

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	2025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級合格へ向けて知識を深める ・漢字検定や時事問題についても学習し、社会で即戦力となる知識を習得 ・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 ・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 ・これだけは知っておきたい！面接対策&ビジネスマナー
年 間 授 業 計 画	1 一般常識1 2 一般常識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 ビジネスマナー5 21 ビジネスマナー6 22 漢字能力検定対策1 23 漢字能力検定対策2 24 漢字能力検定対策3 25 漢字能力検定対策4 26 就職活動指導1 27 就職活動指導2 28 就職活動指導3 29 就職活動指導4 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	2025.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:小田ヨシキ アナログゲーム作家。TRPGやマードーミステリーなどのシナリオライティングを行う。		

■授業科目情報

授業内容	各学生ごとに目標の設定を行い、オリジナル作品の創作のための技法・考え方を学ぶ。 その後、目標の達成に必要なノウハウを共有し完成に向けて添削・指導を行う。
到達目標	前期は各学生が設定した目標に向けて、作品を執筆。 後期で各学生が再度設定した目標に向けて、発展的な内容を理解した上で、作品を執筆。
教科書	なし
年間授業計画	1 学習のための前準備・目標設定 2 創作の基礎的な方法論と演習 3 面白い物語の構造について 4 ストーリー構成の基本と演習 5 文章技法① 6 三題噺から学ぶテーマの取り扱い 7 効果的なインプット方法と先行研究 8 推敲と適切な文章について 9 物語の構造分析に関する演習 10 世界観・文化の創造① 11 魅力的なキャラクター造型① 12 前期課題の設定と演習 13 前期課題の指導と演習① 14 前記課題の指導と演習② 15 前期課題講評 16 後期目標の設定とその計画 17 文章技法② 18 世界観・文化の創造② 19 各ジャンルにおける文章の取り扱い 20 魅力的なキャラクター造型② 21 SNS・ビジネスの場における文章の取り扱い 22 読者視点から考える文章表現 23 物語の整合性について 24 発展的な脚本術について 25 文章作品とマーケティングについて 26 後期課題の設定と演習 27 後期課題の指導と演習① 28 後期課題の指導と演習② 29 後期課題の指導と演習③ 30 後期課題講評
成績評価方法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)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	2025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	ノベルス・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	2025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:原作付きゲーム企画書作成 15 企画書作成②:原作付きゲーム企画書作成 前期総評 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:キャラ設定作成 28 企画書作成③:デジタルノベル:キャラ設定作成 29 企画書作成③:デジタルノベル:舞台設定作成 30 企画書作成③:デジタルノベル:舞台設定作成 後期授業総評
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)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	設計理論	授 業 方 法	実習
年 度	2025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	2025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	なし
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	

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	実習
年 度	2025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 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	物語演出技術の習得と、それ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、世界での日本作品の需要 3 文章作成AIの活用と問題点 4 知識講座:映画から学ぶ物語構成 5 物語基礎1(プロット) 6 物語基礎2(プロット) 7 キャラクター設定 8 世界設定の構築 9 物語のフック 10 物語の構造学1 11 物語の構造学2 12 物語の構造学3 13 物語の構造学4 14 物語の構造学5 15 あらすじの制作とプレプロット(課題:簡易プロット)、前期授業総評 16 知識講座:実在魔術の基礎知識 17 ゲーム企画とアドベンチャーゲーム制作の基本知識 18 最新ゲーム概論 19 知識講座:ストーリーを必要とする商品企画 20 制作実習:ウェブトゥーン・漫画原作(課題:漫画原作企画) 21 知識講座: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 知識講座:国際化が進む物語制作者の需要 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:ファンタジー作品の80年代回帰現象 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	2025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 マサノヴ (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	・シナリオと小説の違いを理解し、短編小説をプロットから完成まで仕上げます。 ・ゲームシナリオについて、プロット・キャラクター作成～シナリオ作成までを実践的に学習します。
到 達 目 標	・学園祭用短編の完成 ・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	なし
年 間 授 業 計 画	1 小説とシナリオ 2 起承転結と三幕構成 3 短編小説制作講座1 4 短編小説制作講座2 5 短編小説制作講座3 6 短編小説制作講座4 7 短編小説制作講座5 8 短編小説制作講座6 9 短編小説制作講座7 10 短編小説制作講座8 11 短編小説制作講座9 12 短編小説制作講座10 13 短編小説制作講座11 14 短編小説制作講座12 15 短編小説制作講座13 前期課題評価 16 短編小説制作講座14 17 短編小説制作講座15 18 短編小説制作講座16 19 ゲームシナリオの基礎的な考え方 20 ゲームシナリオライティング基礎実践1 21 ゲームシナリオライティング基礎実践2 22 ゲームシナリオプロット基礎実践1 23 ゲームシナリオプロット基礎実践2 24 キャラクターからプロットを作ってみよう1 25 キャラクターからプロットを作ってみよう2 26 キャラクターからプロットを作ってみよう3 27 オリジナルストーリー シナリオライティング1 28 オリジナルストーリー シナリオライティング2 29 オリジナルストーリー シナリオライティング3 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	

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	2025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向上させる。
到 達 目 標	漫画界のトレンドを伝え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。希望者には出版社の原作新人賞に投稿させる。前期はヤングジャンプ、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(賞に関しては毎年行わないものもありその都度調整する)。
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、収入、その他) 2 漫画原作の形式(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(ヤングジャンプへの投稿用) 13 短編読み切り用の原作企画書を作る(ヤングジャンプへの投稿用) 14 短編読み切り用の原作企画書を作る(ヤングジャンプへの投稿用) 15 長編連載原作企画書作り(コミックレグルスへの投稿用)、前期授業総評 16 長編連載原作企画書作り(コミックレグルスへの投稿用) 17 長編連載原作企画書作り(コミックレグルスへの投稿用) 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)1Pネーム作成一回目 23 コラボ企画(ネーム形式)1P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、後期授業総評
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	2025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、文章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、合格を目指すとともに、様々なコンテストに挑戦する。
教 科 書	・なし
年間授業計画	1 履歴書・エントリーシートの書き方1 2 履歴書・エントリーシートの書き方2 3 面接指導ならびに個人面談 4 面接指導ならびに個人面談 5 面接指導ならびに個人面談 6 面接指導ならびに個人面談 7 面接指導ならびに個人面談 8 企業研究指導 9 企業研究指導 10 企業研究指導 11 企業研究指導 12 企業研究指導 13 企業研究指導 14 企業研究指導 15 前期進行内容確認 16 社会人として常識1 17 社会人として常識2 18 社会人として常識3 19 社会人として常識4 20 社会人として常識5 21 ビジネスマナー1 22 ビジネスマナー2 23 ビジネスマナー3 24 ビジネスマナー4 25 ビジネスマナー5 26 一般常識 27 一般常識 28 一般常識 29 一般常識 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	2025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・前期授業総括 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 ボイスドラマについて(曲からボイスドラマ用プロット作成実習)1 20 ボイスドラマについて(曲からボイスドラマ用プロット作成実習)2 21 ボイスドラマについて(曲からボイスドラマ用プロット作成実習)3 22 ボイスドラマについて(曲からボイス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 創作知識: 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・後期授業総評
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	2年
授 業 科 目 名	企画	授 業 方 法	実習
年 度	2025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 年間計画、スケジューリング 2 デジタルノベル企画①:仕様概要 3 デジタルノベル企画①:仕様概要 4 デジタルノベル企画①:シナリオプロット作成 5 デジタルノベル企画①:シナリオプロット作成 6 デジタルノベル企画①:フロチャート作成 7 デジタルノベル企画①:フロチャート作成 8 デジタルノベル企画①:フロチャート作成 9 デジタルノベル企画①:フロチャート作成 10 デジタルノベル企画①:フロチャート作成 11 デジタルノベル企画①:フロチャート作成 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:テストプレイ・評価 15 デジタルノベル企画①:テストプレイ・評価 16 アナログゲーム体験 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①:リアル連動型ゲーム企画書 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 企画書作成②:得意分野で全力ゲーム企画書作成 30 アナログゲーム体験 年度末総評
成 績 評 価 方 法	出席10%、課題提出40%、課題成果50% ・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	2025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 ソニーネットワークコミュニケーションズ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・書籍の執筆・翻訳、『ナイトランド・クォーター』誌の編集・執筆を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	基本的に、毎回テーマを決めて、映画や舞台、アニメーション、コミックスなど脚本や文章を必要とするジャンル作品を題材に演出としての世界設計とキャラクターその使い方のアイデアソースとなる歴史や科学、作品の時代背景とエポックとなった表現を講義します。講義に関連した情報の検索ツールや書籍サンプルなどは積極的に伝えます。
到 達 目 標	本講義では様々なジャンルを多岐にわたって講義しますが、目標は自分にあったテーマの手がかりを掴むことと、ネットや書籍からどう情報を掘り出していくか、使える情報とフェイク情報の判断などの基礎を知ってもらうことを目標とします。幅の広い視野と興味あるジャンルの深掘りの双方を認識してもらえるように、題材を組みます。
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と調べるということ 3 テーマ1-1 世界設定の基礎: 人は宇宙をどう捉え、現代的宇宙論を作ったか 4 テーマ1-2 世界設定の基礎: 人類史のエポック 一日で世界史を概覧する 5 テーマ1-3 世界設定の基礎: ヨーロッパの中世から近代 6 テーマ1-4 世界設定の基礎: ファンタスティック映画と映像技術の歴史 7 テーマ2-1 ファンタジー概論: 『指輪物語』からRPG、そして現在へ 8 テーマ2-2 ファンタジー概論: アーサー王はいかにしてイギリスの王となったか 9 テーマ2-3 ファンタジー概論: 西洋神秘学の歴史と魔法、呪法の現実 10 テーマ2-4 ファンタジー概論: アートと音楽の歴史 人は何を描いてきたか 11 テーマ3-1 各論: コメディとギャグ 12 テーマ3-2 各論: 美術史と音楽史の基礎 13 テーマ3-3 各論: 短編小説・コミックを読む 短編における様々なTwist 14 テーマ3-4 各論: 世界設計とキャラクターがいかに作品世界を作るか 15 前期総評 及び、各論: アクション 驚かすという表現 もしくは、リテラシー 16 テーマ4-1 認識と錯覚 脳科学と心理学 17 テーマ4-2 サイエンスフィクションと怪談の間 フランケンシュタインというエポック 18 テーマ4-3 幻想小説の歴史: 神話・民話から小説へ 19 テーマ4-4 吸血鬼とは何者か、そしてその過去と未来 20 テーマ4-5 怪談と都市伝説 恐怖という表現方法 21 テーマ5-1 ダークファンタジー 怪奇とファンタジーの狭間 22 テーマ5-2 コンピュータ科学とサイバーパンク、人工知能 23 テーマ5-3 現代生物学と怪物の作り方 24 テーマ6-1 個別テーマ シナリオ・ハンティング もしくは富野由悠季の作家性 25 テーマ6-2 個別テーマ ギジェルモ・デル・トロという奇妙な映像作家 26 テーマ6-3 個別テーマ 押井守監督、今敏監督の夢の描き方 27 テーマ6-4 個別テーマ リメイク: 庵野秀明とシン・ゴジラ他 28 テーマ6-5 個別テーマ ドウニ・ヴィルヌーヴの小説の映像化手法 29 サブテーマ1 著作権の歴史 複製文化の歴史 30 今年度総評 及び、サブテーマ2 表現倫理 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。 ・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	デジタルノベル	授 業 方 法	実習
年 度	2025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	・ゲームシステムを意識したシナリオ作り ・プログラミング的思考の獲得
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 2 デジタルノベル企画①:仕様概要 3 デジタルノベル企画①:仕様概要 4 デジタルノベル企画①:シナリオプロット作成 5 デジタルノベル企画①:シナリオプロット作成 6 デジタルノベル企画①:データ作成 7 デジタルノベル企画①:データ作成 8 デジタルノベル企画①:データ作成 9 デジタルノベル企画①:データ作成 10 デジタルノベル企画①:データ作成 11 デジタルノベル企画①:データ作成 12 デジタルノベル企画①:データ作成 13 デジタルノベル企画①:データ作成 14 デジタルノベル企画①:テストプレイ・評価 15 デジタルノベル企画①:テストプレイ・評価 16 アナログゲーム体験 17 デジタルノベル企画①:データ修正 18 デジタルノベル企画①:データ修正 19 デジタルノベル企画①:データ修正 20 デジタルノベル企画①:データ修正 21 デジタルノベル企画②:企画作成 22 デジタルノベル企画②:企画作成 23 デジタルノベル企画②:データ作成 24 デジタルノベル企画②:データ作成 25 デジタルノベル企画②:データ作成 26 デジタルノベル企画②:データ作成 27 デジタルノベル企画②:データ作成 28 デジタルノベル企画②:データ作成 29 デジタルノベル企画②:データ作成 30 アナログゲーム体験 年度末総評
成 績 評 価 方 法	出席10%、課題提出40%、課題成果50% ・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	2025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「グレイストピア」シリーズ(B-PRINCE文庫)、暗黒メルヘン絵本シリーズ全五巻(TH ART SERIES)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	2025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)一二三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	なし
年 間 授 業 計 画	1 最新AI対策と活用 2 古典映画『Sting』に習う物語構成 3 物語のフックの活用(実習1) 4 クライムサスペンス映画『アンタッチャブル』に見る物語構造学 5 プロット制作の復習と発展 6 『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 7 プロットとサブプロット制作(実習2) 8 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 9 世界設定の構築:ジャンル別必要要素 10 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 11 キャラクター設定(実習3) 12 ストーリーのミッドポイント 13 シーンの目的の選定 14 クライマックスと解決 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4) 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 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 19 邦画と洋画。ディズニーの失敗 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 縦読みマンガ原作(実習5) 23 90年代の洋画青春コメディ『摩天楼は薔薇色に』と現代ラブコメの共通点 24 90年代の邦画青春ストーリー『波の数だけ抱きしめて』と現代ラブコメの相違点 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 物語のストラクチャー 28 小道具の実用『言の葉の庭』 29 映画『ダイ・ハード』での閉鎖空間の活用と展開方法 30 講義総括
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	2025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「バ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	
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 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	