

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・シナリオ学科 1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2021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:高沢裕平 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・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級合格に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	・Microsoft OfficeのWord・Excelについての基本操作を習得 ・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 MicrosoftOffice Word・excelの操作学習 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 文章読解・作成能力検定試験対策1 20 文章読解・作成能力検定試験対策2 21 文章読解・作成能力検定試験対策3 22 文章読解・作成能力検定試験対策4 23 文章読解・作成能力検定試験対策5 24 文章読解・作成能力検定試験対策6 25 文章読解・作成能力検定試験対策7 26 文章読解・作成能力検定試験対策8 27 文章読解・作成能力検定試験対策9 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	ノベルス・シナリオ学科 1年
授 業 科 目 名	文章技法	授 業 方 法	実習
年 度	2021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 七面坂心中ノ「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月に行われる学園祭用の短編作品(8000字程度)を完成させ、「ジャンプ小説新人賞」等に応募する。後期は、公募向けにさらにもう一作、短編もしくは中編作品を完成させ、受賞を目指す。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	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、本編執筆に着工 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	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。 ・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・シナリオ学科	1年
授 業 科 目 名	作品制作実習	授 業 方 法	実習	
年 度	2021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とともに、グループワークを通じてコミュニケーション能力を高める。
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	

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	ノベルシナリオ学科	年 次	ノベルス・シナリオ学科	1年
授 業 科 目 名	企画	授 業 方 法	実習	
年 度	2021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	・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	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 企画書の書き方 5 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 6 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 7 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 8 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 9 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす(プレゼンテーション) 10 企画書作成②:原作付きゲーム企画書作成 11 企画書作成②:原作付きゲーム企画書作成 12 企画書作成②:原作付きゲーム企画書作成 13 企画書作成②:原作付きゲーム企画書作成 14 企画書作成②:原作付きゲーム企画書作成 15 企画書作成②:原作付きゲーム企画書作成(プレゼンテーション) 前期課題評価 16 企画書作成②:原作付きゲーム企画書作成(プレゼンテーション) 17 企画書作成③:オリジナルゲーム草案作成 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 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 後期課題評価・総評
成 績 評 価 方 法	課題提出50%、課題成果25%、プレゼンテーション成果25% ・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。 ・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・シナリオ学科	1年
授 業 科 目 名	設計理論	授 業 方 法	実習	
年 度	2021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。コミュニケーション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 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	ノベルス・シナリオ学科	1年
授 業 科 目 名	取材演習	授 業 方 法	実習	
年 度	2021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	・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	・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 映像の資料化実習4 14 コミュニケーション・段取り講座1 15 コミュニケーション・段取り講座2 前期課題評価 16 取材演習4 17 取材演習5 18 取材演習6 19 ロケーションハンティング講座3 20 ロケーションハンティング講座4 21 ロケーションハンティング実習3 22 ロケーションハンティング実習4 23 資料を活用した設定制作講座1 24 資料を活用した設定制作講座2 25 資料を活用した設定制作実習1 26 資料を活用した設定制作実習2 27 資料を活用した設定制作実習3 28 創作用資料講座3 29 創作用資料講座4 30 取材演習総括 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	ノベルス・シナリオ学科 1年
授 業 科 目 名	演出研究	授 業 方 法	講義
年 度	2021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 あらすじの制作とプレプロット(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禁ゲームの再隆盛 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(2021) 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	ノベルス・シナリオ学科 1年
授 業 科 目 名	創作技術	授 業 方 法	実習
年 度	2021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	・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	・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	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	ノベルス・シナリオ学科 1年
授 業 科 目 名	原作研究	授 業 方 法	実習
年 度	2021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 漫画原作者、脚本家として多くのマンガ、TVアニメ、ドラマを担当。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、多くのサンプル漫画を提示し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	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 漫画原作と小説の違い(テンポ。濃度。インパクト) 5 漫画原作者に求められるもの(専門性、リサーチ力、編集の要望に応える筆力) 6 漫画原作者に求められるもの(ジャンルや雑誌事ごとに傾向を学ぶ) 7 コラボ企画(ネーム形式)アイデア出し 8 コラボ企画(ネーム形式)キャラ作り 9 コラボ企画(ネーム形式)4Pネーム作り一回目 10 コラボ企画(ネーム形式)4Pネーム作り二回目 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(ファンタジー企画)1 連載に必要な要素を学ぶ 18 課題 連載マンガ企画書作り(ファンタジー企画)2 連載に必要な要素を学ぶ 19 課題 連載マンガ企画書作り(ラブコメ企画)1 キャラ設定、人物配置を学ぶ 20 課題 連載マンガ企画書作り(ラブコメ企画)2 キャラ設定、人物配置を学ぶ 21 課題 連載マンガ企画書作り(デスゲーム企画)1 第一話に必要な要素を学ぶ 22 課題 連載マンガ企画書作り(デスゲーム企画)2 第一話に必要な要素を学ぶ 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	出席30%・授業への取り組み課題提出物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・シナリオ学科 2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2021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	ノベルス・シナリオ学科	2年
授 業 科 目 名	文章技法	授 業 方 法	実習	
年 度	2021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: 高沢裕平 専任教員			

■授業科目情報

授 業 内 容	- 文章に関する様々な技法・表現法を学習し、質の高い作品を制作する技術を養う。 - 学んだ文章の技術を応用し、小説作品を制作する。
到 達 目 標	- 小説新人賞一次選考を突破できるレベルの作品制作能力を身に付ける。 - 文章を必要とする様々な現場において、通用するレベルの文章力を身に付ける。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 授業内容の概要説明 2 文章表現講座1／story editorを使用した作品制作について1 3 文章表現講座2／story editorを使用した作品制作について2 4 文章表現講座3／story editorを使用した作品制作について3 5 起承転結と三幕構成・序破急について／作品企画書ペラ作成 6 企画書ディスカッション1 7 企画書ディスカッション2 8 文章のレトリック(修辞技法)講座1／プロット作成実習1 9 文章のレトリック(修辞技法)講座2／プロット作成実習2 10 文章のレトリック(修辞技法)講座3／プロット作成実習3 11 媒体・表現方法による表現の違い1／プロット作成実習4 12 媒体・表現方法による表現の違い2／プロット作成実習5 13 創作に利用するための科学的知識1／プロット作成実習6 14 創作に利用するための科学的知識2／プロット作成実習7 15 前期課題総評 16 登場人物の会話表現について1／小説作品制作1 17 登場人物の会話表現について2／小説作品制作2 18 文章のレトリック(修辞技法)講座4／小説作品制作3 19 文章のレトリック(修辞技法)講座5／小説作品制作4 20 創作に利用するための科学的知識3／小説作品制作5 21 創作に利用するための科学的知識4／小説作品制作6 22 動かしやすいキャラクターの有効人数1／小説作品制作7 23 動かしやすいキャラクターの有効人数2／小説作品制作8 24 ノベライズについて／小説作品制作9 25 オタク的表現について(ハイコンテキストについて)／小説作品制作10 26 日本の作品における擬人化表現について1／小説作品制作11 27 日本の作品における擬人化表現について2／小説作品制作12 28 史実をネタにしたストーリー製作1／作品添削および推敲1 29 史実をネタにしたストーリー製作2／作品添削および推敲2 30 作品推敲および添削3／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	ノベルシナリオ学科	年 次	ノベルス・シナリオ学科 2年
授 業 科 目 名	企画	授 業 方 法	実習
年 度	2021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	・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	1 企画書作成①:ノベルゲー草案 2 企画書作成①:ノベルゲー草案 3 企画書作成①:ノベルゲー企画書作成 4 企画書作成①:ノベルゲー企画書作成 5 企画書作成①:ノベルゲー企画書作成 6 企画書作成①:ノベルゲー企画書作成 7 企画書作成②:スマホアプリゲー草案 8 企画書作成②:スマホアプリゲー草案 9 企画書作成②:スマホアプリゲー企画書作成 10 企画書作成②:スマホアプリゲー企画書作成 11 企画書作成②:スマホアプリゲー企画書作成 12 企画書作成②:スマホアプリゲー企画書作成 13 企画書作成②:スマホアプリゲー企画書作成 14 企画書作成②:スマホアプリゲー企画書作成 15 企画書作成③:未来型ゲーム草案 前期課題評価 16 企画書作成③:未来型ゲーム草案 17 企画書作成③:未来型ゲーム企画書 18 企画書作成③:未来型ゲーム企画書 19 企画書作成③:未来型ゲーム企画書 20 企画書作成③:未来型ゲーム企画書 21 企画書作成④:得意分野で全力ゲーム草案 22 企画書作成④:得意分野で全力ゲーム草案 23 企画書作成④:得意分野で全力ゲーム企画書作成 24 企画書作成④:得意分野で全力ゲーム企画書作成 25 企画書作成④:得意分野で全力ゲーム企画書作成 26 企画書作成④:得意分野で全力ゲーム企画書作成 27 企画書作成④:得意分野で全力ゲーム企画書作成 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 後期課題評価・総評
成 績 評 価 方 法	課題提出50%、課題成果25%、プレゼンテーション成果25% ・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。 ・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・シナリオ学科	2年
授 業 科 目 名	演出研究	授 業 方 法	講義	
年 度	2021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 1985-2001 ソネット・エンタテインメント(株)でネットマガジンの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SF・ホラー映画を中心にムック・単行本の執筆・翻訳・編集を担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	基本的には物語の世界構成を本年度のテーマにし、過去の映画、小説等の物語を素材にして、世界設定に必要な常識、知識(理系、文化系を網羅した大学一般教養レベル)の講義をベースにするが、視点の変換を意識させる事が主。 目標は基礎知識の取得だけでなく、ネタ元をいかに調べ、作家がそれをどう改造して独自の演出に取り込んだかを学ぶことで、好きなジャンルだけでなく広い視野でアイデアを取得することを生徒に意識させる事とする。
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作成する事と、演出の意味を自覚する事を通期課題とする。 既存作が過去の作品や新規情報をいかに分析し取り込んでオリジナリティを獲得したかを知ることで、将来の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
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：調査の実例：講師の専門ジャンル お化けの調査例 3 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) 4 講義：創作における魔法とファンタジーの歴史 5 講義：舞台脚本 3時間で世界とキャラクターを魅せる 6 講義：世界を設計する1 技術と産業の歴史 (サブテーマは材料と測定) 7 講義：兵器と戦争の歴史 (戦闘演出のリアルとリアリティの違い) 8 講義：世界を設計する3：科学の歴史(現代物理学の基礎と世界認識) 9 講義：世界を設計する4：西洋神秘学の歴史と魔法、呪法 10 講義：映像演出と脚本 (押井守、宮崎駿、等の作品を使ったレイアウト演出を想定) 11 講義：世界を設計する5：SF小説、SF映画に学ぶ 12 講義：著作権の歴史と、パクリと演出への昇華の違い 13 講義：歩く・見る・調べる /もしくは、中世という時代を知る 14 講義：リテラシー 15 前記課題演習：前期課題 講評 16 講義：テーマ、コンセプトとメタファ(暗喩) 17 講義：シン・ゴジラはいかにゴジラをリメイクしたか(シン・エヴァンゲリオンに変更する可能性) 18 講義：歴史幻想芸術史概論 ギレルモ・デル・トロ作品を題材に 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：モンスター映画と恐怖表現の歴史 24 講義：奇想作家：特殊な発想を知る 25 講義：RPGにおける世界構築の例 26 講義：シナリオ・ハンティング(特定の都市や街を掘り下げる) 27 講義：生命とDNAからみた生物学 28 講義：ハッカーの技術と仮想現実とサイバー系SF 29 後期課題演習：後期課題講評 30 講義：映像表現の自由と規制の歴史
成 績 評 価 方 法	出席30%・講義・課題への取り組みならびに課題提出物評価70% ・上記項目をそれぞれ半期単位で合計し、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に届く想定。 ・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	ノベルス・シナリオ学科 2年
授 業 科 目 名	デジタルノベル	授 業 方 法	実習
年 度	2021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: 高沢裕平 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・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 ゲームとシナリオの関係1 3 ゲームとシナリオの関係2 4 選択肢とフラグ管理1 5 選択肢とフラグ管理2 6 作業効率化とマクロ 7 販売計画とターゲット1 8 販売計画とターゲット2 9 著作権学習1 10 著作権学習2 11 ゲームにおける素材管理1 12 ゲームにおける素材管理2 13 ゲーム企画書制作 14 企画ディスカッション1 15 企画ディスカッション2 前期課題総評 16 シナリオプロット制作1 17 シナリオプロット制作2 18 シナリオプロット制作3 19 シナリオプロット制作4 20 ゲームシナリオにおける文章1 21 ゲームシナリオにおける文章2 22 ゲームシナリオ制作1 23 ゲームシナリオ制作2 24 ゲームシナリオ制作3 25 ゲームシナリオ制作4 26 ティラノビルダースクリプト制作1 27 ティラノビルダースクリプト制作2 28 ティラノビルダースクリプト制作3 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 後期課題総評
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	

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	編集制作概論	授 業 方 法	実習
年 度	2021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)、「暗黒メルヘン絵本シリーズ1～3」(TH ART SERIES 続刊刊行予定)など、多数。		

■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・シナリオ学科 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	2021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	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。また長編小説を執筆させ、講談社ラノベ文庫審査に備える。
到 達 目 標	・物語構造学を身につける。 ・アドベンチャーゲームの校正知識を身につける。 ・長編小説を執筆する。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 アドベンチャーゲームの構成 2 プロット制作の復習と発展 3 冒険活劇映画を構造分解してみる 4 物語の構造式を作る(実習1) 5 スパイ映画を構造分解してみる 6 出版企画を作る(実習2) 7 世界設定の構築1:作品世界を作ってみる(実習3) 8 ラブストーリー映画を構造分解してみる 9 世界設定の構築2:その世界の宗教を作ってみる(実習4) 10 ホラー映画に見る物語構造学 11 キャラクター設定(実習5) 12 長編小説の構造制作(実習6) 13 クライムサスペンス映画に見る物語構造学 14 長編小説企画(実習7) 15 ジャパニメーションの技術と物語構造式、前期課題評価 16 長編小説企画(実習7) 17 戦争映画に応用されたホラー演出 18 長編小説執筆・執筆状況確認(実習8) 19 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 20 長編小説執筆・執筆状況確認(実習8) 21 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 22 知識講座:東京魔界巡礼とパワースポットという知識 23 知識講座:ルーン文字等の魔術文字・古代文字の系譜 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 長編小説執筆・執筆状況確認(実習8) 26 ヒロイック・ファンタジーアニメの王道と現実 27 長編小説執筆・執筆状況確認(実習8) 28 指輪物語になれなかった名作ファンタジー 29 長編小説執筆・執筆状況確認(実習8) 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	①出席率=30% ②課題提出点=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・シナリオ学科 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	2021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:真島浩一: 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。小説「ボーダーブレイク ファントム・ゲイザー」「魔法使いと黒猫ウィズ 黄昏メアレス」「もしぬら 1・2」などを出版。漫画原作「球世主」「プロ野球 9番勝負シリーズ」などを手掛ける。		

■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	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 前期課題総評 16 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