

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	ストーリー基礎 I		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前期	授業形態	実習
授業数	前期13	単位数	前期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
ストーリーの流れ、キャラクターの類型など物語の基礎を学び、執筆の準備を整えていきます。					
到達目標					
物語づくりの技術を習得する。					
授業内容					
1	アイデアの出し方・メモ→物語を作る前のアイデア出し、様々な視点からネタを見つける、ネタをメモする・メモの方法を例題を踏まえて説明				
2	プロットを作る→プロットの重要性、プロットを作る上でのポイントやテーマを失わないようにする等の説明				
3	ストーリーを作る→「起承転結」の利点、「オリジナリティとパターンの配分」など物語を作る上で意識してほしいことの説明、ストーリー・キャラクター・世界観の三柱で小説を考える				
4	キャラクターを考える→憧れと共感でキャラクターを魅力的に作る、キャラクターを他キャラとの関係で立たせる、キャラクターに関するノウハウ				
5	世界観を詰める① 異世界もの→異世界ものの利点である「憧れ」「ここではないどこかへ連れていってくれる」こと、注意点である「共感」「世界観に作り込みが必要なこと」「設定をどう見るか」の説明				
6	世界観を詰める② 現代物→現代物で得られる共感と、どこかに非日常様子を寓意すること、その事例を説明				
7	作品執筆の流れ→作品執筆の準備、執筆中・書き上げた後の意識すべき点など説明				
8	書き出しと結末→書き出しと結末が重要であること、注意点の説明				
9	笑いの効用と様々な文字数へ挑戦→物語において笑いの使用事例、どんなものが笑いになるのか、プロットを様々な文字数で描くメリット説明				
10	小説を書くためにジャンルに触れる→他作品から取り入れる事例説明				
11	推敲・校正の重要性→校正の種類、推敲時に見るべきポイント説明				
12	新人賞・盗作の注意→デビューのパターン、レーベル研究の重要性、選考の流れや盗作がなぜいけないのか、盗作のボーダーラインの説明				
13	前期まとめ／課題提出確認				
教科書・資料等	この一冊がプロへの道を開く！エンタメ小説の書き方				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	ストーリー応用 I		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
企画書や小説以外の文章の書き方、校正技術の習得などを行います。					
到達目標					
文章・企画を仕事とする社会人として成長する。					
授業内容					
1	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
2	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
3	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
4	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
5	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
6	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
7	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
8	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
9	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
10	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
11	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
12	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
15	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
16	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
17	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
18	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
19	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
20	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
21	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
22	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
23	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
24	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
25	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
26	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
27	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
28	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
29, 30	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
教科書・資料等	この一冊がプロへの道を開く！エンタメ小説の書き方				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	類義語基礎		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前期	授業形態	実習
授業数	前期13	単位数	前期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
動作や心情など、テーマごとに分けられた類義語の意味や使い方を学びます。					
到達目標					
語彙を増やす。					
授業内容					
1	見る・聞く・話す→該当の項目を学生が読み上げ、言葉の意味を発表後に解説				
2	歩く・走る・飛ぶ(跳ぶ)				
3	喜怒哀楽				
4	食べる・飲む・味わう・味				
5	書く・描く・作る				
6	積極的・熱心				
7	消極的・渋々・慎重				
8	匂い・匂う・臭う・臭い				
9	好き・愛する				
10	嫌い・憎む				
11	行く・帰る・戻る				
12	思う・想う・考える				
13	前期まとめ／課題提出確認				
教科書・資料等	オリジナルテキスト				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	類義語演習		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前期	授業形態	実習
授業数	前期13	単位数	前期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
類義語基礎とセット。基礎で学んだ類義語を実際に使いこなして文章を書きます。					
到達目標					
語彙を増やす。					
授業内容					
1	見る・聞く・話す				
2	歩く・走る・飛ぶ(跳ぶ)				
3	喜怒哀楽				
4	食べる・飲む・味わう・味				
5	書く・描く・作る				
6	積極的・熱心				
7	消極的・渋々・慎重				
8	匂い・匂う・臭う・臭い				
9	好き・愛する				
10	嫌い・憎む				
11	行く・帰る・戻る				
12	思う・想う・考える				
13	前期まとめ／課題提出確認				
教科書・資料等	オリジナルテキスト				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	校正実習		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期17	単位数	後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
作品の完成度を上げるために必要な校正・校閲の経験を、実際の作品に対して作業することで積みま す。					
到達目標					
誤字脱字や日本語の違和感、ストーリーの問題点など、作品の問題点を修正できるようになる。					
授業内容					
1	校正・校閲の説明・サンプル文章で実際に校正				
2	サンプル文章で実際に校正				
3	サンプル文章で実際に校正				
4	サンプル文章で実際に校正				
5	サンプル文章で実際に校正				
6	サンプル文章で実際に校正				
7	サンプル文章で実際に校正				
8	サンプル文章で実際に校正				
9	サンプル文章で実際に校正				
10	サンプル文章で実際に校正				
11	サンプル文章で実際に校正				
12	サンプル文章で実際に校正				
13	サンプル文章で実際に校正				
14	サンプル文章で実際に校正				
15	サンプル文章で実際に校正				
16,17	後期まとめ／課題提出確認／進級作品制作				
教科書・資料等	オリジナルテキスト				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	キャラクター演習		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期34	単位数	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
毎回用意される課題をもとにキャラクターを作成します。					
到達目標					
キャラクターのバリエーションを使いこなせるようになるとともに、キャラクターごとのポイントを理解する。					
授業内容					
1, 2	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
3, 4	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
5, 6	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
7, 8	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
9, 10	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
11, 12	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
13, 14	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
15, 16	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
17, 18	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
19, 20	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
21, 22	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
23, 24	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
25, 26	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
27, 28	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
29, 30	用意された課題に基づいてキャラクター設定を作る				
31～34	後期まとめ／課題提出確認／進級作品制作				
教科書・資料等	黄金パターン117 キャラクター編				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	シートプロット実習 I		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
シートにある物語を構成する要素をもとに、作品を作る手順を基礎から学びます。					
到達目標					
プロットを作ること、物語に考えることを習慣化し、1週間に最低1本はプロットを出せるようになる。					
授業内容					
1, 2	テーマ：青春→テーマに合わせて各項目を埋めてもらうことで物語を作ってプロット制作				
3, 4	テーマ：ドタバタ日常				
5, 6	テーマ：少年(少女)の冒険				
7, 8	テーマ：ラブコメ				
9, 10	テーマ：プロフェッショナル				
11, 12	テーマ：ホラー				
13, 14	テーマ：過去を取り戻す				
15, 16	テーマ：旅また旅				
17, 18	テーマ：貴種流離譚				
19, 20	テーマ：ハーレム・逆ハーレム				
21, 22	テーマ：戦争もの				
23, 24	テーマ：ミステリー・サスペンス				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	テーマ：異世界転移もの・転生もの(テーマ説明・物語プロット制作)				
29, 30	テーマ：近未来				
31, 32	テーマ：遠未来				
33, 34	テーマ：現代異能もの				
35, 36	テーマ：会社もの				
37, 38	テーマ：地方青春もの				
39, 40	テーマ：児童文学				
41, 42	テーマ：部活もの・スポーツもの				
43, 44	テーマ：青春・恋愛もの				
45, 46	テーマ：学園もの				
47, 48	テーマ：仕事もの				
49, 50	テーマ：少女小説①				
51, 52	テーマ：少女小説②				
53, 54	テーマ：冒険小説				
55, 56	テーマ：群像劇				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等	テンプレート式 ライトノベルのつくり方				
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	名作講読 I		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
長年愛され続ける名作を読み、小説の面白さを見つけ、自分の作品に生かしていきます。					
到達目標					
月に10冊の小説を読む習慣を身に付ける、物語から作者のメッセージ性や描写の意味や設定を深く掘り下げる読解力と発想力の向上を目指す					
授業内容					
1	芥川龍之介「羅生門」→授業内で短編を読み、意見を発表する				
2	中島敦「名人伝」				
3	江戸川乱歩「押絵と旅する男」				
4	森鷗外「高瀬舟」「高瀬舟縁起」				
5	宮沢賢治「グスコーブドリの伝記」				
6	新見南吉「おじいさんのランプ」「ごんぎつね」				
7	小泉八雲「雪女」「ろくろ首」				
8	オー・ヘンリー「賢者の贈り物」「最後の一枚の葉」				
9	星新一「悪魔」「殺し屋ですよ」「月の光」「約束」「雄大な計画」「プレゼント」				
10	樋口一葉「十三夜」				
11	井伏鱒二「山椒魚」				
12	田中芳樹「炎の記憶」				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	泉鏡花「外科室」				
15	水野良「祝福されざる聖杯に」				
16	オスカー・ワイルド「幸福の王子」、アンデルセン「マッチ売りの少女」				
17	エドガー・アラン・ポー「モルグ街の殺人」				
18	エドガー・アラン・ポー「モルグ街の殺人」(引き続き)				
19	アーサー・コナン・ドイル「まだらの紐」				
20	麻耶雄嵩「白きを見れば」				
21	笹本稜平「春を背負って」				
22	トム・ゴドウィン「冷たい方程式」				
23	宮津大蔵「ヅカメン! お父ちゃんたちの宝塚」1話				
24	宮津大蔵「ヅカメン! お父ちゃんたちの宝塚」4話				
25	太宰治「走れメロス」				
26	芥川龍之介「鼻」「トロッコ」				
27	阿刀田高「来訪者」「縄」				
28	三上延「ビブリア古書堂の事件手帖」				
29.30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科

科目名	文法基礎 I		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
基礎的な文法・文章技術を学び、演習でそれを習得します。後期から小説に頻繁に登場するシーンを描き、様々なシーンを描く際の注意点や文章の基礎を確認します。					
到達目標					
文章を書く習慣を身に付け、1週間に10時間は授業外で執筆作業を行う。					
授業内容					
1, 2	日本語の基本ルール→「行頭一文字空け」「てにをは」など、文章を書く上で守ってほしいことを説明。課題に合わせてシーンを書く				
3, 4	主語・述語・修飾語→主語と述語を読者にわかるように・分かり切った情報を省くことを意識してシーンを書く				
5, 6	描写と説明・オノマトペ→描写と説明のバランス、オノマトペの使い方に注意して文章課題に取り組む				
7, 8	三人称について→三人称の利点と欠点、描写に気をつけること、視点のスタンスを定めること、意識しながらシーンを書く				
9, 10	一人称について→一人称の利点や欠点、見えないところはかけないこと、心情描写の扱い方の違いなど考えながらシーンを書く				
11, 12	文末表現のポイント→現在形と過去形・進行形などの文末表現を活用してリズムをつくる、視点をはっきりさせることを意識してシーンを書く				
13, 14	会話のポイント→誰が話しているかに気をつけてシーンを書く				
15, 16	ガイドの重要性→設定を会話で見せることを意識しながらシーンを書く				
17, 18	設定の見せ方→ニュースや新聞など特殊な手法を用いてシーンを書く				
19, 20	存在しない言葉の扱い・架空の存在を扱う注意→世界観を壊さないよう言葉に気をつけ、また読者に馴染みのないことはしっかり描写してシーンを書く				
21, 22	アクションのポイント→何が起きたか、キャラクターの心情が分かるように、テンポの良いシーンを書く				
23, 24	正確で丁寧な描写→状況が過不足なく読者に伝わるか、分かりやすく書かれているか、意識してシーンを書く				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	テーマ：日常・食事シーン→指定した場面のショートショートを制作				
29, 30	テーマ：日常・寝起きシーン				
31, 32	テーマ：日常・病気、怪我のシーン				
33, 34	テーマ：街中の描写				
35, 36	テーマ：旅の描写				
37, 38	テーマ：工場・オフィスシーン				
39, 40	テーマ：王宮・神殿・豪邸のシーン				
41, 42	テーマ：恋愛のシーン				
43, 44	テーマ：多人数での会話				
45, 46	テーマ：架空存在登場				
47, 48	テーマ：アクション・スポーツのシーン				
49, 50	テーマ：戦闘シーン（武器・格闘）				
51, 52	テーマ：戦闘シーン（現代・SF）				
53, 54	キャラを表現する				
55, 56	前後期の振り返り				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等	「この一冊がプロへの道を開く！エンタメ小説の書き方」				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	資料検索 I		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前期	授業形態	実習
授業数	前期26	単位数	前期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
毎回提示するテーマに沿って、情報の収集や解釈をし、幅広い作品制作に生かします。					
到達目標					
自分の詳しく知らないことについても、ある程度の時間があれば語れるようになる。(応用範囲の広い基礎知識と、検索や調査の能力)					
授業内容					
1, 2	テーマ「超常現象」をもとにインターネット検索、物語のネタを探す、意見交換・話し合いグループワーク→情報をまとめて物語制作				
3, 4	テーマ「ロボット」				
5, 6	テーマ「貨幣」				
7, 8	テーマ「病気」				
9, 10	テーマ「祭り」				
11, 12	テーマ「動物」				
13, 14	テーマ「オリンピック」				
15, 16	テーマ「公務員」				
17, 18	テーマ「神社・仏閣」				
19, 20	テーマ「スポーツ」				
21, 22	テーマ「食べ物」				
23, 24	テーマ「恋愛」				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	シーン構成 I		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期34	単位数	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
話の組み立て方を習熟するため、用意された物語についてシーンの構想を行います。					
到達目標					
作品の魅力を、より効果的に演出できる構成力を身に着ける。					
授業内容					
1, 2	課題をもとにシーンの構成を作る				
3, 4	課題をもとにシーンの構成を作る				
5, 6	課題をもとにシーンの構成を作る				
7, 8	課題をもとにシーンの構成を作る				
9, 10	課題をもとにシーンの構成を作る				
11, 12	課題をもとにシーンの構成を作る				
13, 14	課題をもとにシーンの構成を作る				
15, 16	課題をもとにシーンの構成を作る				
17, 18	課題をもとにシーンの構成を作る				
19, 20	課題をもとにシーンの構成を作る				
21, 22	課題をもとにシーンの構成を作る				
23, 24	課題をもとにシーンの構成を作る				
25, 26	課題をもとにシーンの構成を作る				
27, 28	課題をもとにシーンの構成を作る				
29, 30	課題をもとにシーンの構成を作る				
31～34	後期まとめ／課題提出確認／進級作品制作				
教科書・資料等	黄金パターン117 キャラクター編				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	発想力演習 I		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
ベースとなる物語に、自分なりのアレンジやアイデアを加え、発想力を鍛えていき、白紙の状態から物語を作っていく力を追求します。					
到達目標					
プロットを作ること、物語に考えることを習慣化し、1週間に最低1本はプロットを出せるようになる。					
授業内容					
1	課題をもとにプロットを作る				
2	課題をもとにプロットを作る				
3	課題をもとにプロットを作る				
4	課題をもとにプロットを作る				
5	課題をもとにプロットを作る				
6	課題をもとにプロットを作る				
7	課題をもとにプロットを作る				
8	課題をもとにプロットを作る				
9	課題をもとにプロットを作る				
10	課題をもとにプロットを作る				
11	課題をもとにプロットを作る				
12	課題をもとにプロットを作る				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	課題をもとにプロットを作る				
15	課題をもとにプロットを作る				
16	課題をもとにプロットを作る				
17	課題をもとにプロットを作る				
18	課題をもとにプロットを作る				
19	課題をもとにプロットを作る				
20	課題をもとにプロットを作る				
21	課題をもとにプロットを作る				
22	課題をもとにプロットを作る				
23	課題をもとにプロットを作る				
24	課題をもとにプロットを作る				
25	課題をもとにプロットを作る				
26	課題をもとにプロットを作る				
27	課題をもとにプロットを作る				
28	課題をもとにプロットを作る				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等	「増補改訂版 物語づくりのための黄金パターン117」 「漫画で使えるストーリー講座」				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	作品制作 I		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
自治体や企業などが主催する賞（ショートショート、レポート、エッセイ、ネーミングなど）に応募するための作品を作ります。					
到達目標					
投稿した賞で実績を残し、自信を養う					
授業内容					
1	提示された賞に向けて作品を制作する				
2	提示された賞に向けて作品を制作する				
3	提示された賞に向けて作品を制作する				
4	提示された賞に向けて作品を制作する				
5	提示された賞に向けて作品を制作する				
6	提示された賞に向けて作品を制作する				
7	提示された賞に向けて作品を制作する				
8	提示された賞に向けて作品を制作する				
9	提示された賞に向けて作品を制作する				
10	提示された賞に向けて作品を制作する				
11	提示された賞に向けて作品を制作する				
12	提示された賞に向けて作品を制作する				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	提示された賞に向けて作品を制作する				
15	提示された賞に向けて作品を制作する				
16	提示された賞に向けて作品を制作する				
17	提示された賞に向けて作品を制作する				
18	提示された賞に向けて作品を制作する				
19	提示された賞に向けて作品を制作する				
20	提示された賞に向けて作品を制作する				
21	提示された賞に向けて作品を制作する				
22	提示された賞に向けて作品を制作する				
23	提示された賞に向けて作品を制作する				
24	提示された賞に向けて作品を制作する				
25	提示された賞に向けて作品を制作する				
26	提示された賞に向けて作品を制作する				
27	提示された賞に向けて作品を制作する				
28	提示された賞に向けて作品を制作する				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等	毎回挑戦する賞の資料を配布する				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	構成 I (ストーリー)		担当教員	月夜 緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
「お題」について短文を書き、回覧・コメントをもらいブラッシュアップしながら、「ゲームブック」や「虫食い文」等楽しみながら学びます。					
到達目標					
自分が描きたい世界観やキャラクターを多角的に表現できる” 考えの柔軟性” を身に付けます。					
1	自己紹介(身近・身の回りの〇〇が語る自分の紹介文)				
2	くじを引いて〇〇な話を語る 400×2枚				
3	設定されたセリフを使って、起承転結の4コマ風短編を書く①				
4	設定されたセリフを使って、起承転結の4コマ風短編を書く②				
5	回覧・コメント				
6	ゲームブック①				
7	回覧・コメント				
8	ゲームブック②				
9	回覧・コメント				
10	お店が舞台の短編①(店主・店舗外観・商品の表現、視点は店主or客)				
11	お店が舞台の短編②				
12	お店が舞台の短編③提出				
13	前期まとめ・課題提出確認				
14	「愛の嵐」①(テーマに沿った短編制作)				
15	「愛の嵐」②				
16	「愛の嵐」③				
17	「愛の嵐」④ 提出				
18	同じテーマのMA作品をノベル化①				
19	同じテーマのMA作品をノベル化②				
20	同じテーマのMA作品をノベル化③ 提出				
21	コメント・回覧①				
22	コメント・回覧②				
23	カラー短編小説①(イメージカラーを設定し文字に色を着ける)				
24	カラー短編小説②提出				
25	映画ワンシーン描写課題① 課題説明				
26	映画ワンシーン描写課題②				
27	映画ワンシーン描写課題③				
28	映画ワンシーン描写課題④ 提出				
29, 30	後期まとめ・課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	キャリアアップガイダンス I		担当教員	小野 祐季	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付けます。					
授業内容					
1	キャリアガイダンスについて・自己紹介・学校紹介				
2	他己紹介				
3	エナジード①・ビジネスメールマナー				
4	エナジード②・電話マナー・国内研修旅行について				
5	エナジード③・出版社について・小説家について・国内研修旅行スケジュール制作				
6	エナジード④・国内研修旅行について				
7	エナジード⑤・クイズ				
8	エナジード⑥・スケジュール制作・個人面談				
9	エナジード⑦・個人面談				
10	エナジード⑧・個人面談				
11	エナジード⑨・個人面談				
12	エナジード⑩・前期振り返り				
13	前期振り返り				
14	エナジード⑪・夏休みの振り返り・ライトノベル科の進路について・進路希望調査				
15	エナジード⑫・インプットアウトプット				
16	エナジード⑬・ライター・記者・校正の仕事について				
17	エナジード⑭・自己分析				
18	エナジード⑮・自己PR作成・個人面談				
19	エナジード⑯・履歴書作成・個人面談				
20	エナジード⑰・敬語について・個人面談				
21	エナジード⑱⑲・個人面談				
22	エナジード⑳㉑・個人面談				
23	エナジード㉒・スケジュール制作				
24	企業調べ①				
25	企業調べ②				
26	履歴書作成				
27	履歴書添削				
28	1年の振り返り・2年生の目標				
29, 30	進級作品制作				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	世界観実習		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期34	単位数	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
様々なテーマに基づいて世界観を作成し、土台のしっかりした重厚な作品制作の準備をします。					
到達目標					
自分の得意ジャンル・方向性でない世界設定とそれをういたプロットを作れるようになる。					
授業内容					
1, 2	奇妙な形をした世界→テーマから連想できる世界を考える・ストーリーを創作				
3, 4	テーマ：学園				
5, 6	テーマ：落ちてくる(落ちて来た)				
7, 8	テーマ：近未来				
9, 10	テーマ：遠未来				
11, 12	テーマ：特別なルールや法律がある世界				
13, 14	テーマ：特別な(特徴的な)都市				
15, 16	テーマ：ヒーローのいる世界				
17, 18	テーマ：スポーツやゲームが特徴的な価値観を持っている世界				
19, 20	テーマ：旅、移動				
21, 22	テーマ：様々な異種族が存在する世界				
23~34	テーマ：〇〇が存在しない世界				
教科書・資料等	「増補改訂版 物語づくりのための黄金パターン117」				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	ストーリー基礎Ⅱ		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
ストーリーの流れ、キャラクターの類型など物語の基礎を学び、執筆の準備を整えていき、1年次より応用的なパターンや知識を学んでいきます。					
到達目標					
物語づくりの技術を習得する。					
授業内容					
1	カードゲーム式創作術				
2	ヒーローズジャーニー				
3	プロップの機能論				
4	小池一夫の方法論				
5	物語に登場する英雄のパターン紹介				
6	危機感				
7	演出とフード理論				
8	タイトルとキャッチ				
9	ボディランゲージ				
10	名前についての様々な話				
11	オカルトの話				
12	カードゲーム式創作術				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	演繹法の説明、それを元にグループワークで物語制作				
15	帰納法を利用した物語制作方法の説明、グループワークにて実行				
16	物語に登場する悪役のパターン紹介				
17	ありえないこと、普通のことではないことを考察				
18	物語で扱われる悪役のパターンを紹介				
19	キャラクターが物語や状況に流されない動機の考察				
20	他ジャンルに触れる・脚本の書き方説明				
21	恋愛のパターン紹介及びパターンを利用したプロット制作				
22	アーコフの方程式				
23	シックスハット発想法				
24	カードゲーム式ストーリー創作術				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等	この一冊がプロへの道を開く！エンタメ小説の書き方				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	ストーリー応用Ⅱ		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
企画書や小説以外の文章の書き方、校正技術の習得などを行い、1年次より応用的なパターンや知識を学んでいきます。					
到達目標					
文章・企画を仕事とする社会人として成長する。					
授業内容					
1	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
2	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
3	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
4	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
5	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
6	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
7	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
8	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
9	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
10	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
11	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
12	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
15	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
16	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
17	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
18	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
19	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
20	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
21	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
22	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
23	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
24	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/作品制作				
教科書・資料等	この一冊がプロへの道を開く！エンタメ小説の書き方				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	シートプロット実習Ⅱ		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
シートにある物語を構成する要素をもとに、作品を作る手順を基礎から学びます。					
到達目標					
プロットを作ること、物語に考えることを習慣化し、1週間に最低1本はプロットを出せるようになる。					
授業内容					
1, 2	テーマ：青春→テーマに合わせて各項目を埋めてもらうことで物語を作ってプロット制作				
3, 4	テーマ：ドタバタ日常				
5, 6	テーマ：少年(少女)の冒険				
7, 8	テーマ：ラブコメ				
9, 10	テーマ：プロフェッショナル				
11, 12	テーマ：ホラー				
13, 14	テーマ：過去を取り戻す				
15, 16	テーマ：旅また旅				
17, 18	テーマ：貴種流離譚				
19, 20	テーマ：ハーレム・逆ハーレム				
21, 22	テーマ：戦争もの				
23, 24	テーマ：ミステリー・サスペンス				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	テーマ：異世界転移もの・転生もの(テーマ説明・物語プロット制作)				
29, 30	テーマ：近未来				
31, 32	テーマ：遠未来				
33, 34	テーマ：現代異能もの				
35, 36	テーマ：会社もの				
37, 38	テーマ：地方青春もの				
39, 40	テーマ：児童文学				
41, 42	テーマ：部活もの・スポーツもの				
43, 44	テーマ：青春・恋愛もの				
45, 46	テーマ：学園もの				
47, 48	テーマ：仕事もの				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等	テンプレート式 ライトノベルの作り方				
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	名作講読Ⅱ		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
長年愛され続ける名作を読み、小説の面白さを見つけ、自分の作品に生かしていきます。					
到達目標					
月に10冊の小説を読む習慣を身に付ける。					
授業内容					
1	芥川龍之介「羅生門」→授業内で短編を読み、意見を発表する				
2	中島敦「名人伝」				
3	江戸川乱歩「押絵と旅する男」				
4	森鷗外「高瀬舟」「高瀬舟縁起」				
5	宮沢賢治「グスコーブドリの伝記」				
6	新見南吉「おじいさんのランプ」「ごんぎつね」				
7	小泉八雲「雪女」「ろくろ首」				
8	オー・ヘンリー「賢者の贈り物」「最後の一枚の葉」				
9	星新一「悪魔」「殺し屋ですよ」「月の光」「約束」「雄大な計画」「プレゼント」				
10	樋口一葉「十三夜」				
11	井伏鱒二「山椒魚」				
12	田中芳樹「炎の記憶」				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	泉鏡花「外科室」				
15	水野良「祝福されざる聖杯に」				
16	オスカー・ワイルド「幸福の王子」、アンデルセン「マッチ売りの少女」				
17	エドガー・アラン・ポー「モルグ街の殺人」				
18	エドガー・アラン・ポー「モルグ街の殺人」(引き続き)				
19	アーサー・コナン・ドイル「まだらの紐」				
20	麻耶雄嵩「白きを見れば」				
21	笹本稜平「春を背負って」				
22	トム・ゴドウィン「冷たい方程式」				
23	宮津大蔵「ヅカメン! お父ちゃんたちの宝塚」1話				
24	宮津大蔵「ヅカメン! お父ちゃんたちの宝塚」4話				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	文法基礎Ⅱ		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
課題に沿って文章を書くことで、文法技術を身に付けます。					
到達目標					
文章を書く習慣を身に付け、1週間に10時間は授業外で執筆作業をするようになる。					
授業内容					
1, 2	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
3, 4	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
5, 6	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
7, 8	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
9, 10	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
11, 12	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
13, 14	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
15, 16	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
17, 18	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
19, 20	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
21, 22	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
23, 24	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
29, 30	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
31, 32	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
33, 34	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
35, 36	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
37, 38	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
39, 40	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
41, 42	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
43, 44	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
45, 46	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
47, 48	与えられた課題に基づいて文法の実習を行う				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	資料検索Ⅱ		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	前期	授業形態	実習
授業数	前期26	単位数	前期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
毎回提示するテーマに沿って、情報の収集や解釈をし、幅広い作品制作に生かします。					
到達目標					
自分の詳しく知らないことについても、ある程度の時間があれば語れるようになる。(応用範囲の広い基礎知識と、検索や調査の能力)					
授業内容					
1, 2	テーマ「超常現象」をもとにインターネット検索、物語のネタを探す、意見交換・話し合いグループワーク→情報をまとめて物語制作				
3, 4	テーマ「ロボット」				
5, 6	テーマ「貨幣」				
7, 8	テーマ「病気」				
9, 10	テーマ「祭り」				
11, 12	テーマ「動物」				
13, 14	テーマ「オリンピック」				
15, 16	テーマ「公務員」				
17, 18	テーマ「神社・仏閣」				
19, 20	テーマ「スポーツ」				
21, 22	テーマ「食べ物」				
23, 24	テーマ「恋愛」				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	シーン構成Ⅱ		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
話の組み立て方を習熟するため、用意された物語についてシーンの構想を行います。					
到達目標					
作品の魅力を、より効果的に演出できる構成力を身に着ける。					
授業内容					
1, 2	課題をもとにシーンの構成を作る				
3, 4	課題をもとにシーンの構成を作る				
5, 6	課題をもとにシーンの構成を作る				
7, 8	課題をもとにシーンの構成を作る				
9, 10	課題をもとにシーンの構成を作る				
11, 12	課題をもとにシーンの構成を作る				
13, 14	課題をもとにシーンの構成を作る				
15, 16	課題をもとにシーンの構成を作る				
17, 18	課題をもとにシーンの構成を作る				
19, 20	課題をもとにシーンの構成を作る				
21, 22	課題をもとにシーンの構成を作る				
23, 24	課題をもとにシーンの構成を作る				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	課題をもとにシーンの構成を作る				
29, 30	課題をもとにシーンの構成を作る				
31, 32	課題をもとにシーンの構成を作る				
33, 34	課題をもとにシーンの構成を作る				
35, 36	課題をもとにシーンの構成を作る				
37, 38	課題をもとにシーンの構成を作る				
39, 40	課題をもとにシーンの構成を作る				
41, 42	課題をもとにシーンの構成を作る				
43, 44	課題をもとにシーンの構成を作る				
45, 46	課題をもとにシーンの構成を作る				
47, 48	課題をもとにシーンの構成を作る				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等	テンプレート式 ライトノベルの作り方				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	発想力演習Ⅱ		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
ベースとなる物語に、自分なりのアレンジやアイデアを加え、発想力を鍛えていき、白紙の状態から物語を作っていく力を追求します。					
到達目標					
プロットを作ること、物語に考えることを習慣化し、一週間に最低一本はプロットを出せるようになる。					
授業内容					
1	課題をもとにプロットを作る				
2	課題をもとにプロットを作る				
3	課題をもとにプロットを作る				
4	課題をもとにプロットを作る				
5	課題をもとにプロットを作る				
6	課題をもとにプロットを作る				
7	課題をもとにプロットを作る				
8	課題をもとにプロットを作る				
9	課題をもとにプロットを作る				
10	課題をもとにプロットを作る				
11	課題をもとにプロットを作る				
12	課題をもとにプロットを作る				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	課題をもとにプロットを作る				
15	課題をもとにプロットを作る				
16	課題をもとにプロットを作る				
17	課題をもとにプロットを作る				
18	課題をもとにプロットを作る				
19	課題をもとにプロットを作る				
20	課題をもとにプロットを作る				
21	課題をもとにプロットを作る				
22	課題をもとにプロットを作る				
23	課題をもとにプロットを作る				
24	課題をもとにプロットを作る				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等	「増補改訂版 物語づくりのための黄金パターン117」「漫画で使えるストーリー講座」				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	作品制作Ⅱ		担当教員	小川 翔梧	
実務経験	編集プロダクションに所属し編集ライター経験がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
自治体や企業などが主催する賞（ショートショート、レポート、エッセイ、ネーミングなど）に応募するための作品を作ります。					
到達目標					
投稿した賞で実績を残し、自信を養う					
授業内容					
1	提示された賞に向けて作品を制作する				
2	提示された賞に向けて作品を制作する				
3	提示された賞に向けて作品を制作する				
4	提示された賞に向けて作品を制作する				
5	提示された賞に向けて作品を制作する				
6	提示された賞に向けて作品を制作する				
7	提示された賞に向けて作品を制作する				
8	提示された賞に向けて作品を制作する				
9	提示された賞に向けて作品を制作する				
10	提示された賞に向けて作品を制作する				
11	提示された賞に向けて作品を制作する				
12	提示された賞に向けて作品を制作する				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	提示された賞に向けて作品を制作する				
15	提示された賞に向けて作品を制作する				
16	提示された賞に向けて作品を制作する				
17	提示された賞に向けて作品を制作する				
18	提示された賞に向けて作品を制作する				
19	提示された賞に向けて作品を制作する				
20	提示された賞に向けて作品を制作する				
21	提示された賞に向けて作品を制作する				
22	提示された賞に向けて作品を制作する				
23	提示された賞に向けて作品を制作する				
24	提示された賞に向けて作品を制作する				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	構成Ⅱ（ストーリー）		担当教員	月夜 緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
「お題」について短文を書き、回覧・コメントをもらいブラッシュアップしながら、「ゲームブック」や「虫食い文」等楽しみながら学びます。					
到達目標					
自分が描きたい世界観やキャラクターを多角的に表現できる” 考えの柔軟性” を身につける					
授業内容					
1	自己紹介(身近・身の回りの〇〇が語る自分の紹介文)				
2	くじを引いて〇〇な話を語る 400×2枚				
3	設定されたセリフを使って、起承転結の4コマ風短編を書く①				
4	設定されたセリフを使って、起承転結の4コマ風短編を書く②				
5	回覧・コメント				
6	ゲームブック①				
7	回覧・コメント				
8	ゲームブック②				
9	回覧・コメント				
10	お店が舞台の短編①(店主・店舗外観・商品の表現、視点は店主or客)				
11	お店が舞台の短編②				
12	お店が舞台の短編③提出				
13	前期まとめ・課題提出確認				
14	「愛の嵐」①(テーマに沿った短編制作)				
15	「愛の嵐」②				
16	「愛の嵐」③				
17	「愛の嵐」④ 提出				
18	同じテーマのMA作品をノベル化①				
19	同じテーマのMA作品をノベル化②				
20	同じテーマのMA作品をノベル化③ 提出				
21	コメント・回覧①				
22	コメント・回覧②				
23	カラー短編小説①(イメージカラーを設定し文字に色を着ける)				
24	カラー短編小説②提出				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ライトノベル科					
科目名	キャリアアップガイダンスⅡ		担当教員	小野 祐季	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	進路希望調査・卒展の説明				
2	スケジュール制作(年間+就活)				
3	自己PR作成(プロット)・課題制作・個人面談				
4	自己PR作成・履歴書作成・個人面談				
5	履歴書添削・企業調べ・個人面談				
6	封筒の書き方・個人面談				
7	敬語の使い方・個人面談				
8	課題制作・個人面談				
9	フリーランスについて				
10	身だしなみ・面接練習				
11	夏休みスケジュール制作・出版社(賞)調べ・企業調べ				
12	マナーアップテスト1回目				
13	前期振り返り・夏休み振り返り				
14	卒展話し合い①(リーダー決め・テーマ決め)				
15	面接練習・卒展話し合い②(個人ブース展示決め)				
16	個人本の作り方				
17	卒展話し合い③(全体展示)				
18	マナーアップテスト2回目				
19	卒展話し合い④+個人面談				
20	卒展話し合い⑤+個人面談				
21	卒展話し合い⑥+個人面談				
22	卒展話し合い⑦+個人面談				
23	卒展話し合い⑧+個人面談				
24	2年間まとめプリント				
25~30	後期振り返り/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価