

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 青田美穂 専任教員		

授業科目情報

授 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"> ・社会人として基本的な立ち居振る舞いについて学ぶ ・ビジネス能力検定の3級合格へ向けて知識を深める ・文章読解・作成能力検定について学習し、ビジネスにも使用される日本語能力を習得 ・小説家、シナリオライターなどの文筆業や業界事情について学び、見識を広める
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ビジネス能力検定3級 合格 ・文章読解・作成能力検定試験 合格 ・社会人として基本的な立ち居振る舞い、コミュニケーション能力を高める
教 科 書	・ビジネス能力検定3級 公式テキスト / 文書検公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 文筆業に関する職業解説1 2 文筆業に関する職業解説2 3 ビジネス能力検定対策1 4 ビジネス能力検定対策2 5 ビジネス能力検定対策3 6 ビジネス能力検定対策4 7 ビジネス能力検定対策5 8 ビジネス能力検定対策6 9 ビジネス能力検定対策7 10 ビジネス能力検定対策8 11 ビジネス能力検定対策9 12 ビジネス能力検定対策10 13 ビジネス能力検定対策11 14 ビジネス能力検定対策12 15 前期テスト 16 ビジネスマナー1 17 ビジネスマナー2 18 ビジネスマナー3 19 ビジネスマナー4 20 文章読解・作成能力検定試験対策1 21 文章読解・作成能力検定試験対策2 22 文章読解・作成能力検定試験対策3 23 文章読解・作成能力検定試験対策4 24 文章読解・作成能力検定試験対策5 25 文章読解・作成能力検定試験対策6 26 文章読解・作成能力検定試験対策7 27 文章読解・作成能力検定試験対策8 28 就職活動指導1 29 就職活動指導2 30 後期テスト 課題評価 実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業への取り組み小テストおよび課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	文章技法	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:水沫 流人 七面坂心中／「幽」怪談文学賞で小説家としてデビュー。後に複数の予備校にて小論文指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	ライトノベル、古典的小説、映画、アニメなど、既存の著名作品の構成や表現技術などを学び、オリジナル作品のプロット作りに役立てる。さらに次の段階として、本編を執筆、完成させる。その際、各人のレベルに合わせて懇切丁寧な添削を行い、実力がアップするようにサポートする。
到 達 目 標	前期は、11月に行われる文芸フリマ用の短編作品(長さは8千字程度)を完成させる。さらに後期は、中編作品もしくは短編作品を1作以上完成させる。内容的には、公募に入賞し、プロで通用するレベルを目指す。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 執筆の基本的姿勢・作品の舞台設定について 2 漫画作品を用いたキャラクター作りの演習 3 「起・承・転・結」のストーリー構成について 4 アニメ映画を参考にした「起」に関する演習 5 ホラー作品の特徴紹介 6 古典作品を用いた「起」「承」に関する演習 7 「起」における人物の出会いについて 8 少年漫画のキャラを用いた「起」に関する演習 9 ファンタジー作品のストーリー構成について 10 古典ファンタジー小説を用いた「転」「結」に関する演習 11 学園祭作品のオリジナルプロット作成、本編執筆に着手 12 並行して先行する作品から作品構成、文章技法等を学ぶ 13 学園ファンタジー小説に関する演習 14 ハイファンタジー小説に関する演習 15 ファンタジーライトノベルに関する演習① 前期課題評価 16 青春小説に関する演習 17 南方熊楠の伝記を用いて民俗学を学ぶ 18 ファンタジーライトノベルに関する演習② 19 ライトノベル+豊島区の都市伝説について 20 ディストピア系ライトノベルに関する演習 21 青春ラブコメディに関する演習① 22 青春ラブコメディに関する演習② 23 架空神話とライトノベルに関する演習 24 ホラー小説に関する演習 25 小説における群像劇に関する演習① 26 小説における群像劇に関する演習② 27 短編作品に関する演習① 28 短編作品に関する演習② 29 推理小説に関する演習 30 青春ファンタジー小説に関する演習 後期課題評価
成 績 評 価 方 法	<p>出席30%・課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	作品制作実習	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 檜木田 正史 シナリオ会社・株式会社ラインスタッフ・プロダクツ代表取締役		

■授業科目情報

授 業 内 容	この授業では、各種の文章を書いていく『力』を身につけるためのトレーニングを積んでいきます。毎週、課題を与え、短いものから長いものまで、様々なものを書いていき、逐次添削・指導していきます。声優学科とのコラボ「朗読劇」シナリオ、「音声ドラマ」シナリオも執筆します。
到 達 目 標	短編小説、短編シナリオの執筆能力の向上を目指す
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 年間の目標など 2 課題制作実習1 3 課題制作実習2 4 課題制作実習3 5 課題制作実習4 6 課題制作実習5 7 課題制作実習6 8 朗読劇制作実習1 9 朗読劇制作実習2 10 朗読劇制作実習3 11 朗読劇制作実習4 12 朗読劇制作実習5 13 朗読劇制作実習6 14 課題制作実習7 15 課題制作実習8 前期課題総評 16 音声ドラマ制作実習1 17 音声ドラマ制作実習2 18 音声ドラマ制作実習3 19 音声ドラマ制作実習4 20 音声ドラマ制作実習5 21 音声ドラマ制作実習6 22 音声ドラマ制作実習7 23 音声ドラマ制作実習8 24 音声ドラマ制作実習9 25 古典ファンタジー作品制作実習1 26 古典ファンタジー作品制作実習2 27 古典ファンタジー作品制作実習3 28 古典ファンタジー作品制作実習4 29 時代劇作品制作実習 30 まとめ 課題総評
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業への取り組みならびに課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルシナリオ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	企画	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:スズキ レイミ 本校ゲーム学科を卒業後、(株)ケイブ、(株)サイバーエージェントにてゲームプランニング、ゲームシナリオを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	セルフマネジメントとゲームプランニングのノウハウについての教授。 MicrosoftExcel、PowerPointを主に使用した企画書とそれにまつわる書類等の作成実技。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・企画書の作成基準について理解を深め、作成手順を学ぶ ・プレゼンテーションの講習と実践 ・コミュニケーション能力の向上 ・自己分析と自己管理によるマネジメント能力の向上
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 自己分析表作成 2 自己紹介の実施「自分をプレゼンテーションする」 3 ゲームプランニングの仕事と職種について 4 企画書作成①:主人公の企画「小規模な企画、理論づいた設定」 5 企画書作成①:主人公の企画 6 企画書作成①:主人公の企画 7 企画書作成①:主人公の企画(プレゼンテーション) 8 アナログゲーム体験 9 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす「ゲーム企画の把握」 10 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす 11 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす 12 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす 13 企画書作成②:既存ゲームを企画書に起こす(プレゼンテーション) 14 夏季課題講習:芸能体験・オリジナルゲーム構想 15 夏季課題発表:芸能体験 16 アナログゲーム体験 17 企画書作成③:オリジナルゲーム草案作成「イメージを広げる」 18 企画書作成③:オリジナルゲーム草案作成 19 企画書作成③:オリジナルゲーム草案作成 20 企画書作成③:オリジナルゲーム草案作成 21 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成「イメージを伝える」(スケジューリング) 22 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 23 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 24 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 25 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 26 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 27 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成 28 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成(プレゼンテーション) 29 企画書作成③:オリジナルゲーム企画書作成(プレゼンテーション) 30 セルフプランニング「野望を現実にするために」
成 績 評 価 方 法	<p>課題提出50%、課題成果25%、プレゼンテーション成果25%</p> <p>・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)</p> <p>②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	設計理論	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 檜木田 正史 シナリオ会社・株式会社ラインスタッフ・プロダクツ代表取締役		

■授業科目情報

授 業 内 容	ノベルに限らず、映画、ゲーム、コミックなど、すべての『ドラマ』に共通するドラマツルギーを学んでいきます。 モチーフの選び方、面白いストーリー、巧みなストーリーテリング、魅力的なキャラクター設定、感動の作り方、クライマックスの盛り上げ方など諸々のメソッド(コツ)を、段階的に取りあげていき
到 達 目 標	メソッドの修得。グループワークでの作品を進めるうえでの手順を身につける
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 年間の目標など 2 ドラマツルギー講座1 3 ドラマツルギー講座2 4 ドラマツルギー講座3 5 ドラマツルギー講座4 6 ドラマツルギー講座5 7 ドラマツルギー講座6 8 SF映画鑑賞、解説 9 朗読劇執筆講座1 10 朗読劇執筆講座2 11 朗読劇執筆講座3 12 朗読劇執筆講座4 13 朗読劇執筆講座5 14 ドラマツルギー講座7 15 ドラマツルギー講座8 前期提出物総評 16 音声ドラマ執筆講座1 17 音声ドラマ執筆講座2 18 音声ドラマ執筆講座3 19 音声ドラマ執筆講座4 20 音声ドラマ執筆講座5 21 音声ドラマ執筆講座6 22 音声ドラマ執筆講座7 23 音声ドラマ執筆講座8 24 音声ドラマ執筆講座9 25 映画鑑賞、ファンタジー作品解説1 26 映画鑑賞、ファンタジー作品解説2 27 映画鑑賞、ファンタジー作品解説3 28 映画鑑賞、ファンタジー作品解説4 29 映画鑑賞、時代劇解説 30 まとめ 提出物総評
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業への取り組みならびに課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	取材演習	授 業 方 法	演習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 荒神 マサノブ (株)グループナインにて月刊ネオジオフリーク副編集長として勤務し、執筆・編集作業を担当。 現在はゲームシナリオを中心としたディレクション業務、および企業取材・広報誌制作などを行う。		

■授業科目情報

授 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作に必要な資料の検索・収集方法を学びます。 ・取材に必要なコミュニケーション力・段取りを学びます。 ・ロケーションハンティングの方法、および、素材の資料化について学習します。 ・資料を利用した作品制作方法について学習します。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・創作に必要な資料への検索・収集スキルの取得 ・対人取材の段取り・活用スキルの取得 ・上記2点を踏まえた創作への実践活用
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 創作用資料講座1 2 創作用資料講座2 3 取材演習1 4 取材演習2 5 取材演習3 6 ロケーションハンティング講座1 7 ロケーションハンティング講座2 8 ロケーションハンティング実習1 9 ロケーションハンティング実習2 10 映像の資料化実習1 11 映像の資料化実習2 12 映像の資料化実習3 13 コミュニケーション・段取り講座1 14 コミュニケーション・段取り講座2 15 資料を活用した小説制作講座1 前期課題評価 16 資料を活用した小説制作講座2 17 資料を活用した小説制作講座3 18 資料を活用した小説制作講座4 19 資料を活用した小説制作講座5 20 資料を活用した小説制作実習1 21 資料を活用した小説制作実習2 22 資料を活用した小説制作実習3 23 資料を活用した小説制作実習4 24 資料を活用した小説制作実習5 25 資料を活用した小説制作実習6 26 資料を活用した小説制作実習7 27 取材演習4 28 取材演習5 29 取材演習6 30 資料を活用した小説制作総括 課題評価
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業への取り組みならびに課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	演出研究	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:くしまち みなと (株)一二三書房、(株)サイバード、(株)アクエリアアーツ等でゲームプランナー、シナリオライター、編集コンサルタントを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	小説やゲームシナリオで必要とする基礎技術と演出技術講義と、ワンパターンにならないための知識の習得。
到 達 目 標	演出技術の習得と、演出技術を得るための基礎知識の習得を目標とする。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 講義説明とその他(課題:自己紹介提出) 2 ゲーム概論とオタク概論(1970年代からのオタク・ゲーム文化史) 3 物語基礎1(プロット) 4 物語基礎2(プロット) 5 キャラクター設定 6 世界設定の構築 7 知識講座:実在魔術の基礎知識 8 物語の構造学1 9 物語の構造学2 10 物語の構造学3 11 物語の構造学4 12 物語の構造学5 13 あらすじの制作とブレプロット(課題:簡易プロット) 14 知識講座:クライムサスペンスの基礎知識 15 知識講座:疫病と食料問題と戦争と革命 前期課題評価 16 制作実習:短編アニメ用プロット(課題:短編脚本用プロット) 17 制作実習:短編アニメ用キャラクター設定(課題:キャラクター設定) 18 制作実習:短編アニメ用脚本1(課題:短編アニメ脚本) 19 制作実習:短編アニメ用脚本2(課題:短編アニメ脚本) 20 制作実習:短編アニメ用脚本3(課題:短編アニメ脚本) 21 コメディとホラーの基本構造と架空神話 22 出版企画(課題:出版企画を立ててみる) 23 ポートフォリオ(課題:ポートフォリオの作成) 24 ゲームにおける演出の問題点と制作側の無理解 25 コンセプトというものを考えてみる 26 出版校正とゲームのシナリオ校正、推敲について 27 官能小説の現在の需要と供給。18禁ゲームの衰退理由 28 ネット小説の傾向と対策 29 カルチャライズというお仕事と各国事情(2020) 30 講義総括 課題評価
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	創作技術	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:久保田 英樹 株式会社CraftEgg、シナリオチームリーダー。 シナリオライター兼シナリオディレクターを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"> ・実際にリリースされているゲームを元に、プロット作成～シナリオ作成までを実践的に学習。 ・授業用オリジナルゲームフォーマットを用い、キャラクター作成～シナリオ作成まで学習。 ・売れるキャラクター、キャラクターの魅力の出し方を研究し、それらをシナリオ中に活かせるように反復練習。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームシナリオのライティングを実践的に学び、現在のゲーム業界において、即戦力となり得るライティングスキルの習得を目標といたします。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1『おもしろい』には理由がある 2『起承転結』 3 ゲームシナリオの基礎的な考え方 4 ゲームシナリオライティング基礎実践① 5 ゲームシナリオライティング基礎実践② 6 ゲームシナリオライティング基礎実践③ 7 プロットの基礎的な考え方 8 ゲームシナリオプロット基礎実践① 9 ゲームシナリオプロット基礎実践② 10 ゲームシナリオプロット基礎実践③ 11 プロットからシナリオライティング実践① 12 プロットからシナリオライティング実践② 13 プロットからシナリオライティング実践③ 14 プロットからシナリオライティング実践④ 15 前期授業総括 16 DVD鑑賞① 17 売れるキャラクターを作る！① 18 売れるキャラクターを作る！② 19 キャラクターからプロットを作ってみよう① 20 キャラクターからプロットを作ってみよう② 21 キャラクターからプロットを作ってみよう③ 22 キャラクターからプロットを作ってみよう④ 23 オリジナルストーリー シナリオライティング① 24 オリジナルストーリー シナリオライティング② 25 オリジナルストーリー シナリオライティング③ 26 オリジナルストーリー シナリオライティング④ 27 吉里吉里 基礎講座① 28 吉里吉里 基礎講座② 29 DVD鑑賞② 30 後期授業総括
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業への取り組みならびに課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	原作研究	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:加藤 公平 脚本家、マンガ原作者として多くのTVアニメ、ドラマ、マンガを担当。後に複数の専門学校にてマンガ制作指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	『マンガ原作』の現状(シナリオ形式は減少傾向でネーム原作が増えていることや、デビューの仕方)を学び、マンガ原作ならではの表現方法、新人賞に応募する際のフォーマットなどを学んでいく。特に新人賞への応募企画書の三項目——表紙、キャラ表、第一話シナリオに関してはジャンル別に反復練習を行うことで習熟度を上げていきます。
到 達 目 標	前期は漫画原作特有の表現方法を学びつつ、マンガコースとのコラボ企画を進める。後期はオリジナル連載企画(第一話のシナリオまでのもの)を作らせ講談社の漫画脚本新人賞に投稿させる。授業では漫画界のトレンドを伝え、ネットで読める漫画を見せつつ出版社や雑誌ごとの傾向を解説する。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 漫画原作の現状(どうやったら原作者になれるのか) 2 漫画原作とは(シナリオ形式、ネーム形式) 3 漫画原作の情報量(漫画にしたときにどうなるか。わずか1行で1Pになることもある) 4 漫画原作の情報量(小説との違い。テンポ。濃度。インパクト) 5 漫画原作の書き方 6 実際に書いてみる 7 コラボ企画(アイデア出し) 8 コラボ企画(キャラ作り) 9 コラボ企画(4Pネーム作り)1 10 コラボ企画(4Pネーム作り)2 11 漫画原作(シナリオ形式) 投稿用企画書の書き方(表紙) 12 漫画原作(シナリオ形式) 投稿用企画書の書き方(キャラ表) 13 漫画原作(シナリオ形式) 投稿用企画書の書き方(一話目のシナリオ)1 14 漫画原作(シナリオ形式) 投稿用企画書の書き方(一話目のシナリオ)2 15 課題 ショート連載マンガ企画書作り(8Pのグルメ連載マンガ企画)1 前期課題評価 16 課題 ショート連載マンガ企画書作り(8Pのグルメ連載マンガ企画)2 17 課題 連載マンガ企画書作り(ラブコメ企画)1 キャラの描き方を学ぶ 18 課題 連載マンガ企画書作り(ラブコメ企画)2 キャラの描き方を学ぶ 19 課題 連載マンガ企画書作り(ラブコメ企画)3 キャラの描き方を学ぶ 20 課題 連載マンガ企画書作り(デスゲーム企画)1 第一話で必要な要素を学ぶ 21 課題 連載マンガ企画書作り(デスゲーム企画)2 第一話で必要な要素を学ぶ 22 課題 連載マンガ企画書作り(デスゲーム企画)3 第一話で必要な要素を学ぶ 23 新人賞投稿用 連載マンガ企画書作り(講談社漫画脚本賞を想定)1 アイデア出し 24 新人賞投稿用 連載マンガ企画書作り(講談社漫画脚本賞を想定)2 アイデア出し 25 新人賞投稿用 連載マンガ企画書作り(講談社漫画脚本賞を想定)3 表紙作り 26 新人賞投稿用 連載マンガ企画書作り(講談社漫画脚本賞を想定)4 キャラ表作り 27 新人賞投稿用 連載マンガ企画書作り(講談社漫画脚本賞を想定)5 第一話 28 新人賞投稿用 連載マンガ企画書作り(講談社漫画脚本賞を想定)6 第一話 29 新人賞投稿用 連載マンガ企画書作り(講談社漫画脚本賞を想定)7 二話以降の展開 30 まとめ+編集とのやりとりに関する心構え 後期課題評価
成 績 評 価 方 法	<p>出席30%・授業への取り組み課題提出物70%</p> <p>・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)</p> <p>②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:青田美穂 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・就職活動に必要な履歴書・エントリーシートの作成、面接指導 ・職業選択に必要な知識やコミュニケーション能力を習得し、自身の希望と能力に応じた進路を選択できるよう指導
到 達 目 標	・社会人として基本的な立ち居振る舞いやコミュニケーション能力を発揮できるよう身につける。 ・社会人としての常識を習慣化できるようにする。 ・1年次検定不合格者は、合格を目指す
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 就職活動スケジュールの指導1 2 就職活動スケジュールの指導2 3 履歴書・エントリーシートの書き方1 4 履歴書・エントリーシートの書き方2 5 企業研究指導1 6 企業研究指導2 7 面接指導1 8 面接指導2 9 面接指導3 10 面接指導4 11 面接指導5 12 業界の現状を探究する1 13 業界の現状を探究する2 14 社会人として常識1 15 前期進行内容確認 16 社会人として常識2 17 社会人として常識3 18 グループワーク演習1 19 グループワーク演習2 20 グループワーク演習3 21 ビジネス日本語講座1 22 ビジネス日本語講座2 23 ビジネス文書作成指導1 24 ビジネス文書作成指導2 25 ビジネス文書作成指導3 26 ビジネスマナー1 27 ビジネスマナー2 28 ビジネスマナー3 29 ビジネスマナー4 30 総評 実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業への取り組みならびに小テスト、課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	文章技法	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 荒神 マサノブ ㈱グループナインにて月刊ネオジオフリーク副編集長として勤務し、執筆・編集作業を担当。 現在はゲームシナリオを中心としたディレクション業務、および企業取材・広報誌制作などを行う。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・「同じライティングでも媒体・依頼により表現方法が変わる」ことを学び、 「仕事として受ける」ための幅広い知識を身につけてもらいます。 ・クリエイターにとって重要な「インプット」→「熟成」→「アウトプット」の効率的な方法を学びます。
到 達 目 標	・仕事として受けられるレベルのライティング技術の確立 ・「幅広いインプット」から得られるアウトプットリソースの多様化
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 自己紹介シート記入／会社に入るメリット／編集という仕事／ライター向けおすすめ作品 2 ライター向けおすすめ作品／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習1 3 ライター向けおすすめ作品／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習2 4 ノベルスとシナリオの違い／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習 5 起承転結と三幕構成・序破急について(1)／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習 6 起承転結と三幕構成・序破急について(2)／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習 7 主人公の立たせ方／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習 8 シーンごとの視点について／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習 9 媒体・表現方法による表現の違い(1)／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習 10 媒体・表現方法による表現の違い(2)／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習 11 連続ドラマの構成／一話完結と続き物／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習 12 集団制作の流れ・各種役割(1)／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習 13 集団制作の流れ・各種役割(2)／創作ネタ: 博物館・美術館ガイド 14 表現規制について／クリエイターとネット 15 創作ネタ: 名前について 前期課題総評 16 創作物とポリティカル・コレクトネス 17 IPについて／原作の映像化、ノベライズについて1 18 原作の映像化、ノベライズについて2 19 サウンドドラマについて(曲からサウンドドラマ用プロット作成実習)1 20 サウンドドラマについて(曲からサウンドドラマ用プロット作成実習)2 21 サウンドドラマについて(曲からサウンドドラマ用プロット作成実習)3 22 サウンドドラマについて(曲からサウンドドラマ用プロット作成実習)4 23 動かしやすいキャラクターの有効人数1 24 動かしやすいキャラクターの有効人数2 25 オタク的表現(＝ハイコンテキスト)について 26 シナリオと制約／史実をネタにしたストーリーの作り方／創作ネタ: 帝国と皇帝 27 ヒキについて(ヒキを持った物語プロット作成実習)1 28 ヒキについて(ヒキを持った物語プロット作成実習)2 29 ヒキについて(ヒキを持った物語プロット作成実習)3 30 ヒキについて(ヒキを持った物語プロット作成実習)4 総評
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業への取り組みならびに課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	演出研究	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:深泰 勉 ソネット・エンタテインメント(株)でネットマガジン、SFオンラインの編集・執筆を担当。後にフリーライターとして映画系ムック・単行本の執筆・翻訳・編集を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	基本的には世界を構成する上で必要な常識、知識(大学一般教養レベル)を学び事、自分で調べる事を講義のベースにする。目標は知識だけではなく独自のアイデアを発想する事を目標とする。そのために世界を設計するために必要な知識を、物理学、生物学、心理学、文学、芸術、哲学、宗教学、神秘哲学、考古学を歴史ベースで整理し、エポックとなった発想を物語の演出に組み込む形で講義する。
到 達 目 標	オリジナリティ=個性のあるアイデアの設定を過不足なく構成・作成する事を通期で課題とする。 既存作の影響を踏まえた上で生徒各自の独自世界設定を考えることで、将来創作におけるオリジナリティを考える契機を作ることを通期講義の目標とする。特に、これまでにない発想を意識させる事を課題の中心としたい。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 講義:導入 オリジナリティと演出 以下、状況に合わせ多少の異動はあるものとする 2 講義:調査する (検索、文献調査、フィールドワーク、一次資料の探し方 等々) 3 講義:調査の実例 :講師の専門ジャンル お化けの調査例 4 講義:兵器と戦争の歴史 5 講義:SF小説、SF映画の歴史 6 講義:創作における魔法とファンタジーの歴史 7 講義:世界の神話と文明 8 講義:西洋神秘学の歴史と魔法、呪法 9 講義:FT小説、FT映画における世界設定の歴史 10 講義:世界の神話と文明 11 講義:リテラシーと前記課題検討 12 講義:世界を設計する1 宇宙の設定と背景 (宇宙論と世界認識の歴史) 13 講義:世界を設計する2 技術と産業の歴史 (サブテーマは材料と測定) 14 講義:世界を設計する3 科学の歴史:ニュートン力学から相対論、量子力学 (現代物理学の基礎) 15 前記課題演習:前記課題 講評 16 講義:テーマ、コンセプトとメタファ(暗喩) 17 講義:奇想作家 :特殊な発想を知る 18 講義:RPGを中心にしたゲームの歴史 19 講義:心理学と脳科学 20 講義:恐怖という表現 21 講義:フランケンシュタインという創作の意味 22 講義:吸血鬼とゾンビが表現するもの 23 講義:モンスター映画と怖い表現の歴史 24 講義:歴史幻想芸術史概論 25 講義:後期課題解説と検討 26 講義:生命とDNAからみた生物学 27 講義:ハッカーの技術と仮想現実とサイバー系SF 28 講義:後期講義の再確認 29 講義:映像表現の自由と規制の歴史 30 後期課題演習: 後期課題講評
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業や課題への取り組みならびに課題提出物評価70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 基本、まじめに取り組んで出席し、課題提出すれば、C以上となる想定 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デジタルノベル	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 荒神 マサノブ (株)グループナインにて月刊ネオジオフリーク副編集長として勤務し、執筆・編集作業を担当。 現在はゲームシナリオを中心としたディレクション業務、および企業取材・広報誌制作などを行う。		

■授業科目情報

授 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"> ・シナリオ業界において多くのウェイトを占めるゲームシナリオのライティング能力を習得します。 ・実際に企画・プロット・シナリオ・スクリプトまでを制作し、ゲーム制作における一連の流れを学習します。 ・ターゲットを意識した販売計画を立てることでゲーム制作における商業性について学習します。
到 達 目 標	・ポートフォリオとして通用するレベルの企画書およびゲームシナリオの完成
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 ゲーム制作における概略説明 2 ゲームとシナリオ1 3 ゲームとシナリオ2 4 ノベルゲームの基礎概念1 5 ノベルゲームの基礎概念2 6 ノベルゲームにおける映像演出1 7 ノベルゲームにおける映像演出2 8 ノベルゲームにおける音声演出1 9 ノベルゲームにおける音声演出2 10 選択肢とフラグ管理1 11 選択肢とフラグ管理2 12 作業効率化とマクロ 13 販売計画とターゲット1 14 販売計画とターゲット2 15 著作権学習1 前期課題総評 16 著作権学習2 17 ターゲットの設定とマッチング1 18 ターゲットの設定とマッチング2 19 ゲーム企画書制作指導1 20 ゲーム企画書制作指導2 21 ゲーム企画書制作実習1 22 ゲーム企画書制作実習2 23 企画ディスカッション1 24 企画ディスカッション2 25 ゲームシナリオにおけるプロット制作1 26 ゲームシナリオにおけるプロット制作2 27 ゲームシナリオにおける文章1 28 ゲームシナリオにおける文章2 29 完成作品に関する講評会1 30 完成作品に関する講評会2 総評
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業への取り組みならびに、課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	編集製作概論	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:最合 のぼる 映画脚本デビュー後、ライトノベルや小説の執筆も手掛ける。TVドラマ「地獄少女」脚本他、映画脚本、ドラマ企画多数。ドラマCD脚本100本以上。主な書籍「グレイスドア」シリーズ(B-PRINCE文庫)、「暗黒ルベン絵本シリーズ1 一本足の道化師」「同シリーズ2 夜間夢飛行」(TH ART SERIES 続刊)		

■授業科目情報

授 業 内 容	作品としての小説(イラストを含め)を考えさせ、プロ作家として必要になる様々なスキルを実践学習する。イラスト学科とのコラボも予定。表紙や各作品のイラスト発注などもプロの現場に則した手法を体験的に学習する。
到 達 目 標	卒業作品集を完成させる。プロの現場で最も必要だとも言える〈コミュニケーション能力〉〈自作の客観視〉〈締切りを守る〉を重点的に、授業を通じてコミュニケーション能力や責任感など、社会人としての意識形成も図る。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 授業ガイダンス、担当編集者決め等 2 世界観やキャラなど設定の確立、設定書の作成1 3 世界観やキャラなど設定の確立、設定書の作成2 4 世界観やキャラなど設定の確立、設定書の作成3 5 プロット打合せ1 6 プロット打合せ2 7 プロット初稿制作 8 プロット再考1 9 プロット再考2 10 プロット再考3 11 イラスト依頼書作成1 12 イラスト依頼書作成2 13 卒業制作作品初稿執筆指導1 14 イラスト指定説明書指導1 15 卒業制作作品初稿執筆指導2 前期課題進行確認 16 イラスト指定説明書指導2 17 改稿指示書執筆指導1 18 イラストラフ修正依頼書作成指導 19 改稿指示書執筆指導2 20 改稿指示書執筆実習1 21 改稿指示書執筆実習2 22 改稿指示書執筆実習3 23 改稿執筆指導1 24 改稿執筆指導2 25 改稿執筆実習1 26 改稿執筆実習2 27 文章校正指導 28 文章校正実習1 29 文章校正実習2 30 全作品の合評会とまとめ
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業への取り組みならびに課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	ノベルス専攻	2年
授 業 科 目 名	作品制作応用	授 業 方 法	実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	240時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 60コマ	後期 60コマ
単 位 数	16.0	週 間 授 業 数	前期 4回	後期 4回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:くしまち みなと (株)一三書房、(株)サイバード、(株)アクエリアアーツ等でゲームプランナー、シナリオライター、編集コンサルタントを担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	1年次に講義した物語構造学のパーツ構造が現実の物語でどのように使われているかを確認して、自分の作品に応用するにはどうしたらいいのかを考える。またInDesignを使った紙面レイアウト知識を身につけ、自分の作品制作に役立てる。
到 達 目 標	・物語構造学を身につける。 ・InDesignの使用知識を身につける。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 プロット制作の復習と発展 2 冒険活劇映画を構造分解してみる 3 物語の構造式を作る 4 スパイ映画を構造分解してみる 5 短編プロット作成(実習1) 6 ラブストーリー映画を構造分解してみる 7 世界設定の構築1:作品世界を作ってみる(実習2) 8 ホラー映画に見る物語構造学 9 世界設定の構築2:その世界の宗教を作ってみる(実習3) 10 クライムサスペンス映画に見る物語構造学 11 キャラクター設定(実習3) 12 ジャパニメーションの技術と物語構造式 13 短編小説執筆1(実習4) 14 戦争映画に応用されたホラー演出 15 短編小説執筆2(実習4) 前期課題総評 16 怪獣映画から竜巻映画に転用された作品に見る物語の復活と活用 17 小説執筆9(実習4) 18 ホラー映画に見る『なぜそれをしてしまうのか?』論と社会とのすり合わせ 19 InDesign実習1(実習5) 20 知識講座:東京魔界巡礼とパワースポットという知識 21 InDesign実習2(実習5) 22 知識講座:ルーン文字等の魔術文字・古代文字の系譜 23 InDesign実習3(実習6) 24 フリーランスの小説家・シナリオライターの確定申告 25 InDesign実習4(実習6) 26 ヒロイック・ファンタジーアニメの王道と現実 27 InDesign実習5(実習8) 28 指輪物語になれなかった名作ファンタジー 29 InDesign実習6(実習9)『ポートフォリオ作成』 30 知識講座:ダークファンタジー論 後期課題総評
成 績 評 価 方 法	<ol style="list-style-type: none"> ①出席率=30% ②課題提出点=70% <p>・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)</p> <p>②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ノベルス・シナリオ学科	年 次	シナリオ専攻	2年
授 業 科 目 名	シナリオライティング	授 業 方 法	実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	240時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 60コマ	後期 60コマ
単 位 数	16.0	週 間 授 業 数	前期 4回	後期 4回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:眞島浩一: アニメ「パタパタ飛行船の冒険」でデビュー後、「それいけ!アンパンマン」「うたわれるもの 偽りの仮面」などのアニメ作品の脚本を手掛け、また「ひぐらしのなく頃に祭」「SAMURAI7」「魔法少女まどか☆マギカ ポータブル」などのゲームシナリオなども担当			

■授業科目情報

授 業 内 容	映像の設計図としてのシナリオの読み方・書き方を学習。 ドラマやアニメ、映画等からシナリオの構成や書式方法を学び、小説との違いや共通点を理解する。 映像脚本技法に基づくキャラクター造形の深みを学習する。 神話学から現代へと続く、物語性、キャラ造形を身につける。
到 達 目 標	映像脚本の独特な技術から物語り作りのコツをつかむ。 フジテレビヤングシナリオ大賞、NHK創作ドラマ大賞、TBS連続ドラマ大賞、TBSシナリオ大賞、城戸賞、日本シナリオ作家協会主催の新人シナリオコンクール、WOWWOW新人シナリオ大賞、京都アニメーション大賞 等のコンクールに投稿するモチベーションを育てる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 脚本とは何か。脚本家とはどんな仕事するのか。 2 シナリオとは(映像シナリオの形式) 3 柱の技術論①(「柱」が集まってシナリオになる) 4 柱の技術論②(「柱」の並べ方のルール) 5 ト書きの技術論①(「ト書」の基本) 6 ト書きの技術論②(「ト書」動作の分類) 7 セリフの技術論①(動きながら喋らせるセリフ上達技) 8 セリフの技術論②(倒置法や例え話で深いセリフにするセリフ上達技) 9 セリフの技術論③(掛け合いセリフはシナリオの醍醐味) 10 セリフの技術論④(やってはいけないセリフの書き方) 11 キャラ・ストーリー・設定で、一番大切なのは? 12 「好きなキャラ」から新キャラをつくる 13 人の希望・思い・願いがキャラをつくる 14 ユングの12の人格元型 15 前期テスト 16 男主人公がヒロインを好きになる理由 17 恋愛心理学に基づいた人を好きになる理由 18 主人公の発想①(主人公の描き方 好かれる主人公とは) 19 主人公の発想②(準主人公の描き方脇役・端役の描き方) 20 重要な人物たち①(主人公は「一人では立たない」) 21 重要な人物たち②(主要なキャラクターたちを作る基本単位) 22 重要な人物たち③(「対立」させればキャラクターの特徴が際立つ) 23 重要な人物たち④(キャラの役柄・役割を活かしてキャラを立てる) 24 重要な人物たち⑤(「敵側の事情・背景」を描いて「敵」のキャラを立てる) 25 読者を惹きつける物語づくり①(「先が気になる」設定要素を作品に持たせる) 26 読者を惹きつける物語づくり②(「サブメインの流れ」=「謎」と「謎の解明」) 27 読者を惹きつける物語づくり③(冒険ものの作品にも「謎の解明」は重要な要素) 28 読者を惹きつける物語づくり④(「謎」や「秘密」を作るための「不明な要素」) 29 読者を惹きつける物語づくり⑤(謎・秘密・不明な要素は読者の知的好奇心を煽る) 30 後期課題
成 績 評 価 方 法	<p>出席30%・授業への取り組みならびに課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

以上