにあたり必要となる基礎体力も付けていく。 基礎練習を毎回飽きずに行う忍耐力と、人前でパフォーマンスを行う精神力を身に付ける。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎体力作り(ストレッチ、筋トレ、呼吸法など、随時変更あり)、発声、楽譜を読む(繰り返し記号)、コールユーブンゲン、課題曲①の音が取れるようになる	レポート
2		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:①(繰り返し記号応用)、コールユーブンゲン、課題曲①の音とリズムが正確に取れるようになる	レポート
3		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:②(ここまでの復習)、コールユーブンゲン、課題曲①の歌詞を理解できるようになる	レポート
4		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:③(速度、強弱)、コールユーブンゲン、課題曲①の内容も理解して歌えるようになる	レポート
5		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:④(速度、強弱応用)、コールユーブンゲン、課題曲②の音が取れるようになる	レポート
6		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑤(速度、強弱応用)、コールユーブンゲン、課題曲②の音とリズムが正確に取れるようになる	レポート
7		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑥(ここまでの復習)、コールユーブンゲン、課題曲②の歌詞を理解できるようになる	レポート
8		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑦(応用)、コールユーブンゲン、課題曲②の内容も理解して歌えるようになる	レポート
9		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑧(応用)、課題曲③の音が取れるようになる	レポート
10		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑨(応用)、課題曲③の歌詞を理解できるようになる	レポート
11		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑩(応用)、課題曲③の内容も理解して歌えるようになる、試験の説明	レポート
12		演習	試験(実演)	レポート
13		演習	試験(予備)	レポート
14		演習	試験(予備)	レポート
15		演習	1年のまとめ	レポート
準備学習　時間外学習			宿題や毎時指定する課題曲を十分に予習・復習することにより、速やかに次のステップに進めるようにする。	

【使用教科書・教材・参考書】

資料、コールユーブンゲン、課題曲はプリントして配布□

科目名	コンピュータ基礎4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	山下　勝弘
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2011年 - 2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年 - 2019年 ビジネスホテルクレセント フロント業務 / 営業						
授業の学習内容	eスポーツチームの運営経験をもとに、eスポーツチームにかかわる仕事はどんなものがあるのか どういう技術が必要、求められるのか、プロゲーマーを目指す学生はどういうチーム選びをすればいいのか。様々なeスポーツチームの特徴などを把握できる技術を磨く。 又、eスポーツ業界は常に変化し続けスピード感が非常に速い業界のため時事ネタを用いた座学教育も行う。						
到達目標	最終的に学生のeスポーツ業界への、"自分に合った職種"への就職成功、プロゲーマーを目指す学生はチーム選びで失敗しない心得を習得						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	一年生のおさらい、復習	レポート
2		演習	【講義】選手の気持ちによる変化と対処法	レポート
3		演習	【講義】持続可能な選手との付き合い方	レポート
4		演習	【講義】より実践的なチーム育成	レポート
5		演習	【講義】他スポーツに学ぶチームマネジメントと実用性	レポート
6		演習	【講義】Eスポーツならではのマネジメント	レポート
7		演習	ハイレベルなチームを目指すには いい選手の見極め方	レポート
8		演習	ハイレベルなチームを目指すには 企業としての組織	レポート
9		演習	ハイレベルなチームを目指すには ブランドの確立と運営	レポート
10		演習	ハイレベルなチームを目指すには スポンサー企業との交渉	レポート
11		演習	ハイレベルなチームを目指すには チームマネジメントの応用	レポート
12		演習	ハイレベルなチームを目指すには 技術の更新	レポート
13		演習	実際のチームマネジメントを体験しよう	レポート
14		演習	実際のチームマネジメントを体験しよう	レポート
15		演習	学んだことの総まとめ	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	コンピュータ基礎4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	山下　勝弘
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2011年 - 2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年 - 2019年 ビジネスホテルクレセント フロント業務 / 営業						
授業の学習内容	eスポーツチームの運営経験をもとに、eスポーツチームにかかわる仕事はどんなものがあるのか どういう技術が必要、求められるのか、プロゲーマーを目指す学生はどういうチーム選びをすればいいのか。様々なeスポーツチームの特徴などを把握できる技術を磨く。 又、eスポーツ業界は常に変化し続けスピード感が非常に速い業界のため時事ネタを用いた座学教育も行う。						
到達目標	最終的に学生のeスポーツ業界への、"自分に合った職種"への就職成功、プロゲーマーを目指す学生はチーム選びで失敗しない心得を習得						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	前期のおさらいと復習	レポート
2		演習	【講義】より実践的なマネジメント	レポート
3		演習	【講義】チーム作りとスカウトのあり方	レポート
4		演習	【講義】選手と運営スタッフの意識のすり合わせとその方法	レポート
5		演習	【講義】選手に仕事として関わらせる	レポート
6		演習	【講義】Eスポーツならではのマネジメント	レポート
7		演習	【講義】Eスポーツプレイヤーのパーソナル傾向と望ましい応対	レポート
8		演習	【講義】アクシデントの対応方法と考え方	レポート
9		演習	中間まとめ・相談会	レポート
10		演習	【講義】パブリックへの意識と言葉遣い	レポート
11		演習	【講義】チーム育成の副次効果と実践方法	レポート
12		演習	【講義】選手の意識向上の重要性とその方法	レポート
13		演習	コーチング実践1	レポート
14		演習	コーチング実践2	レポート
15		演習	コーチング実践3	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

パワーポイント・エクセル・ワード・Google Chromeを使用

科目名	アプリランニング4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口美知子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通した活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現を作ることは不可欠となる。 そのための発声方法（腹式呼吸）、口、のどの開き方（顔の筋力と動かし方）、体づくり（体幹と支えの筋力アップ）を学習する。 本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法 基準	1）第一回試験総合評価　50%　2）前期末試験　50% 1）試験　60%　2） 出席率40% テストの採点基準　1） 暗記など準備学習、授業態度30%　2）技術の習得　50%　3）表現方法　20%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	一年生で学んだことの復習	レポート
2		演習	ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
3		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
5		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
6		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
7		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
8		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
9		演習	（試験）1～6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して、一人ずつ行う。一人ずつアドバイスを出します。	レポート
10		演習	（試験の総括）自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスを出します。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11		演習	ストレッチ、筋力トレーニング、腹式呼吸、体幹、開口発声トレーニング。	レポート
12		演習	ストレッチ、筋力トレーニング、腹式呼吸、体幹、開口発声トレーニング。	レポート
13		演習	課題台詞を用い、演習。開口発声。	レポート
14		演習	（前期末試験）1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
15		演習	（前期末試験）1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
準備学習　時間外学習			授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積むことが必要です。また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	アプリランニング4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口美知子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通した活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現を作ることは不可欠となる。 そのための発声方法(腹式呼吸)、口、のどの開き方(顔の筋力と動かし方)、体づくり(体幹と支えの筋力アップ)を学習する。 本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法 基準	1)第一回試験総合評価　50%　2)前期末試験　50% 1)試験　60%　2)　出席率40% テストの採点基準　1)　暗記など準備学習、授業態度30%　2)技術の習得　50%　3)表現方法　20%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	一年生で学んだことの復習	レポート
2		演習	ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
3		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
5		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
6		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
7		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
8		演習	腹式呼吸、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
9		演習	(試験)1～6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して、一人ずつ行う。一人ずつアドバイスを出します。	レポート
10		演習	(試験の総括)自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスを出します。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11		演習	ストレッチ、筋力トレーニング、腹式呼吸、体幹、開口発声トレーニング。	レポート
12		演習	ストレッチ、筋力トレーニング、腹式呼吸、体幹、開口発声トレーニング。	レポート
13		演習	課題台詞を用い、演習。開口発声。	レポート
14		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
15		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
準備学習　時間外学習			授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積むことが必要です。また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	プレゼンテーション4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	萩原　富士子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	(株)アーツビジョン　声優として所属。多くのゲームやアニメに出演。						
授業の学習内容	皆さんは初めて「声優」という職業について学ぶのかもしれません、少し知識がある人もいるかもしれません。「演じる」とはどういうことなのか、「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのだろう？「こころ」が一番大切な要な職業、メンタルが強くなくてはやっていけないもの、そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できない仕事です。						
到達目標	大きな声で「おはようございます」「ありがとうございました」を笑顔で言えるようになる、業界は礼に始まり礼に終わります、とても大事なことです。 「演じる」とはどういうことなのか、をしっかりと理解できること。「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのか、全身で感じて受け止められるようになること。「こころ」とは？メンタルを強くするには？そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できないということを理解し、自分と向かい合えるようになること。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1」は、各授業下記より選択ください。 (制作課題の提出率および完成度とする)（提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする)（筆記試験点数とする)（提出レポートの内容完成度とする)						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	声優を職業とするにあたっての、思考の整理と、意識のズレ等の確認、実際の現場を再現するようなテキスト	レポート
2		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(1)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
3		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(2)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
4		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(3)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
5		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(4)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
6		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(5)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
7		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(6)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
8		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(1)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
9		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(2)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
10		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(3)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
11		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(4)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
12		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(5)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
13		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(6)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
14		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(7)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
15		演習	(テスト)後期で演じた総まとめとして、実際身に付いたかどうかの実技テスト(個人面談：オーディションスタイル)	レポート
準備学習　時間外学習			テキストをもらったら予習する、受けた授業内容はその日のうちに自分の良かったところダメだったところの分析をして復習をする日記をつけましょう。今日はどんなことに気付いた、こんなところがダメだったなど、自分観察日記、あとで読み返すと成長したかどうかも確認できたりします。	

【使用教科書・教材・参考書】

講師が題材にいいと思われるものを幾つかチョイスし、それを使って練習、音声表現に繋げていく

科目名	プレゼンテーション4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	萩原　富士子
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	(株)アーツビジョン　声優として所属。多くのゲームやアニメに出演。						
授業の学習内容	皆さんは初めて「声優」という職業について学ぶのかもしれません、少し知識がある人もいるかもしれません。「演じる」とはどういうことなのか、「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのだろう？「こころ」が一番大切な要な職業、メンタルが強くなくてはやっていけないもの、そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できない仕事です。						
到達目標	大きな声で「おはようございます」「ありがとうございました」を笑顔で言えるようになる、業界は礼に始まり礼に終わります、とても大事なことです。 「演じる」とはどういうことなのか、をしっかりと理解できること。「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのか、全身で感じて受け止められるようになること。「こころ」とは？メンタルを強くするには？そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できないということを理解し、自分と向かい合えるようになること。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1」は、各授業下記より選択ください。 (制作課題の提出率および完成度とする)（提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする)（筆記試験点数とする)（提出レポートの内容完成度とする)						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	声優を職業とするにあたっての、思考の整理と、意識のズレ等の確認、実際の現場を再現するようなテキスト	レポート
2		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(1)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
3		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(2)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
4		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(3)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
5		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(4)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
6		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(5)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
7		演習	「喜劇台本による演技：Aタイプ」(6)（舞台形式：実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する）多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
8		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(1)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
9		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(2)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
10		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(3)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
11		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(4)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
12		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(5)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
13		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(6)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
14		演習	「喜劇台本による演技：Bタイプ」(7)（ラジオドラマ形式：動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる）上記と同じ	レポート
15		演習	(テスト)後期で演じた総まとめとして、実際身に付いたかどうかの実技テスト(個人面談：オーディションスタイル)	レポート
準備学習　時間外学習			テキストをもらったら予習する、受けた授業内容はその日のうちに自分の良かったところダメだったところの分析をして復習をする日記をつけましょう。今日はどんなことに気付いた、こんなところがダメだったなど、自分観察日記、あとで読み返すと成長したかどうかも確認できたりします。	

【使用教科書・教材・参考書】

講師が題材にいいと思われるものを幾つかチョイスし、それを使って練習、音声表現に繋げていく

科目名	マーケティング4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	渡辺
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	長年CG制作に携わる傍ら、学校での講師経験も豊富であり、プレイヤーとしてもコーチとしても経験の長い方です。						
授業の学習内容	1年生と2年生が参加しているため、スキル差を要しない授業を行います。 具体的には、昨今のアニメにCGがどのように使われているかを説明します。 その後、Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使うスキルやノウハウを教えていきます。 ソフトウェアとしては、Mayatoonや、pencil+が現場で多く使われるため、こちらの習得も視野に入れます。						
到達目標	アニメの現場で、CGを作成する際のコツや、Mayatoon、pencil+の設定方法を習得。 最終的には、アニメ用のモデルを1つ～2つ作ってもらう事を目標にしております。 2年生にはポートフォリオとして纏めてもらう事も目標にしてもらいたいと考えております。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。なお、本授業においての技術評価は、以下とする。 ◎ポートフォリオに入れる作品の完成度　40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	(講義：授業説明）後期にむけて授業の目的や、それぞれの学生がどのようなスキルを習得したいかなどをディスカッションする。	レポート
2		演習	(実技：基礎)Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使用するスキルやノウハウを説明する。	レポート
3		演習	(実技：基礎)Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使用するスキルやノウハウを説明する。	レポート
4		演習	(実技：応用）アニメで現場で実際使うスキルや、工程ごと[モデリング、テクスチャ、マテリアル、レンダリング]の流れを説明する	レポート
5		演習	(実技：応用）アニメで現場で実際使うスキルや、工程ごと[モデリング、テクスチャ、マテリアル、レンダリング]の流れを説明する	レポート
6		演習	(実技：実践）実際モデルを制作していきながら、モデルとして完成していくプロセスを教えていく。	レポート
7		演習	(実技：実践）実際モデルを制作していきながら、モデルとして完成していくプロセスを教えていく。	レポート
8		演習	(講義：選定)作成したい作品の選定、資料集め。	レポート
9		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作：ラフモデリング、UV展開	レポート
10		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作：ラフモデリング、UV展開	レポート
11		演習	(実技：作品制作）ポートフォリオに入れる作品制作：本モデリング、テクスチャ制作	レポート
12		演習	(実技：作品制作）ポートフォリオに入れる作品制作：本モデリング、テクスチャ制作	レポート
13		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作：ブラッシュアップ作業	レポート
14		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作：ブラッシュアップ作業	レポート
15		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる際の注意点や、載せ方等を指導し、作品として纏めていく。	レポート
準備学習　時間外学習			9回目以降の作品制作は授業の時間内だけで作るものだとおそらく非常にクオリティが低い物になる事が想定されるため、各生徒は時間外で9回～14回目の授業の間の期間は特に授業外でも制作する。	

【使用教科書・教材・参考書】

Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya

科目名	マーケティング4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	渡辺
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	長年CG制作に携わる傍ら、学校での講師経験も豊富であり、プレイヤーとしてもコーチとしても経験の長い方です。						
授業の学習内容	イラスト系や、CGデザイナーなど、目指す所がそれぞれ違いますので、どの職種でも通用するようなCGの技術を実践レベルで幅広くお教えします。 その中で、自分が欲しているスキルを、一緒に見つけていければと思います。 また、就職してからも活躍できるような、実際現場で使われているCG制作のコツみたいなものを随所で教えていきますので、 これからのクリエイター業に是非役立ててください！						
到達目標	①「ゲームやアニメのキャラクターや武器をPC上で作ることができるようになる」 ②「人や物をPC上で自由に動かすことができるようになる」 ③「自分の画集（ポートフォリオ）が作成できるようになる」						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。なお、本授業においての技術評価は、以下とする。 ◎ポートフォリオに入れる作品の完成度　40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	一年次の振り返り/まとめ/後期に向けて	レポート
2		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
3		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
4		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
5		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
6		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作：本モデリング、テクスチャ制作	レポート
7		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作：本モデリング、テクスチャ制作	レポート
8		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作：ブラッシュアップ作業	レポート
9		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作：ブラッシュアップ作業	レポート
10		演習	(実技：作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作：ラフモデリング、UV展開	レポート
11		演習	(実技：作品制作)より実践的な3DCGアニメーション制作/ポートフォリオに入れる作品制作/中間制作	レポート
12		演習	(実技：作品制作)より実践的な3DCGアニメーション制作/ポートフォリオに入れる作品制作/中間制作	レポート
13		演習	(実技：作品制作)より実践的な3DCGアニメーション制作/ポートフォリオに入れる作品制作/中間制作	レポート
14		演習	(実技：作品制作)より実践的な3DCGアニメーション制作/ポートフォリオに入れる作品制作/中間制作	レポート
15		演習	前期まとめ/展示に向けて作品仕上げ	レポート
準備学習　時間外学習			CGは習得に時間がかかるものですので、授業外で復習や、自主製作の時間は必ず取ってください。 基本的に授業では復習は1度しか行いません。□	

【使用教科書・教材・参考書】

Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya

科目名	CG概論4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	刻田門大
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)		
教員の略歴	漫画家をしている刻田門大です。PCを使って普段マンガやイラストやアニメ関係の背景設定、張り込み用イラスト、デザイン等仕事及び同業者、異業種に向けてデジタル作画方法などを指導しております。作品はミルキィホームズ2、田中　年齢イコール彼女いない歴の魔法使い　百花繚乱等						
授業の学習内容	基本的に今の視聴者に届く絵の仕事はデジタルで納品物を作成されています。 この授業ではその納品物をつくるにあたり必要な技術（ツール）であるPhotoshop、Illustrator クリップペイントスタジオなどを使い、キャラクターなどを書くためのテクニック 及びなぜそのテクニックを学ぶ必要と状況があるのかを理解し習得するための授業です。						
到達目標	1年でやったことを踏まえた上でphotoshop、Illustrator、クリップペイントスタジオなどを使い キャラクターを書くためのテクニックを習得し就職活動に使える作品作りができるようになることが目的です。						
評価方法 基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　色を塗るのではなく「塗り分ける」ことの理解ができるようになる	レポート
2		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　色を塗るのではなく「塗り分ける」ことについて2	レポート
3		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　シルエットから考えるキャラクターデザインについて	レポート
4		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　色の配色を中心とした技術とキャラクターデザインの基本となる部分を知る	レポート
5		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　構図の前に抑えておきたい地に足を付けた絵のとはどのようなものなのかを3Dモデルを併用	レポート
6		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　構図の前に抑えておきたいキャラクターの意図を持たせたポーズを理解しできるようになる	レポート
7		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　今までの授業内容を利用しテーマと構図を利用したイラスト作成をする	レポート
8		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　テーマと構図を利用したイラスト作成2	レポート
9		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　構図の前に抑えておきたいキャラクターの配置について写真などに絵を載せる手法ができるようになる	レポート
10		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　実際にイラストを書く際の構図などについて知識を学び使えるようになる	レポート
11		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　実際にイラストを書く際の構図などについて2	レポート
12		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　テーマと構図を利用したイラスト作成1	レポート
13		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　テーマと構図を利用したイラスト作成2	レポート
14		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　テーマと構図を利用したイラスト作成3	レポート
15		演習	イラストを描くためのデジタルツールの使い方　テーマと構図を利用したイラスト作成4	レポート
準備学習　時間外学習			授業準備 / 筆記用具 時間外学習 / 現時点で予定していません。	

【使用教科書・教材・参考書】

タブレットはすべての授業で使うので持ち込んでください

科目名	CG概論4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	泉原昭人
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 (4)		
教員の略歴	映像やタブローを含むインスタレーションの制作・発表から、インタラクティブコンテンツ、WEBデザイン、グラフィックデザイン 等を手掛ける。現在はStudioMangosteenを主宰し、短編アニメーションの監督としてベルリンをはじめ、数々の国際映画祭に参加している。						
授業の学習 内容	主に鉛筆（4B～4H程度）を使用し、目の前の実物（モチーフ）を、見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン（動き）をとらえる目と技術を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	デッサン基礎1 （ガイダンス・デッサンとは何か、各用具の説明）（コミックキャラクターを紙の大きさに合わせて描く）	レポート
2		演習	デッサン基礎2　りんごのデッサンを模写する　デッサンにおける三要素（トーン、線、タッチ）と面の捉え方について学ぶ	レポート
3		演習	デッサン基礎3　モチーフ：相貫体と六角柱　形の持つ基本的な構造を理解、構図について学ぶ	レポート
4		演習	静物1−1（単体）　モチーフ：石膏ーレンガ　質感と色の表現を目指す−1、構図について学ぶ	レポート
5		演習	静物1−2（単体）【講評】	レポート
6		演習	静物2−1（単体）　モチーフ：ブロック　質感と色の表現を目指す−2、構図について学ぶ	レポート
7		演習	静物2−2（単体）【講評】	レポート
8		演習	静物3−1（単体）　モチーフ：回転体−1・バケツ　見る角度によって楕円はどのように変化するのか、構造線を意識し、回り込む曲面を表現する	レポート
9		演習	静物3−2（単体）【講評】	レポート
10		演習	静物4−1（単体）　モチーフ：回転体−2・ビール瓶　質感表現ーガラスの質感を表現する。	レポート
11		演習	静物4−2（単体）【講評】	レポート
12		演習	クロッキー　順番にモデル（ポージング）をし、短時間で全身の動きを描写する。	レポート
13		演習	パースについて　透視図法の理解　一点から三点透視の練習課題を行う。	レポート
14		演習	静物5−1（単体）　回転体−応用・ゴム製長靴　単純な構造線から複雑な形態を持つ構造線を捉える。	レポート
15		演習	静物5−2（単体）【講評】	レポート
準備学習　時間外学習			授業準備 / 筆記用具 時間外学習 / 現時点で予定していません。	

【使用教科書・教材・参考書】

スケッチブック （画用紙）F8、
鉛筆　B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H
練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ

科目名	デジタルデザイン4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	中野智陽
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたり一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエーターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	前期の振り返り/後期の学習目標の確認	レポート
2		演習	コピペの可能な範囲とエフェクトについて理解できる。	レポート
3		演習	素材を使用しショートムービーを作成する。①	レポート
4		演習	素材を使用しショートムービーを作成する。①	レポート
5		演習	素材を使用しショートムービーを作成する。②	レポート
6		演習	素材を使用しショートムービーを作成する。②	レポート
7		演習	ハリウッドのカメラワークを学ぶ。	レポート
8		演習	チームに分かれCMを作成する。	レポート
9		演習	チームに分かれCMを作成する。	レポート
10		演習	チームに分かれCMを作成する。	レポート
11		演習	(進級制作)撮影。	レポート
12		演習	(進級制作)撮影。	レポート
13		演習	(進級制作)撮影、編集。	レポート
14		演習	(進級制作)撮影、編集。	レポート
15		演習	(進級制作)編集、完パケ。	レポート
準備学習　時間外学習			動画編集は習得に時間がかかりますので、授業外で復習や、自主製作の時間は取ってください。 また、普段から映像編集用の素材を撮影することを習慣つけておくと便利です。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	デジタルデザイン4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	中野智陽
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科　(4年制　昼間部一)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたり一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエーターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	前期の振り返り/後期の学習目標の確認	レポート
2		演習	コピペの可能な範囲とエフェクトについて理解できる。	レポート
3		演習	素材を使用しショートムービーを作成する。①	レポート
4		演習	素材を使用しショートムービーを作成する。①	レポート
5		演習	素材を使用しショートムービーを作成する。②	レポート
6		演習	素材を使用しショートムービーを作成する。②	レポート
7		演習	ハリウッドのカメラワークを学ぶ。	レポート
8		演習	チームに分かれCMを作成する。	レポート
9		演習	チームに分かれCMを作成する。	レポート
10		演習	チームに分かれCMを作成する。	レポート
11		演習	(進級制作)撮影。	レポート
12		演習	(進級制作)撮影。	レポート
13		演習	(進級制作)撮影、編集。	レポート
14		演習	(進級制作)撮影、編集。	レポート
15		演習	(進級制作)編集、完パケ。	レポート
準備学習　時間外学習			動画編集は習得に時間がかかりますので、授業外で復習や、自主製作の時間は取ってください。 また、普段から映像編集用の素材を撮影することを習慣つけておくと便利です。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	UIデザイン4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	川越 崇弘
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	数々のテレビアニメで制作進行、設定管理、演出を務める。						
授業の学習内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術使用してを「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30% とする。なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	プロの工程を俯瞰し、使用するソフトの役割がわかるようになる	レポート
2		演習	OpentoonzとAfterEffectsの違いをわかるようになる。	レポート
3		演習	Opentoonzを使用して他授業で書いた絵が動画ファイルとして書き出せるようになる	レポート
4		演習	Opentoonzを使用してスキャンと二値トレースを操作できるようになる	レポート
5		演習	Opentoonzを使用してサンプルイラストの色が塗れるようになる	レポート
6		演習	Opentoonzを使用して自分が書いた絵の色が塗れるようになる	レポート
7		演習	Opentoonzを使用してサンプル素材を撮影できるようになる	レポート
8		演習	Opentoonzを使用してカメラワークを理解できるようになる	レポート
9		演習	Opentoonzを使用して自分で書いた絵を組み合わせて撮影できるようになる	レポート
10		演習	Opentoonzを使用して画面に効果を加えることができるようになる	レポート
11		演習	AfterEfeectsを利用して簡単な映像加工ができるようになる	レポート
12		演習	OpentoonzからAfterEffectsに素材を受け渡して加工できるようになる	レポート
13		演習	AfterEffectsを利用して、バラバラだったムービーを1つの映像にまとめることができるようになる	レポート
14		演習	他の授業で作成した素材を利用して映像を作ることができるようになる	レポート
15		演習	OpentoonzとAfterEffectsを駆使して基本的なアニメ映像を一人で作れるようになる	レポート
準備学習　時間外学習			授業準備 / 筆記用具・適宜配布したプリント、毎週作画の授業で書いた絵素材を必ず持参してください 時間外学習 / 現時点で予定していません。□	

【使用教科書・教材・参考書】

適宜配布したプリント、毎週作画の授業で書いた絵素材を必ず持参してください
Opentoonz(GTS)とAfterEffectsをメインに使用します。PhotoshopやCLIP STUDIOは補助的に使用する可能性があります。

科目名	UIデザイン4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	川越 崇弘
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）		
教員の略歴	数々のテレビアニメで制作進行、設定管理、演出を務める。						
授業の学習内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術使用してを「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30% とする。なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	フォルダ構成とタイムリマップ	レポート
2		演習	リマップソフトの使用	レポート
3		演習	Googleスプレッドシート(1)	レポート
4		演習	Googleスプレッドシート(2)	レポート
5		演習	Googleスプレッドシート(3)	レポート
6		演習	Googleスプレッドシート(4)	レポート
7		演習	Googleスプレッドシート(5)	レポート
8		演習	Googleスプレッドシート(6)	レポート
9		演習	撮影指示を理解する	レポート
10		演習	AfterEffects(1)	レポート
11		演習	AfterEffects(2)	レポート
12		演習	AfterEffects(3)	レポート
13		演習	AfterEffects(4)	レポート
14		演習	AfterEffects(5)	レポート
15		演習	後期の復習	レポート
準備学習　時間外学習			この授業は前半を講義＋実習形式、後半を応用＋制作課題の問題クリアをしていきます。 制作課題は授業中の時間だけでは終わりませんので、積極的に作業して、授業で疑問点を解消しましょう。	

【使用教科書・教材・参考書】

適宜配布したプリント、毎週作画の授業で書いた絵素材を必ず持参してください
Opentoonz(GTS)とAfterEffectsをメインに使用します。PhotoshopやCLIP STUDIOは補助的に使用する可能性があります。

科目名	アプリプログラミング基礎4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	井上 勝馬
学科・コース	スーパーテクノロジー科（4年制　昼間部ー）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	㈲えりオフィス／マネージャー 俳優業も兼業中						
授業の学習内容	「マネージャーという仕事を知り、その仕事をするための準備をする」 ■具体的な業務内容・服装・持ち物など、目に見える部分から資質(マインド)まで…様々な角度からマネージャー像を掘り下げ理解させる ■「人を通して人を扱う」という基本に基づき、マネージャーとしてのコミュニケーション力やプレゼンテーション力を実習を通して磨いていく						
到達目標	■マネージャーとしての「マインド」の確率 →自分以外の人(担当タレント)・出来事(芸能全般)に興味を持ち、自身の特徴(長所)を生かした「営業コミュニケーション」ができるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	レッスン概要説明 「マネージャーのお仕事とは？」 →マネージャーという職業の全体像と前期に取り組む内容についての確認	レポート
2		演習	マネージャー資質研究　どんなマネージャーになりたい(なれそう)か考えてPR　→目標をある程度明確にし自分なりのマネージャー像をイメージする	レポート
3		演習	コミュニケーション①　「あいさつ」と「印象」についての講義と実習　→「第一印象」と「挨拶」、「場と空気を読むこと」の重要性について	レポート
4		演習	コミュニケーション②　自己紹介 → タレントを売る前に「自分」を売り込んでみよう →　マネージャーの人柄(キャラクター)の重要性について	レポート
5		演習	コミュニケーション③　グループ実習 → 二人組(もしくはグループ)になって互いに取材、他己紹介をする（一回目）	レポート
6		演習	コミュニケーション④　グループ実習 → 前回とは違う二人組(もしくはグループ)になって互いに取材、他己紹介をする（二回目）	レポート
7		演習	営業トーク実習①　自分の好きな声優についてマネージャー目線でのプレゼンテーション　→ファン目線ではなく「売り込み」を意識したトークをする	レポート
8		演習	営業トーク実習②　ランダムに検索した声優について下調べし、マネージャー目線でのプレゼンテーション　→情報を収集し自分なりに売り込みポイントをまとめる	レポート
9		演習	営業トーク実習③　「名刺交換」と簡単なご挨拶(自己紹介)を模擬体験してみる ※自分の名刺を作ってみよう	レポート
10		演習	営業トーク実習④　芸能(アニメ・ゲーム)業界での一週間の出来事の中で自分が一番興味をもったことは何か、みんなの前でトーク	レポート
11		演習	営業トーク実習⑤　二人もしくはグループに分かれ、前回話したそれぞれの話題をネタにしてコミュニケーションをとる	レポート
12		演習	夏休み明け特別課題　【7月期アニメ研究】	レポート
13		演習	前期まとめ　　名刺交換（ご挨拶）～営業トーク(雑談) & 前期ふりかえり講義　→最終回(試験課題)についての説明1	レポート
14		演習	前期まとめ　　名刺交換（ご挨拶）～営業トーク(雑談) & 前期ふりかえり講義　→最終回(試験課題)についての説明1	レポート
15		演習	前期レポート　後期レッスン内容の確認	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

課題資料や印刷物等は特にありませんが「今(最近)起きていること」を題材にして授業を進めることが多くなりそうです。
併せて、声優・作品その他について調べてもらう機会も多くなると思いますので、「検索目的」に限りスマホ・ipad等を使用してもらいます。
※授業内で使用する際はその都度指示をします。

科目名	アプリプログラミング基礎4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	井上 勝馬
学科・コース	スーパーテクノロジー科(4年制　昼間部ー)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	㈲えりオフィス／マネージャー 俳優業も兼業中						
授業の学習内容	「マネージャーという仕事を知り、その仕事をするための準備をする」 ■具体的な業務内容・服装・持ち物など、目に見える部分から資質(マインド)まで…様々な角度からマネージャー像を掘り下げ理解させる ■「人を通して人を扱う」という基本に基づき、マネージャーとしてのコミュニケーション力やプレゼンテーション力を実習を通して磨いていく						
到達目標	■マネージャーとしての「マインド」の確率 →自分以外の人(担当タレント)・出来事(芸能全般)に興味を持ち、自身の特徴(長所)を生かした「営業コミュニケーション」ができるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	後期授業目的・目標の説明＝継続課題と後期の新たな指針・目標について 前期授業の総合的おさらい①	レポート
2		演習	前期授業の総合的おさらい② ※10月アニメ＋その先の作品(アニメに限定せず)・制作情報をピックアップ	レポート
3		演習	前回調べた作品に関わる企業のデータ(所在地・所属スタッフ他)をまとめてグループ毎にリストを作ってみる。	レポート
4		演習	前回作成したリストに則り、模擬移動しながら都内(近郊)の交通事情も調べ把握していく。 ★新発プレ(11/9)直前ー何か関連付けした授業ができないか検討・ご相談したいです	レポート
5		演習	移動先でのミッション(台本受取・プロフィール提出等)を設定し、模擬体験する(①回目) ※前期で行った名刺交換(挨拶)や雑談力なども駆使してみる。	レポート
6		演習	移動先でのミッション(台本受取・プロフィール提出等)を設定し、模擬体験する(②回目) ※前期で行った名刺交換(挨拶)や雑談力なども駆使してみる。	レポート
7		演習	移動先でのミッション(台本受取・プロフィール提出等)を設定し、模擬体験する(③回目) ※前期で行った名刺交換(挨拶)や雑談力なども駆使してみる。	レポート
8		演習	引率現場での模擬体験① 集団引率(集合・点呼)や、緊急事態(遅刻等)への対応など…	レポート
9		演習	引率現場での模擬体験② 共演者への楽屋挨拶、現場スタッフへのご挨拶など……	レポート
10		演習	冬休み前お楽しみ特別課題：【こんな雑知識も大切！】① ※差し入れ…何にする？ ご予算は？　他、各種お祝いや冠婚葬祭についての豆知識	レポート
11		演習	冬休み前お楽しみ特別課題：【こんな雑知識も大切！】② ※差し入れ…何にする？ ご予算は？　他、各種お祝いや冠婚葬祭についての豆知識	レポート
12		演習	スケジュール縫い(調整)の模擬体験① スケジュールはどうやって埋めていく？ お仕事の掛け持ちは可能？	レポート
13		演習	スケジュール縫い(調整)の模擬体験②日程の調整だけではなく、ビジュアル(髪型等)での「繋がり」を配慮　　※試験準備＝宿題	レポート
14		演習	模擬営業→自身でスケジュールを考え実際にやってみる(試験①)　※試験として2週に分けて実施	レポート
15		演習	模擬営業→自身でスケジュールを考え実際にやってみる(試験②)　※試験として2週に分けて実施　　※1年間の授業まとめ…「マネージャーとは？」	レポート
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

課題資料や印刷物等は特にありませんが「今(最近)起きていること」を題材にして授業を進めることが多くなりそうです。
併せて、声優・作品その他について調べてもらう機会も多くなると思いますので、「検索目的」に限りスマホ・ipad等を使用してもらいます。
※授業内で使用する際はその都度指示をします。

科目名	スマホアプリ開発4(前期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	川島 健太郎
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法（企画立案から仕様作成まで）を習得する。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	実習：チームで意見を出し合い企画立案を行う（１回目）	レポート
2		演習	実習：チームで意見を出し合い企画立案を行う（２回目）	レポート
3		演習	実習：チームで立案した企画案を企画書にまとめる（１回目）	レポート
4		演習	実習：チームで立案した企画案を企画書にまとめる（２回目）	レポート
5		演習	実習：企画案を学校関係者にプレゼンテーションし、 実施の同意を得る。	レポート
6		演習	実習：具体的な仕様書を作成する（１回目）	レポート
7		演習	実習：具体的な仕様書を作成する（２回目）	レポート
8		演習	実習：具体的な仕様書を作成する（３回目）	レポート
9		演習	実習：具体的な仕様書を作成する（４回目）	レポート
10		演習	実習：具体的な仕様書を作成する（５回目）	レポート
11		演習	実習：仕様概要書を完成させ、学校関係者にプレゼンを行い、他学科との連携などの協力を得る。	レポート
12		演習	実習：コンテンツ制作（1回目）	レポート
13		演習	実習：コンテンツ制作（2回目）	レポート
14		演習	実習：コンテンツ制作（3回目）および、他学科への協力要請	レポート
15		演習	実習：コンテンツ制作（4回目）および、他学科への協力要請	レポート
準備学習　時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を（どのような良いことを）」「どのように（伝えようとしているか）」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	スマホアプリ開発4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	川島 健太郎
学科・ｺｰｽ	スーパーテクノロジー科 （4年制　昼間部一）	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 （2単位）		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法（企画立案から仕様作成まで）を習得する。						
評価方法 基準	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1		演習	実習：コンテンツ制作（5回目）	レポート
2		演習	実習：コンテンツ制作（6回目）	レポート
3		演習	実習：コンテンツ制作（7回目）	レポート
4		演習	実習：コンテンツ制作（8回目）	レポート
5		演習	実習：コンテンツ制作（9回目）	レポート
6		演習	実習：コンテンツ制作（10回目）	レポート
7		演習	実習：コンテンツの展示に向けての作業（1回目）	レポート
8		演習	実習：コンテンツの展示に向けての作業（2回目）	レポート
9		演習	実習：コンテンツの展示に向けての作業（3回目）	レポート
10		演習	実習：ポストモーテムを実施しプロジェクトを振り返る（1回目）	レポート
11		演習	実習：ポストモーテムを実施しプロジェクトを振り返る（2回目）	レポート
12		演習	VR企画講座（1回目）	レポート
13		演習	VR企画講座（2回目）	レポート
14		演習	VR企画講座（3回目）	レポート
15		演習	VR企画講座（4回目）	レポート
準備学習　時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を（どのような良いことを）」「どのように（伝えようとしているか）」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	

【使用教科書・教材・参考書】