

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	CG作画技術実習			学科	メディアアート学科		コース	コミックイラストコース		年次	1、2
必修・選択	必須	授業形態	実習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)	大平 恵里翔 【略歴】可愛らしさと少々の暗めなテイストを織り交ぜた作風が特長のイラストレーター。「現実には無いものを、自然の色とはかけ離れた色彩で描く」独自の世界観を展開。イラスト、キャラクターデザイン、CD等のジャケットデザイン、HP関連のイラスト、挿絵、漫画等を幅広く手掛ける。「SeNMU」のペンネームにて、雑誌・WEBなどマルチに活躍中。										
学習内容	授業内容: 各自の目標に応じた作品制作への指導 到達目標: 各自の目標とする進路に応じた技術習得										
授業計画・スケジュール内容											
1回目	初回。アンケート記入、初回時点での技術力の確認など。					16回目	進級、卒業作品制作開始。制作のテーマ、スケジュールの組み立てなど。				
2回目	一回目、目標決め。各自で目標を決め、それに合わせて作品の制作を開始する。それに合わせ、アドバイスをしていく。前期は個々の基礎技術向上に充てる。					17回目	テーマが決まり次第、制作開始。制作中はアドバイスをしながら、クオリティアップに努める。				
3回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。					18回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
4回目	一回目、制作終了。					19回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
5回目	二回目、目標決め、制作開始。					20回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
6回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。					21回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
7回目	二回目、制作終了。					22回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
8回目	三回目、目標決め、制作開始。					23回目	チェック日を設け、期日までに間に合うよう調整していく。早めに完成した人は個別に改めて基礎向上の為の作品制作をする。				
9回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。					24回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
10回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。					25回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
11回目	三回目、制作終了。					26回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
12回目	四回目、目標決め、制作開始。					27回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
13回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。					28回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
14回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。					29回目	上記、作品制作。個々への指導、アドバイス。				
15回目	四回目、制作終了。					30回目	最終日までに進級、卒業制作課題完成、もしくは9割ほどは出来上がっている状態まで持っていく。				
予備学習 時間外学習	プロの作品をよく見て観察すること。自分が出来ること出来ないことを掘り下げて理解に努める。										
評価基準	各自の現時点での技術量に見合った作品を提出しているか。指示した事柄に関し、きちんと行えているか。										
評価方法 (採点方法)	課題を審査しての採点(総合点および平均点)に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。60点以上を合格点とする。A(優)100～80、B(良)79～70、C(可)69～60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。										
使用機材・ツール 参考書など	CLIPSTUDIO,Photoshop,その他イラスト制作ツール / 参考書は個別に必要とする技術についてのものを勧める										
受講生への補足 メッセージ	テーマと課題を持って具体的に取り組んでいきましょう。										

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	カラー描写実習			学科	メディアアート学科		コース	コミックイラストコース		年次	1, 2
必修・選択	必須	授業形態	実習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)	木村 武司 プロのイラストレーター。1956年愛知県生まれ。名古屋芸術大学美術学部卒業。広告会社、デザイン事務所勤務の後、フリーのイラストレーターとして活動中。多様な分野で、情緒的でハートフルなイラストを描く。										
学習内容	授業内容: アクリルガッシュの基礎技術、明度・彩度・色相の調整技術、透視図法や墨画など、絵の具などによるアナログ着彩の基礎を学び作品を制作する。立体物、静物を中心に授業を展開。 到達目標: 映像色彩とは異なる色彩理論、3色混色などを学び、色彩に関する基本的な知識や配色イメージワークの技術を身につける。										
授業計画・スケジュール内容											
1回目	イラストの受注(書籍表紙用)					16回目	複数点展開のイラスト制作(干支など動物12体の制作)				
2回目	作画と展開、色彩配分の計画					17回目	プランチェック、修正				
3回目	資料作り、ラフ制作、修正					18回目	額装オリジナルイラスト(進級制作)				
4回目	サムネイルでプランを練る/作画の検討、サンプル制作/イラスト仕上げ制作					19回目	サムネイルでプランを練る/作画の検討、サンプル制作/イラスト仕上げ制作				
5回目	プランのチェック、修正、再提案など随時/制作作品に応じて描法指導					20回目	プランのチェック、修正、再提案など随時/制作作品に応じて描法指導				
6回目	資料作り、ラフ制作、修正、下書き					21回目	資料作り、ラフ制作、修正、下書き				
7回目	下書き、サンプルの制作、修正など随時					22回目	下書き、サンプルの制作、修正など随時				
8回目	カラー計画(配色、仕上げ順序の整理)/イラスト仕上げ提出					23回目	カラー計画(配色、仕上げ順序の整理)/イラスト仕上げ提出				
9回目	イラスト仕上げ制作					24回目	イラスト仕上げ制作				
10回目	イラスト仕上げ中間チェック、修正など随時(場合により描き直し)					25回目	イラスト仕上げ中間チェック、修正など随時(場合により描き直し)				
11回目	イラスト仕上げ制作、描き直しなど					26回目	イラスト仕上げ制作、描き直しなど				
12回目	イラスト仕上げ制作、描き直しなど					27回目	イラスト仕上げ制作、描き直しなど				
13回目	仕上げ最終確認 完成に近い状態まで制作					28回目	仕上げ最終確認 完成に近い状態まで制作				
14回目	イラスト修正、描き直しなど					29回目	イラスト修正、描き直しなど				
15回目	イラスト修正、描き直しなど					30回目	作品完成				
予備学習 時間外学習	プロの作品をよく見て観察すること。技術的な再現に創意工夫を試すこと。										
評価基準	各自の現時点での技術量に見合った作品を提出しているか。指示した事柄に関し、きちんと行えているか。										
評価方法 (採点方法)	課題を審査しての採点(総合点および平均点)に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。60点以上を合格点とする。A(優)100~80、B(良)79~70、C(可)69~60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。										
使用機材・ツール 参考書など	透明水彩絵具、アクリリックインクなど										
受講生への補足 メッセージ	自分の感覚だけに頼って漠然と描いても上手くなりません。 目標にするイラストや作家を見つけて、技術的にも感性的にも近づけるように具体的に努力していくことが大切です。										

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	デッサン実習			学科	メディアアート学科		コース	マンガコース (2年制・3年制)		年次	1
必修・選択	必須	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)	中村 剛 【略歴】マンガ家、イラストレーター。 集英社、小学館の漫画雑誌にて人気作家のアシスタント(「ジョジョの奇妙な冒険のアシスタント」「ムヒョとロージーの魔法法律相談事務所」チーフアシスタントなど)を経験し、現在は名古屋で独立して活動中。										
学習内容	授業内容:幾何形体デッサン、静物デッサン、人物クロッキーなど、各種デッサンやクロッキーなどを通して基礎描写力、造形観察眼を磨く実習を繰り返し段階的に行う。 到達目標:漫画表現に必要なデッサン力、基礎描写力を身に付ける。描写力の維持と発達を目指す。										
授業計画・スケジュール内容											
1回目	・オリエンテーション ・実習1__果物・リンゴ 模写					16回目	・実習11__花				
2回目	・実習2__果物・バナナ 模写					17回目	・実習12__クロッキー				
3回目	・実習3__野菜・数種 模写					18回目	・実習12__クロッキー				
4回目	・実習4__人物顔・男女					19回目	・実習13__手				
5回目	・実習4__人物顔・男女					20回目	・実習13__手				
6回目	・実習5__全身・ポーズ					21回目	・実習14__自画像				
7回目	・実習5__全身・ポーズ					22回目	・実習14__自画像				
8回目	・実習6__動物・犬					23回目	・実習15__動物・馬				
9回目	・実習6__動物・犬					24回目	・実習15__動物・馬				
10回目	・実習7__鏡面・ガラス瓶					25回目	・実習16__全身・ポーズおさらい				
11回目	・実習7__鏡面・ガラス瓶					26回目	・実習16__全身・ポーズおさらい				
12回目	・実習8__料理(食べ物)					27回目	・実習16__全身・ポーズおさらい				
13回目	・実習9__料理(食べ物)					28回目	・実習17__耳				
14回目	・実習10__彫刻・模写					29回目	・実習18__頭部・いろんな角度				
15回目	・実習11__花					30回目	・実習18__頭部・いろんな角度				
予備学習 時間外学習	授業時間内で終わらなかった課題がある場合、必ず終わらせて次の授業課題に取り組むこと。										
評価基準	しっかりと資料を観察して描けているか。形や輪郭の捉え方、テクスチャーの理解と表現、授業態度。										
評価方法 (採点方法)	課題を審査しての採点(総合点および平均点)に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。60点以上を合格点とする。A(優)100～80、B(良)79～70、C(可)69～60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。										
使用機材・ツール 参考書など	クロッキー帳、鉛筆数種、シャーペン、練り消し										
受講生への補足 メッセージ	参考資料を見る力、画力の全ての要素に役に立つので、一生懸命取り組んでください!										

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	デッサン実習			学科	メディアアート学科		コース	マンガコース (2年制・3年制)		年次	2
必修・選択	必須	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)	中村 剛 【略歴】マンガ家、イラストレーター。 集英社、小学館の漫画雑誌にて人気作家のアシスタント(「ジョジョの奇妙な冒険のアシスタント」「ムヒョとロージーの魔法法律相談事務所」チーフアシスタントなど)を経験し、現在は名古屋で独立して活動中。										
学習内容	授業内容:幾何形体デッサン、静物デッサン、人物クロッキーなど、各種デッサンやクロッキーなどを通して基礎描写力、造形観察眼を磨く実習を繰り返し段階的に行う。 到達目標:漫画表現に必要なデッサン力、基礎描写力を身に付ける。描写力の維持と発達を目指す。										
授業計画・スケジュール内容											
1回目	・オリエンテーション ・実習 1_ 幾何形体デッサン					16回目	・実習 16_ 手				
2回目	・実習 2_ 幾何形体デッサン					17回目	・実習 17_ 手				
3回目	・実習 3_ 幾何形体デッサン					18回目	・実習 18_ 手				
4回目	・実習 4_ 幾何形体デッサン					19回目	・実習 19_ 自画像				
5回目	・実習 5_ 幾何形体デッサン					20回目	・実習 20_ 自画像				
6回目	・実習 6_ 静物デッサン					21回目	・実習 21_ 自画像				
7回目	・実習 7_ 静物デッサン					22回目	・実習 22_ 動物				
8回目	・実習 8_ 静物デッサン					23回目	・実習 23_ 動物				
9回目	・実習 9_ 静物デッサン					24回目	・実習 24_ 動物				
10回目	・実習 10_ 静物デッサン					25回目	・実習 25_ 全身・ポーズ				
11回目	・実習 11_ 人物クロッキー					26回目	・実習 26_ 全身・ポーズ				
12回目	・実習 12_ 人物クロッキー					27回目	・実習 27_ 全身・ポーズ				
13回目	・実習 13_ 人物クロッキー					28回目	・課題制作				
14回目	・実習 14_ 人物クロッキー					29回目	・課題制作・作品提出				
15回目	・実習 15_ 人物クロッキー					30回目	・作品審査・講評				
予備学習 時間外学習	授業時間内で終わらなかった課題がある場合、必ず終わらせて次の授業課題に取り組むこと。										
評価基準	しっかりと資料を観察して描けているか。形や輪郭の捉え方、テクスチャーの理解と表現、授業態度。										
評価方法 (採点方法)	課題を審査しての採点(総合点および平均点)に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。60点以上を合格点とする。A(優)100~80、B(良)79~70、C(可)69~60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。										
使用機材・ツール 参考書など	クロッキー帳、鉛筆数種、シャーペン、練り消し										
受講生への補足 メッセージ	参考資料を見る力、画力の全ての要素に役に立つので、一生懸命取り組んでください!										

科目名	小説制作基礎			学科	メディアアート学科		コース	小説クリエイトコース		年次	1
必修・選択	必修科目	授業形態	講義演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	29	単位時間	58	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)	楨尾 慶祐 【略歴】立命館大学、会社員を経て、学校法人東放学園・東放学園映画専門学校の小説・マンガ創作科を卒業。作家事務所榎本事務所に所属し、編集、校閲などの業務を任される。2014年から榎本事務所の仕事と並行して仙台の専門学校日本デザイナー芸術学院ライトノベル科の講師を務め、2019年より専門学校日本マンガ芸術学院の小説クリエイトコース副担任を務める。小説新人賞の下読み経験、作家志望者の作品指導経験が豊富である。										
学習内容	読者が小説に求められるものを理解し、それを表現する力を身につける。 それと並行して、自分に書けるもの、自分が書きたいもの、他の人に評価されることを見つめ直す。 そのための解説講義および演習などを実施。										
授業計画・スケジュール内容											
1回目	小説の魅力や面白さを考えて、文章にまとめる。					16回目	『嬉しい』を感じられるエピソードの講評。				
2回目	意見交換、講師の話参考に、小説の魅力や面白さについての考えを深める。					17回目	あなたのやりたいことを主人公が実現できる世界設定を考える。				
3回目	配布シートを埋める形で、自己分析(自分の喜怒哀楽、嗜好など)をしてもらう。					18回目	『悲しい』をテーマにショートショートを書く。				
4回目	自己分析を元に、自分が考える『かわいい女の子』、『かっこいい男の子』が登場するシーンを考える。 『かわいい』、『かっこいい』という曖昧な要素を掘り下げ、そのキャラに経験して欲しいこと、体験すると面白そうなことを考えてもらう。					19回目	前回の続きを作成。				
5回目	自己分析を元に、自分が考える『かわいい女の子』、『かっこいい男の子』が登場するシーンを書く。					20回目	『悲しい』をテーマにしたショートショートの講評。				
6回目	前回の続きを作成。					21回目	自分が後悔したことをベースにしてキャラクター設定を作る(自分と同じ後悔をキャラクターに経験させたり、自分のできなかった経験をさせたり、乗り越えさせる)。				
7回目	『かわいい女の子』、『かっこいい男の子』が登場するシーンの講評。					22回目	読者に『怒り』を感じてもらえるエピソードを作ってみる。				
8回目	自己分析を元に、自分が『うらやましい』と思うことを実現できる舞台設定(世界設定)を考える。					23回目	前回の続きを作成。				
9回目	『うらやましい』と思うことを実現できる舞台設定(世界設定)の講評。					24回目	前回の続きを作成。				
10回目	自己分析を元に、読者にも『悲しい』を感じてもらえるエピソードを作る。					25回目	読者に『怒り』を感じてもらえるエピソードの講評。				
11回目	読者にも『悲しい』を感じてもらえるエピソードの講評。					26回目	『嬉しい場面→悲しい場面(悲しい場面→嬉しい場面)』の流れのあるショートショートを書く。				
12回目	友達になりたいキャラクターを考える(そのキャラクターの良さが見えるシーンも考える)。					27回目	前回の続きを作成。				
13回目	前回の続きを作成。					28回目	前回の続きを作成。				
14回目	友達になりたいキャラクターの講評。					29回目	『嬉しい場面→悲しい場面(悲しい場面→嬉しい場面)』の流れのあるショートショートの講評。				
15回目	読者にも『嬉しい』を感じられるエピソードを作る。					30回目					
予備学習 時間外学習	授業後に、自分が好きな小説や興味のある小説などを読んで、講義で話した内容を確認してもらいたい。理解を深め、執筆に応用するための復習になる。										
評価基準	授業態度、課題の提出率・出来を総合的に評価する。										
評価方法 (採点方法)	課題を審査しての採点(総合点および平均点)に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。60点以上を合格点とする。A(優)100→80、B(良)79→70、C(可)69→60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。										
使用機材・ツール 参考書など	筆記用具、ノートパソコン、文章作成のためのアプリケーション										
受講生への補足 メッセージ	受講生皆さんが持っているのに、気がついていない『面白さ』・『楽しさ』に気がついてもらうための授業です。クラスメイトの意見、講師の意見を聞きつつ、自分の中にある魅力的な物語、その加工方法を知り、執筆の一助として欲しい。										

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名		ストーリー応用		学科	メディアアート学科		コース	小説クリエイトコース		年次	1
必修・選択	必修科目	授業形態	講義 演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	29	単位時間	58	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)		榎本 海月 【略歴】榎本事務所にて編集制作、若手作家の指導に長年携わる。自身でも「活字倶楽部」への寄稿や、「ライトノベル作家になるシリーズ」「レシピシリーズ」などの制作に関わる。2012年度から専門学校日本マンガ芸術学院の小説クリエイトコース担任講師を務める。2015年、暁知名義で『隠密代官～甲州街道刀売り道中～』にて小説家としてデビュー。									
学習内容		順序立てて物語作りに必要なノウハウを学ぶストーリー基礎に対して、ストーリー応用では文字通り応用的なテクニックや視野の広さを養う。物語の構造を理解するのに役立つアーキタイプや、創作に頻出する知識・雑学、物語の歴史などを幅広く紹介する。									
授業計画・スケジュール内容											
1回目	創作を楽しくやるための心構えの話					16回目	ライトノベル「前史」(1)				
2回目	物語の基本は「行って帰る」					17回目	ライトノベル「前史」(2)				
3回目	「行って帰る」のもう一つの類型					18回目	ライトノベル史				
4回目	カードで物語を作ってみよう(1)					19回目	カードで物語を作ってみよう(3)				
5回目	「英雄」にまつわる色々な物語					20回目	「恋愛」にまつわるいろいろな物語				
6回目	タイトルとキャッチフレーズ(1)					21回目	障害を乗り越える物語				
7回目	タイトルとキャッチフレーズ(2)					22回目	ライトノベルとイラスト				
8回目	みんな大好きオカルトの話					23回目	「ありえない」を考える				
9回目	会話に現れない「印象」を考える					24回目	神話と物語				
10回目	名前にまつわるあれやこれや					25回目	いろいろな発想法				
11回目	あらすじを作る意味					26回目	中世ヨーロッパと物語				
12回目	「敵役」にまつわる色々な物語					27回目	これからの作家の生きる道				
13回目	カードで物語を作ってみよう(2)					28回目	資料調査、情報収集について改めて				
14回目	日本史のいろいろな話(1)					29回目	カードで物語を作ってみよう(4)				
15回目	日本史のいろいろな話(2)					30回目					
予備学習 時間外学習		授業で学んだ手法をもとに物語を作る。また、さまざまな物事に興味を持ち、雑学を幅広く吸収することを推奨。									
評価基準		授業中態度、授業中課題への回答									
評価方法 (採点方法)		課題を審査しての採点(総合点および平均点)に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。60点以上を合格点とする。A(優)100～80、B(良)79～70、C(可)69～60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。									
使用機材・ツール 参考書など		筆記用具、ノートパソコン、文章作成のためのアプリケーション									
受講生への補足 メッセージ		講義授業ではあるが、単に聞くだけではなく、積極的に授業参加し、またこれを生かして欲しい。									

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名		キャラクター実践1		学科	メディアアート学科		コース	小説クリエイトコース		年次	1
必修・選択	必修科目	授業形態	講義 演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	15	単位時間	30	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)		西谷 史 【略歴】1986年に「女神転生」により小説家デビュー。同作品はOVA化やゲーム化などでヒット作品となる。その他、「神々の血脈」「東京SHADOW」「タイムダイブ1986」「真・女神転生 エル・セイラム」等、多くの著作がある。近年「すごいライトノベルが書ける本」など、作家育成に関しての著作・共著なども手掛ける。									
学習内容		小説を書き、作家になるための力を養う。毎回の課題を通じて文章力を高め、長編小説を書きながら、企画力、シミュレーション力を高める。そして、どんな職業に就いてもクリエイティブな仕事のできる力を身につけることを目指す。 連続する授業「キャラクター実践1」と「ストーリー実践1」を一体化し、講義から課題までを連動して実施する。									
授業計画・スケジュール内容											
1回目	ジョーゼフ・キャンベルの物語論とその応用 I										
2回目	人称とキャラクター／作品を書く視点について										
3回目	短編を長編にする方法										
4回目	短編を短編連作にする方法／イントロでキャラクターをどう立てる										
5回目	キャラクターを活かす、足下の描写／環境の描写										
6回目	キャラクターを活かす戦闘シーンの描写										
7回目	ソードアート・オンラインに学ぶ、キャラクターの動きの描写										
8回目	医療シーンの描写／感染症のことがよくわかる物語										
9回目	時代とともに、恋愛の描き方はどう変わったか										
10回目	恐怖シーンの描き方										
11回目	火事のシーンの描き方、使い方										
12回目	水害、およびヘリを使ったシーンの描き方										
13回目	音、聴覚を使ってキャラクターを立てる										
14回目	進級制作、卒業制作の批評会										
15回目	列車を使って物語を躍動させる										
予備学習 時間外学習	課題に取り組むこと。1日に10行でいいから文章を書くこと。1週間に1冊でいいから小説を読むこと。1か月に1本でいいから実写映画を観ること										
評価基準	どれだけ作品を書いたか。文章力、物語構成力、シミュレーション能力がどれだけ上昇したか。(成果物も大事だが、向上することはもっと大事)										
評価方法 (採点方法)	作品と課題を審査しての採点(総合点および平均点)に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。60点以上を合格点とする。A(優)100～80、B(良)79～70、C(可)69～60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。										
使用機材・ツール 参考書など	筆記用具、ノートパソコン、文章作成のためのアプリケーション										
受講生への補足 メッセージ	小説は、文章力、企画力、シミュレーション力を鍛えなければ書けない総合芸術だ。そのノウハウは、どんなライフステージでも、一生みなさんの役に立つ。										

科目名		ストーリー実践2		学科	メディアアート学科		コース	小説クリエイトコース		年次	2
必修・選択	必修科目	授業形態	講義 演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	15	単位時間	30	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)		西谷 史 【略歴】1986年に「女神転生」により小説家デビュー。同作品はOVA化やゲーム化などでヒット作品となる。その他、「神々の血脈」「東京SHADOW」「タイムダイブ1986」「真・女神転生 エル・セイラム」等、多くの著作がある。近年「すごいライトノベルが書ける本」など、作家育成に関しての著作・共著なども手掛ける。									
学習内容		小説を書き、作家になるための力を養う。長編小説を書きながら、企画力、シミュレーション力を高める。また、社会の変動に目を向け、分析力を磨き、どんな職業に就いてもクリエイティブな仕事のできる力を身につけることを目指す。連続する授業「キャラクター実践2」と「ストーリー実践2」を一体化し、講義から長編制作までを連動して実施する。									
授業計画・スケジュール内容											
1回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
2回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
3回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
4回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
5回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
6回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
7回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:小説を書き進める										
8回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
9回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
10回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
11回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
12回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
13回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
14回目	進級制作、卒業制作の批評会										
15回目	長編制作マンツーマン指導 ●課題:長編を書き進める										
予備学習 時間外学習	長編制作に取り組むこと。1日に10行でいいから文章を書くこと。1週間に1冊でいいから小説を読むこと。1ヵ月に1本でいいから実写映画を観ること。世の中で起こっている変化の理由を考える										
評価基準	どれだけ作品を書いたか。文章力、物語構成力、シミュレーション能力、分析力がどれだけ上昇したか。(成果物も大事だが、向上することはもっと大事)										
評価方法 (採点方法)	作品やレポートを審査しての採点(総合点および平均点)に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。60点以上を合格点とする。A(優)100~80、B(良)79~70、C(可)69~60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。										
使用機材・ツール 参考書など	筆記用具、ノートパソコン、文章作成のためのアプリケーション										
受講生への補足 メッセージ	小説は、文章力、企画力、シミュレーション力を鍛えなければ書けない総合芸術だ。そのノウハウは、どんなライフステージでも、一生みなさんの役に立つ。										

科目名	滑舌・アクセント			学科	メディアアート学科		コース	声優タレントコース (3年制)		年次	1
必修・選択	必修	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)	加藤 早苗 【略歴】FM愛知ショッピングナビゲーター、名古屋テレビポーター、TV・R・WEB-CMナレーション「宝石の八神」「大丸松坂屋」「ジャガー」他。VPナレーション「リクルート」「トヨタ自動車」「フォルクスワーゲン」他、話し方講師・司会・吹き替えなどマルチに活躍する。										
学習内容	授業内容: テキスト、アクセント辞典を用いて、日本語のアクセントの型、活用の法則、滑舌訓練法などを学習、訓練する。 到達目標: 日本語の共通アクセントを身につけるとともに、言葉を正確かつ明瞭に発音できることを目指す。										
授業計画・スケジュール内容											
1回目	自己紹介 ・自分の話し方の癖と音滑りの確認					16回目	CM原稿読み ・実践にて今の自分力量と自分の声を確認する				
2回目	呼吸法と50音 ・声の出る仕組みを知り、口と舌の正しい動かし方を学ぶ					17回目	CM原稿読み ・伝えるためには何が必要なかを指示				
3回目	美しい言葉① ・辞典の使い方・アクセント型(音を意識し、分析する)を学ぶ					18回目	聴く話す(長文) ・textを使用し、各々のレベルに合わせてながら、指導				
4回目	美しい言葉①(単語) ・鼻濁音・無声化の法則について理解する					19回目	聴く話す(長文) ・textを使用し、各々のレベルに合わせてながら、指導				
5回目	美しい言葉① ・長音について学び、実際に音を出して確認する					20回目	聴く話す(長文) ・textを使用し、各々のレベルに合わせてながら、指導				
6回目	美しい言葉① ・確認テストにて理解度をチェックする					21回目	聴く話す(長文) ・textを使用し、各々のレベルに合わせてながら、指導				
7回目	美しい言葉② ・長文を用いた応用					22回目	聴く話す(長文) ・textを使用し、各々のレベルに合わせてながら、指導				
8回目	美しい言葉 まとめ ・確認テストにて理解度をチェックする					23回目	聴く話す(長文) ・textを使用し、各々のレベルに合わせてながら、指導				
9回目	聴く話す(単語) ・textを使用し、各々のレベルに合わせてながら、口の開け方、舌の位置、息の出し方を指導					24回目	原稿読み(掛け合い) ・実践する事で自分と他人の発声・表現の違いを知る。				
10回目	聴く話す(単語) ・textを使用し、各々のレベルに合わせてながら、指導					25回目	原稿読み(掛け合い) ・個性を大切にしながら、相手に合わず(間)を感じる。				
11回目	聴く話す(単語) ・textを使用し、各々のレベルに合わせてながら、指導					26回目	聴く話す(長文) ・textを使用し、暗記指導・反復練習				
12回目	聴く話す(短文)					27回目	聴く話す(長文) ・暗記指導・反復練習				
13回目	聴く話す(短文)					28回目	聴く話す(長文) ・暗記指導・反復練習				
14回目	前期テスト					29回目	学期末テスト				
15回目	テスト見直し					30回目	テスト直し・まとめと振り返り				
予備学習 時間外学習	授業で習ったことを自宅で反復練習するのが望ましい。また普段からTVやラジオから流れるアクセントに興味を持つことも大切。										
評価基準	(前期)「ことば」の仕組みを理解できたのか筆記にて確認 (後期)実践になっていくので、各々のレベルに合わせて、理解・応用・努力の3つに分け確認。努力点を重視する。										
評価方法 (採点方法)	評価基準に沿って総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A(優)100~80、B(良)79~70、C(可)69~60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。										
使用機材・ツール 参考書など	発音・滑舌・アクセント Textbook、アクセント辞典										
受講生への補足 メッセージ	授業の中だけでなく、日常生活から正しいアクセント、明瞭な発音を意識して会話してほしい。										

科目名	アフレコ基礎			学科	メディアアート学科		コース	声優タレントコース (3年制)		年次	1
必修・選択	必修	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 (実務経験・プロフィール)	鈴木 一也 【略歴】東海地区のTV・ラジオCMや番組ナレーションを中心に、キャラクターボイスを多く務める。 中部CM合同研究会 タレント新人賞、タレント賞受賞。東海テレビ「黄金鯀伝説グランスピアー」では妖神オソガイ・黒鯀役の声優を担当。 フルCGアニメ映画「猫企画」筋肉猫役、レゴランド内アニメ「レゴニンジャゴー4D」など。										
学習内容	授業内容: プロ仕様のスタジオを用い、マイクワークの学習やアフレコ台本の読み合わせ、収録、プレビュー作業を行っていく。 到達目標: アフレコスタジオでのマナーや、マイク前で演じるための基礎知識、スキルを身につける。										
授業計画・スケジュール内容											
1回目	・目標設定・マンガラチャート作成 まずはこの授業での目標、到達点を明確にする。					16回目	・外画吹替え 海外ドラマを使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返し吹替えテクニックを向上させる。				
2回目	・白黒映画のセリフを考えてみよう 実写の作品を観てセリフについての考察し、読解力を養う。					17回目	・外画吹替え 海外ドラマを使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返し吹替えテクニックを向上させる。				
3回目	・白黒映画のセリフを考えてみよう 実写の作品を観てセリフについての考察し、読解力を養う。					18回目	・外画吹替え 海外ドラマを使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返し吹替えテクニックを向上させる。				
4回目	・アニメアフレコ① アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					19回目	・外画吹替え 海外ドラマを使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返し吹替えテクニックを向上させる。				
5回目	・アニメアフレコ① アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					20回目	・外画吹替え 海外ドラマを使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返し吹替えテクニックを向上させる。				
6回目	・アニメアフレコ① アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					21回目	・アニメアフレコ① アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。				
7回目	・アニメアフレコ① アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					22回目	・アニメアフレコ① アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。				
8回目	・アニメアフレコ① アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					23回目	・アニメアフレコ① アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。				
9回目	・アニメアフレコ① アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					24回目	・アニメアフレコ② アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。				
10回目	・アニメアフレコ② アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					25回目	・アニメアフレコ② アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。				
11回目	・アニメアフレコ② アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					26回目	・アニメアフレコ② アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。				
12回目	・アニメアフレコ② アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					27回目	・外画吹替え 海外ドラマを使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返し吹替えテクニックを向上させる。				
13回目	・アニメアフレコ② アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					28回目	・外画吹替え 海外ドラマを使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返し吹替えテクニックを向上させる。				
14回目	・アニメアフレコ② アニメ作品を使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返しアフレコテクニックを向上させる。					29回目	・外画吹替え 海外ドラマを使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返し吹替えテクニックを向上させる。				
15回目	・外画吹替え 海外ドラマを使用し、台本の読み合わせ、収録、プレビューを繰り返し吹替えテクニックを向上させる。					30回目	学期末審査 / 学内オーディション				
予備学習 時間外学習	自宅で台本を読むなどの準備をし、授業で習ったことの復習をするのが望ましい。										
評価基準	出席点、実技による読解・表現力などの評価などにチームへの貢献度を加味して採点する。										
評価方法 (採点方法)	評価基準に沿って総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A(優)100~80、B(良)79~70、C(可)69~60、D(不可)59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。										
使用機材・ツール 参考書など	アフレコ機材、授業用台本、アクセント辞典、ボイスレコーダー										
受講生への補足 メッセージ	映像に声を合わせることも大事だが、マイク前での「表現」の向上を意識してやってほしい。										