

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	2023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	・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	・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 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	

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	2023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10月締切(予定)の「ジャンプ小説新人賞」等に合わせ、短編小説を執筆。後期は各自のコンセプトに合わせ、他の公募の受賞に向けて新たな作品を執筆(後期は短編～長編を問わない)。
教 科 書	なし
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 「ジャンプ小説新人賞」等の応募に向けた作品プロットの作成、および本編執筆に着手 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	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	

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	2023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	2023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 セルフプランニング・スケジューリング 4 名刺作成 5 名刺作成 6 ゲームプランニングの仕事と職種について、企画書の書き方 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 10 企画書作成①: 既存ゲームを企画書に起こす 11 企画書作成②: アナログゲーム体験 12 企画書作成②: 原作付きゲーム草案作成 13 企画書作成②: 原作付きゲーム草案作成 14 企画書作成②: 原作付きゲーム草案作成 15 企画書作成②: 原作付きゲーム企画書作成 16 企画書作成②: 原作付きゲーム企画書作成 17 企画書作成②: 原作付きゲーム企画書作成 18 企画書作成②: 原作付きゲーム企画書作成 19 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) 20 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) 21 企画書作成③: デジタルノベル: ティラノソフト体験 22 企画書作成③: デジタルノベル: 企画書作成 23 企画書作成③: デジタルノベル: 企画書作成 24 企画書作成③: デジタルノベル: 企画書作成 25 企画書作成③: デジタルノベル: 企画書作成 26 企画書作成③: デジタルノベル: 企画書作成 27 企画書作成③: デジタルノベル: ツール企画書作成、またはティラノ体験 28 企画書作成③: デジタルノベル: ツール企画書作成、またはティラノ体験 29 企画書作成③: デジタルノベル: ツール企画書作成、またはティラノ体験 30 企画書作成③: デジタルノベル: ツール企画書作成、またはティラノ体験
成 績 評 価 方 法	出席10%、課題提出30%、課題成果30%、プレゼンテーション成果30% ・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	

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	2023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ます。
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	

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	実習
年 度	2023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、学園祭用短編を製作します。
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 ・学園祭用短編の完成
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 創作用資料講座1 2 取材演習1 3 資料を活用した小説制作講座1 4 資料を活用した小説制作講座2 5 資料を活用した小説制作講座3 6 資料を活用した小説制作講座4 7 資料を活用した小説制作講座5 8 資料を活用した小説制作講座6 9 資料を活用した小説制作講座7 10 資料を活用した小説制作講座8 11 資料を活用した小説制作講座9 12 資料を活用した小説制作講座10 13 資料を活用した小説制作講座11 14 資料を活用した小説制作講座12 15 資料を活用した小説制作講座13 前期課題評価 16 資料を活用した小説制作講座14 17 資料を活用した小説制作講座15 18 資料を活用した小説制作講座16 19 ロケーションハンティング講座1 20 ロケーションハンティング講座2 21 ロケーションハンティング実習1 22 ロケーションハンティング実習2 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2 29 創作用資料講座3 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	

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	2023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 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:くしまち みなと 小説家・シナリオライター・プランナー・コンサルタント (株)トライアド、(株)一三書房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、商品企画コンサルタントを担当。PlayStationAward2010でStore特別賞受賞		

■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80年～90年代オタク文化復古、アジア圏での日本作品の需要 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 知識講座:ゾンビ進化論とホラー映画の楽しみ 7 世界設定の構築 8 知識講座:実在魔術の基礎知識 9 物語の構造学1 10 物語の構造学2 11 物語の構造学3 12 物語の構造学4 13 物語の構造学5 14 あらすじの制作とプレプロット(課題:簡易プロット) 15 知識講座:クライムサスペンスの基礎知識 前期課題評価 16 制作実習:ネットアニメ用プロット(課題:ネット脚本用プロット) 17 制作実習:ネット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:ネットアニメ用脚本1(課題:ネットアニメ脚本) 19 制作実習:ネットアニメ用脚本2(課題:ネットアニメ脚本) 20 知識講座:ストーリーを必要とする商品企画 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 知識講座:80年代オタク第1世代、第2世代と現代世代の比較 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	

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	2023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	『おもしろい』には理由がある 『起承転結』 - ゲームシナリオの基礎的な考え方 - ゲームシナリオライティング基礎実践① - ゲームシナリオライティング基礎実践② - ゲームシナリオライティング基礎実践③ - プロットの基礎的な考え方 - ゲームシナリオプロット基礎実践① - ゲームシナリオプロット基礎実践② - ゲームシナリオプロット基礎実践③ - プロットからシナリオライティング実践① - プロットからシナリオライティング実践② - プロットからシナリオライティング実践③ - プロットからシナリオライティング実践④ - 前期授業総括 - DVD鑑賞① - 売れるキャラクターを作る！① - 売れるキャラクターを作る！② - キャラクターからプロットを作ってみよう① - キャラクターからプロットを作ってみよう② - キャラクターからプロットを作ってみよう③ - キャラクターからプロットを作ってみよう④ - オリジナルストーリー シナリオライティング① - オリジナルストーリー シナリオライティング② - オリジナルストーリー シナリオライティング③ - オリジナルストーリー シナリオライティング④ - オリジナルストーリー シナリオライティング⑤ - オリジナルストーリー シナリオライティング⑥ - DVD鑑賞② - 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	

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	2023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(分業化が進み原作者の需要が増えていることや、デビューの仕方など)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	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。前期は漫画原作特有の表現方法を学びつつ読み切り短編用の原作を作る。後期は長編連載企画と縦スクロールマンガ用原作を作らせる。希望者には授業内で作った原作を出版社の新人賞に投稿させる。前期はジャンププラス、魔法のアイランド。後期は少年サンデーの漫画脚本新人賞に投稿させる予定。
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、収入、その他) 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(漫画にしたときのボリューム感を学ぶ。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(ジャンルや雑誌ごとに傾向を学ぶ) 7 漫画原作(シナリオ形式) 投稿用企画書の書き方(表紙) 8 漫画原作(シナリオ形式) 投稿用企画書の書き方(キャラ表) 9 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) 10 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) 11 原作新人賞に投稿する際のポイント(過去受賞作の分析 + 複数のアイデア出し) 12 短編読み切り用の原作企画書を作る(ジャンププラスへの投稿用) 13 短編読み切り用の原作企画書を作る(ジャンププラスへの投稿用) 14 短編読み切り用の原作企画書を作る(ジャンププラスへの投稿用) 15 長編連載原作企画書作り(魔法のアイランドへの投稿用) 16 長編連載原作企画書作り(魔法のアイランドへの投稿用) 17 長編連載原作企画書作り(魔法のアイランドへの投稿用) 18 ネーム形式の原作を学ぶ(ネームの描き方) 19 ネーム形式の原作を学ぶ(絵が描けなくてもOKなネーム作成アプリの使い方を学ぶ) 20 コラボ企画(ネーム形式)アイデア出し 21 コラボ企画(ネーム形式)キャラ作り 22 コラボ企画(ネーム形式)4Pネーム作成一回目 23 コラボ企画(ネーム形式)4Pネーム作成二回目 24 長編連載原作企画書作り(少年サンデーへの投稿用) 25 長編連載原作企画書作り(少年サンデーへの投稿用) 26 長編連載原作企画書作り(少年サンデーへの投稿用) 27 縦スクロールマンガを学ぶ 28 縦スクロールマンガを学ぶ 29 縦スクロールマンガ or コミックルームへの投稿企画書を作る 30 縦スクロールマンガ or コミックルームへの投稿企画書を作る
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	

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	2023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	・なし
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	

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	2023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	・「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 授業内容の概要説明 2 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1 3 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2 4 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3 5 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4 6 クリエイターとネット／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習5 7 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6 8 シナリオと制約／TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習7 9 TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習8 10 TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習9 11 TVシリーズ視聴→あらすじ300w実習10 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11 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 クリエイターとネット 15 創作とAI 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 史実をネタにしたストーリーの作り方 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
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	2年
授 業 科 目 名	企画	授 業 方 法	実習
年 度	2023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関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 年間計画、スケジュールリング、ティラノソフト体験 2 デジタルノベル企画①: 草案作成 3 デジタルノベル企画①: 企画書作成 4 デジタルノベル企画①: 企画書作成 5 デジタルノベル企画①: 世界設定、キャラクター設定 6 デジタルノベル企画①: 仕様概要書 7 デジタルノベル企画①: 仕様概要書 8 デジタルノベル企画①: 仕様概要書 9 デジタルノベル企画①: シナリオプロット作成 10 デジタルノベル企画①: シナリオプロット作成 11 デジタルノベル企画①: シナリオプロット作成 12 デジタルノベル企画①: フロチャート作成 13 デジタルノベル企画①: フロチャート作成 14 デジタルノベル企画①: フロチャート作成 15 デジタルノベル企画①: フロチャート作成 16 企画書作成①: リアル連動型ゲーム企画書 17 企画書作成①: リアル連動型ゲーム企画書 18 企画書作成①: リアル連動型ゲーム企画書 19 企画書作成①: リアル連動型ゲーム企画書 20 企画書作成①: リアル連動型ゲーム企画書 21 企画書作成①: リアル連動型ゲーム企画書 22 企画書作成①: リアル連動型ゲーム企画書 23 企画書作成②: 得意分野で全力ゲーム企画書作成 24 企画書作成②: 得意分野で全力ゲーム企画書作成 25 企画書作成②: 得意分野で全力ゲーム企画書作成 26 企画書作成②: 得意分野で全力ゲーム企画書作成 27 企画書作成②: 得意分野で全力ゲーム企画書作成 28 企画書作成②: 得意分野で全力ゲーム企画書作成 29 デジタルノベル企画①: テストプレイ 30 デジタルノベル企画①: 評価
成 績 評 価 方 法	出席10%、課題提出30%、課題成果30%、プレゼンテーション成果30% ・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	

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	講義
年 度	2023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草分けとなる「SFオンライン」の編集・執筆を担当。現在はフリーライターとして幻想系・SF系映画を中心に雑誌・単行本の執筆・翻訳・編集を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	「主に歴史的な観点から、大学一般教養レベルの自然科学・人文科学・エンタテインメントなど様々な観点で文化史を講義し、それを軸にエポックメイキングとなった作品に触れていく形で講義を進める。これを主軸にして、小説にとどまらずコミック、映画、ゲーム、アートなど様々なメディア作品に触れることで、自分の好きなジャンルだけでなく広い視野を持って創作におけるヴィジョンを練り込めるようにする事を目指す。特にビジュアルを見せる機会は増やしていく予定。
到 達 目 標	オリジナリティ＝個性があり深みのあるアイデア・設定をいかに作成するかと、その背景となる情報の調査・整理を行う事、及び文章にとどまらずビジュアルイメージを含めた演出の意味を知る事を通じて、インパクトある作品世界設計を考える事を通期課題とする。自作か受託業務かによらず創作する上で、コンセプトや世界設計などにかかわる事項を精査できるようにすること、自作における物語の構造とツイストも考えていく。
教 科 書	特になし
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンスと講義の趣旨説明 2 調査の実例 : 講師の専門ジャンルから、アジアのお化け調査について 3 兵器と戦争から見た人類史 4 古代～中世という時代を知る 5 宇宙と地球はどうできたか 素粒子物理 6 天文学と宇宙SFの歴史 宇宙物理、地球物理 7 産業史 技術と産業が変える世界 8 映画という発明に至る文明史と映画史 9 電腦発展史とCGI、AI技術について 10 西洋神秘学の歴史と魔法、呪法 11 創作における魔法とファンタジーの歴史 12 舞台脚本 3時間で世界とキャラクターを魅せる 13 日本的幻想と芸能の歴史 14 著作権の歴史 複製文化の歴史 15 心理学と脳、身体の関係 16 リテラシー 17 幻想芸術史概論 ギレルモ・デル・トロ作品を題材に 18 恐怖という表現史 19 フランケンシュタインというエポック 20 吸血鬼とゾンビが表現するもの 21 モンスター映画の歴史 22 生命のデザイン 分類学から分子生物学へ 23 シナリオ・ハンティング(特定の都市や街を掘り下げる) 24 アートの歴史とインパクトのあるビジュアルについて 25 短編を読む、コミックを読む 26 コミックとアニメーションの歴史とエポック 27 ライトノベルと少年少女小説の歴史 28 リメイク:シン・ゴジラ他 29 富野由悠季と押井守というクリエイターについて 30 倫理 表現の自由と自主規制の歴史
成 績 評 価 方 法	出席30%＋受講態度10%／課題締切対応20%／課題評価40% ・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、締切を守って課題提出すれば、最低限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	

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	2年
授 業 科 目 名	デジタルノベル	授 業 方 法	実習
年 度	2023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	ティラノビルダーを用いたデジタルノベル制作
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 年間計画、スケジューリング、ティラノソフト体験 2 デジタルノベル企画①: 草案作成 3 デジタルノベル企画①: 企画書作成 4 デジタルノベル企画①: 企画書作成 5 デジタルノベル企画①: 世界設定、キャラクター設定 6 デジタルノベル企画①: 仕様概要書 7 デジタルノベル企画①: 仕様概要書 8 デジタルノベル企画①: 仕様概要書 9 デジタルノベル企画①: シナリオプロット作成 10 デジタルノベル企画①: シナリオプロット作成 11 デジタルノベル企画①: シナリオプロット作成 12 デジタルノベル企画①: フロチャート作成 13 デジタルノベル企画①: フロチャート作成 14 デジタルノベル企画①: フロチャート作成 15 デジタルノベル企画①: フロチャート作成 16 デジタルノベル企画①: データ作成 17 デジタルノベル企画①: データ作成 18 デジタルノベル企画①: データ作成 19 デジタルノベル企画①: データ作成 20 デジタルノベル企画①: データ作成 21 デジタルノベル企画①: データ作成 22 デジタルノベル企画①: データ作成 23 デジタルノベル企画①: データ作成 24 デジタルノベル企画①: データ作成 25 デジタルノベル企画①: データ作成 26 デジタルノベル企画①: データ作成 27 デジタルノベル企画①: データ作成 28 デジタルノベル企画①: データ作成 29 デジタルノベル企画①: テストプレイ 30 デジタルノベル企画①: 評価
成 績 評 価 方 法	出席10%、課題提出30%、課題成果30%、プレゼンテーション成果30% ・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	

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	2023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)、「暗黒ルン絵本シリーズ1～4」(TH ART SERIES 続刊予定有り)など多数。		

■授業科目情報

授 業 内 容	卒業作品集の編集制作を通し、書籍編集の流れを理解すると同時に、編集者との関わり方、商業作品としての小説(イラストを含め)を考えさせ、プロ作家に必要な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 イラスト指定説明書指導 12 イラスト指定説明書作成1 13 イラスト指定説明書作成2 14 卒業制作作品初稿執筆指導 15 卒業制作作品初稿執筆実習1 前期課題進行確認 16 卒業制作作品初稿執筆実習2 17 改稿指示書執筆指導1 18 改稿指示書執筆実習1 19 改稿指示書執筆指導2 20 改稿指示書執筆実習2 21 改稿執筆指導1 22 改稿執筆指導2 23 改稿執筆指導3 24 改稿執筆実習1 25 改稿執筆実習2 26 改稿執筆実習3 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	

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	2023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 小説家・シナリオライター・プランナー・コンサルタント (株)トライアド、(株)一三書房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、商品企画コンサルタントを担当。PlayStationAward2010でStore特別賞受賞			

■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構成知識を身につける。 ・長編小説を執筆する。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 古典映画『Sting』に習う物語構成 2 アドベンチャーゲームの構成 3 クライムサスペンス映画『アンタタッチャブル』に見る物語構造学 4 プロット制作の復習と発展 5 『ミッション・インポッシブル』でスパイ映画を構造分解してみる 6 出版企画を作る(実習1) 7 ラブストーリー映画『プリティ・ウーマン』を構造分解してみる 8 世界設定の構築:その世界を作ってみる(実習2) 9 世界で最も売れたラブストーリー映画『ゴースト』を構造分解してみる 10 キャラクター設定(実習3) 11 ホラー映画技術で作られた戦争映画『ダンケルク』の物語構造学と演出法 12 長編小説のプロット構造制作(実習4) 13 古典ジャパニメーション『さらば宇宙戦艦ヤマト』の物語構造式 14 長編小説企画(実習5) 15 黎明期ジャパニメーション『マクロス・愛おぼえていますか』の技術と物語構造式 16 長編小説企画(実習6) 17 黎明期ジャパニメーション『メガゾーン23』の物語構造とカルト人気化について 18 長編小説執筆・執筆状況確認(実習7) 19 黎明期ジャパニメーション『メガゾーン23part2』の物語構造とカルト人気化について 20 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 21 最盛期ジャパニメーション『AKIRA』の技術と物語構造式 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 90年代の青春コメディ『摩天楼は薔薇色に』と現代ラブコメの共通点 24 長編小説執筆・執筆状況確認(実習8) 25 中世騎士物語の現代化『ストリート・オブ・ファイヤー』に見る展開と構成 26 投稿小説の構成と注意点 27 人気ゲームFGOの元ネタ『ハイランダー』から見るアイデアの転換 28 長編小説執筆・執筆状況確認(実習9) 29 映画『ダイ・ハード』での閉鎖空間の活用と展開方法 30 長編小説執筆・執筆状況確認(実習10)・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	

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	2023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」「もしも 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	
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(「ト書き」の基本) 6 ト書きの技術論②(「ト書き」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 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	