

デザイン芸術学科 小説科					
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26	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用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, 24	テーマ：様々な異種族が存在する世界				
25, 26	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 小説科					
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13	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	カードゲーム式ストーリー創作術				
26	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 小説科					
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13	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	進度に合わせて適宜授業内容・課題を設定する				
26	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 小説科					
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26	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：仕事もの				
51, 52	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 小説科					
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13	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	太宰治『走れメロス』				
4	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』				
5	江戸川乱歩『押絵と旅する男』				
6	森鷗外『高瀬舟』『高瀬舟縁起』				
7	宮沢賢治『グスコブドリの伝記』				
8	新美南吉『おじいさんのランプ』『ごんぎつね』				
9	小泉八雲の『雪女』『ろくろ首』				
10	O・ヘンリー『賢者の贈り物』『最後の一片』				
11	樋口一葉『十三夜』				
12	井伏鱒二『山椒魚』				
13	田中芳樹『炎の記憶』				
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』				
19	コナン・ドイル『まだらの紐』				
20	麻耶雄嵩『白きを見れば』（貴族探偵シリーズ）				
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	阿刀田隆「来訪者」「縄」				
26	星新一「女と金と美」「友情の杯」「服を着たゾウ」				
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 小説科					
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26	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	街中の描写（ファンタジー）				
3, 4	町中の描写（現代）				
5, 6	林や森の中				
7, 8	工場・オフィス・店舗				
9, 10	パーティー会場				
11, 12	裏路地				
13, 14	恋愛のシーン				
15, 16	喧嘩シーン				
17, 18	リラックスシーン				
19, 20	多人数による会話（友人同士）				
21, 22	多人数による会話（会議など）				
23, 24	家族とのシーン				
25, 26	ペットとのシーン				
27, 28	何かが落ちてくる/夢の内容が急変				
29, 30	荷運びを手伝う/コツを教わる				
31, 32	耳を澄ます/同じものに手を伸ばす				
33, 34	ゲームに勝ちすぎてしまう/予想外の命令				
35, 36	値段に驚く/ついている一日				
37, 38	誰かが家に入ってくる/不思議な現象に自分だけ気づく				
39, 40	秘密の趣味に没頭/怪しい人物が近づいてくる				
41, 42	イベントへの参加を求められる/逃げる人々に巻きこまれる				
43, 44	知り合いが知らない人と一緒にいる姿を目撃/宇宙船のエラー				
45, 46	旅先で道を尋ねられる/知らない場所で目覚める				
47, 48	逃げる途中、障害に対処/森で何かが動く				
49, 50	洞窟を歩く/海に潜る				
51, 52	知り合いの私室/館での案内				
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 小説科					
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・怪我」				
9, 10	テーマ「祭り」				
11, 12	テーマ「東京」				
13, 14	テーマ「動物」				
15, 16	テーマ「公務員」				
17, 18	テーマ「歌・音楽」				
19, 20	テーマ「スポーツ」				
21, 22	テーマ「神社・仏閣」				
23, 24	テーマ「恋愛」				
25, 26	テーマ「ニュースから物語を考える」				
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 小説科					
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26	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, 50	課題をもとにシーンの構成を作る				
51, 52	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 小説科					
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13	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	課題をもとにプロットを作る				
26	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 小説科					
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13	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	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 小説科					
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13	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	春休みの出来事(身近・身の回りの〇〇が語る自分の紹介文)				
2	ストーリー構成とゲームブック くじ用のお題を作ってもらい回収				
3	ストーリー構成とゲームブック くじ引きで人物・行動決定				
4	回覧・コメント				
5	SS30と駅周辺探索と資料写真				
6	写真を撮ってきた物や風景を必ず登場させた物語を作る（設定とプロット）				
7	身近な風景の物語（駅前編）①				
8	身近な風景の物語（駅前編）②				
9	身近な風景の物語（駅前編）③				
10	身近な風景の物語（駅前編）④				
11	身近な風景の物語（駅前編）⑤				
12	回覧・コメント				
13	ブラッシュアップ・提出				
14	「お店」①(テーマに沿った短編制作)				
15	「お店」②				
16	「お店」③				
17	「お店」④				
18	「お店」⑤提出				
19	同じテーマの2MA 1P漫画をノベル化①				
20	同じテーマの2MA 2P漫画をノベル化②				
21	同じテーマの2MA 3P漫画をノベル化③				
22	同じテーマの2MA 4P漫画をノベル化④				
23	同じテーマの2MA 5P漫画をノベル化⑤				
24	回覧・コメント				
25	ブラッシュアップと編集				
26	小冊子（コピー本）製本①				
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 小説科					
科目名	キャリアガイダンス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	実習
授業数	前期13/後期13	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・スケジュール制作				
2	適性検査				
3	自己PR・志望動機作成及び添削				
4	履歴書作成・提出				
5	就活動画・面接について				
6	面接練習				
7	メール・電話・封筒マナー				
8	個人面談				
9	個人面談(予備日)				
10	国語力テスト①(研修可能な場合:東京研修について①)				
11	国語力テスト②(研修可能な場合:東京研修について②)				
12	校外学習話し合い(研修可能な場合:東京研修について③)				
13	校外学習話し合い(研修可能な場合:東京研修について④)				
14	夏休み振り返り・卒展展示について・卒展図記入				
15	入稿・製本の説明				
16	入稿スケジュール制作				
17	社会人になる為の準備				
18	マナーアップテスト①				
19	マナーアップテスト②				
20	卒業展示会に向けて(説明)				
21	卒業展示会に向けて(話し合い)				
22	個人面談				
23	個人面談/卒業制作作業日				
24	フリーランスについて/コンセンサスゲーム				
25	卒業展示会準備/2年生振り返り				
26	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