

_Game



-
- ① ゲーム業界基礎
 - ② ゲームプログラミング
 - ③ ゲームライター
 - ④ ゲームプランナー
 - ⑤ ゲームグラフィック
 - ⑥ キャラクターデザイナー
 - ⑦ 3DCG・アニメ
 - ⑧ 声優
 - ⑨ マンガ・コミック
 - ⑩ ゲームサウンド
 - ⑪ ノベル・シナリオライター
 - ⑫ ドローン
 - ⑬ Illustrator / Photoshop
 - ⑭ 就職・独立・フリーランス・開業

▼ 検索方法 ▼



1] TOP画面上段の「カテゴリー検索」から希望ジャンル> 希望コース を選択

2] TOP画面上段の「検索」スペースに以下[科目No] or [科目名] or [番組名] or [講師名]で検索

※[番組No] では検索できませんのでご注意ください

▼ ゲーム業界基礎

▼視聴区分▼

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	▼視聴区分▼			
					B a s i c	S t a n d a r d	P r e m i u m	バン タ ン 学 生
GP00	ゲーム・マンガ・ノベル・声優・ゲーム・マンガ・ノベル・声優・イラスト業界基礎	渡辺雅央	1	プログラマーの仕事 渡辺雅央	●	●	●	●
		木村匠吾	2	デザイナーの仕事 木村匠吾	●	●	●	●
		福嶋瞬カル	3	CGデザイナーの仕事 福嶋瞬カルロス	●	●	●	●
		ニーゴ	4	声優の仕事 ニーゴ	●	●	●	●
		月ヶ瀬ゆり	5	漫画家の仕事 月ヶ瀬ゆりの	●	●	●	●

▼ ゲームプログラミング

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
GP01	言語 C/C++初級	清 信也	1	文字を表示してみよう	●	●	●	●
			2	変数とは	●	●	●	●
			3	数値型（整数型と実数型）	●	●	●	●
			4	文字型	●	●	●	●
			5	式と演算子	●	●	●	●
			6	比較演算子と論理演算子	●	●	●	●
			7	n進数	●	●	●	●
			8	型変換	●	●	●	●
			9	制御文（if文）	●	●	●	●
			10	制御文（繰り返し for文、while文）	●	●	●	●
GP02	言語 C/C++中級	清 信也	1	配列の読み書き		●	●	●
			2	文字の扱い		●	●	●
			3	関数の定義		●	●	●
			4	ポインタを使ったアクセス		●	●	●
			5	ローカル変数とグローバル変数		●	●	●
			6	main関数		●	●	●
			7	ファイルの読み込み、書き出し		●	●	●
			8	バイナリファイルの読み込み、書き出し		●	●	●
			9	構造体とは		●	●	●
			10	共用体とは		●	●	●
GP03	言語 C/C++上級	清 信也	1	【オブジェクト指向】C言語に追加されたもの			●	●
			2	【クラス】C++言語の基本的な作り方			●	●
			3	【クラス】クラスとインスタンス			●	●
			4	【同じ名前の関数】関数の多重定義			●	●
			5	【名前空間】衝突の回避			●	●
			6	【継承】クラスを拡張			●	●
			7	【初期化リスト】変数の初期化			●	●
			8	【オーバーローディング】親子間多重定義			●	●
			9	【参照】ポインタとの違いを意識しよう			●	●
			10	【多態性】ポリモフィズム			●	●
GP04	言語 C#	赤坂 玲音	1	文字の出力（定数、コメント）		●	●	●
			2	式と演算子（算術演算子）		●	●	●
			3	シフト演算子		●	●	●
			4	式と演算子（論理演算子）		●	●	●
			5	変数と型		●	●	●
			6	式と演算子（比較演算子、条件演算子）		●	●	●
			7	if文		●	●	●
			8	while文		●	●	●
			9	for文		●	●	●
GP05	言語 C#オブジェクト 指向	赤坂 玲音	1	クラスとオブジェクト			●	●
			2	フィールド			●	●
			3	メソッド1			●	●
			4	メソッド2			●	●
			5	コンストラクター			●	●
			6	プロパティとアクセサー			●	●
			7	プロパティとフィールド			●	●
			8	自動実装プロパティ			●	●
			9	参照と値			●	●
			10	構造体			●	●

GP06	ミドルウェア Unity	赤坂 玲音	1	Unity概要	●	●	●	●
			2	プロジェクトを作る	●	●	●	●
			3	ワークスペース	●	●	●	●
			4	シーンビューの基本操作	●	●	●	●
			5	ヒエラルキー	●	●	●	●
			6	インスペクターとコンポーネント	●	●	●	●
			7	アセット	●	●	●	●
			8	ゲームの実行	●	●	●	●
			9	スクリプト	●	●	●	●
			10	ゲームのビルド	●	●	●	●
GP07	言語 C#スクリプト	赤坂 玲音	1	C# スクリプトの追加と実行			●	●
			2	ゲームオブジェクトの操作			●	●
			3	ゲームオブジェクトの生成			●	●
			4	リソース			●	●
			5	フレーム更新とゲーム時間			●	●
			6	スクリプトにパラメータを与える			●	●
			7	キー入力に反応する			●	●
			8	仮想軸			●	●
			9	他のゲームオブジェクトを操作する			●	●
			10	コンポーネントとスクリプト			●	●
GP08	ミドルウェア Unity ゲーム制作	赤坂 玲音	1	プレハブ		●	●	●
			2	乱数		●	●	●
			3	アニメーション1		●	●	●
			4	アニメーション2		●	●	●
			5	キャラクターの移動		●	●	●
			6	ジャンプ処理		●	●	●
			7	物理エンジン		●	●	●
			8	衝突判定		●	●	●
			9	コルーチン		●	●	●
			10	時間経過		●	●	●
GP09	ゲーム プログラミング プログラミング 基礎	吉岡 直人	1	Processing の導入・紹介	●	●	●	●
			2	図形の描き方・Tweakモード紹介	●	●	●	●
			3	図形に色をつけてみよう	●	●	●	●
			4	線の色や太さを変更してみよう	●	●	●	●
			5	変数を使って規則的な図形を描いてみよう	●	●	●	●
			6	マウスで図形を動かしてみよう	●	●	●	●
			7	キーボードで図形を動かしてみよう	●	●	●	●
			8	自動アニメーションを作ってみよう	●	●	●	●
			9	処理の塊に名前をつけて使ってみよう	●	●	●	●
			10	繰り返しでたくさん描いてみよう	●	●	●	●
GP10	ゲームプログラミ ング【I】 プログラミング応 用	吉岡 直人	1	複雑なアニメーション (フロッキング)		●	●	●
			2	配列		●	●	●
			3	画像		●	●	●
			4	クラス		●	●	●
			5	衝突判定1 (四角)		●	●	●
			6	衝突判定2 (丸)		●	●	●
			7	ポリゴン1 (プリミティブ、座標変換)		●	●	●
			8	ポリゴン2 (vertex)		●	●	●
			9	テクスチャマップ		●	●	●
			10	キャラクタ (階層座標)		●	●	●

GP11	ゲームプログラミング【II】 プログラミング実践	吉岡直人	1	ボールを表示する			●	●
			2	ボールを動かす			●	●
			3	自キャラを表示して動かす			●	●
			4	ボールと自キャラの当たり判定			●	●
			5	弾を撃てるようにする			●	●
			6	弾でボールを消せるようにする			●	●
			7	スコアシステムを作る			●	●
			8	ダメージ処理を作る			●	●
			9	ゲームを(一旦)完成させる			●	●
			10	ゲームを仕上げる			●	●
GP12	ゲームプログラミング【III】 実践アルゴリズム	吉岡直人	1	ベクトル演算			●	●
			2	アニメーション			●	●
			3	非線形アニメーション			●	●
			4	直線への垂線 1			●	●
			5	直線への垂線 2			●	●
			6	再帰処理 1			●	●
			7	再帰処理 2			●	●
GP12	ゲームプログラミング【IV】 実践アルゴリズム	吉岡直人	8	シャップリング			●	●
			9	ソート 1			●	●
			10	ソート 2			●	●
GP13	サウンドプログラミング【I】	内田哉	1	サウンドプログラマとは？		●	●	●
			2	音の三大要素		●	●	●
			3	10進、2進、16進の概念		●	●	●
			4	デジタルオーディオの表現形式		●	●	●
			5	音の基本的な加工方法		●	●	●
			6	記録可能時間とストレージ容量の関係式		●	●	●
			7	音声圧縮の種類と方式DPCM,ADPCM編		●	●	●
			8	音声圧縮の種類と方式mp3編		●	●	●
			9	矩形波生成プログラム制作アプローチ編		●	●	●
			10	矩形波生成プログラム制作デバッグ編		●	●	●
GP14	サウンドプログラミング【II】	内田哉	1	正弦波生成プログラム制作			●	●
			2	音階周波数の計算方法			●	●
			3	サウンドミドルウェア概要			●	●
			4	ADX2 LEのインストールとサウンド設置			●	●
			5	ボイスリミットグループによる発音数制限設定			●	●
			6	REACT機能による自動音量制御			●	●
			7	AISACを使用した再生制御			●	●
			8	AISACを使用したエンジン音制作			●	●
			9	サンプルプログラムの実行 その1			●	●
			10	サンプルプログラムの実行 その2			●	●
GP15	マーケティング ゲーム業界 リサーチ	斉藤 ゆうすけ	1	リサーチの必要性			●	●
			2	クライアントを説得するために			●	●
			3	おもしろさとは？			●	●
			4	ターゲットを明確にしよう			●	●
			5	ネットを使ってリサーチしよう			●	●
			6	ゲーム白書をチェックしよう			●	●
			7	国立国会図書館に行こう			●	●
			8	アンケート調査をしてみよう			●	●
			9	実地調査をしてみよう			●	●
			10	リサーチ結果に基づいた企画書を作ってみよう			●	●

GP16	企画・ゲームデザイン ビジュアルデザイン	石橋佳奈	1	Illustratorでできること・得意なこと		●	●	●
			2	単純な図形をかいてみよう		●	●	●
			3	オブジェクトの色を変えてみよう		●	●	●
			4	Photoshopでできること・得意なこと		●	●	●
			5	キャラを作ろう		●	●	●
			6	gifアニメを作ろう		●	●	●
			7	ボタンを作ろう【1】		●	●	●
			8	ボタンを作ろう【2】		●	●	●
			9	ゲームの背景素材を作ってみよう		●	●	●
			10	ゲームのイメージ図を作ってみよう		●	●	●
GP17	企画・ゲームデザイン 企画書作成	石橋佳奈	1	企画書は人に伝える道具		●	●	●
			2	企画書をかいてみよう		●	●	●
			3	コンセプトとターゲット		●	●	●
			4	1ページ企画書をつくってみよう【1】		●	●	●
			5	1ページ企画書をつくってみよう【2】		●	●	●
			6	企画のターゲットと趣旨		●	●	●
			7	企画書の構成		●	●	●
			8	オリジナルゲームの企画書をかいてみよう【1】		●	●	●
			9	オリジナルゲームの企画書をかいてみよう【2】		●	●	●
			10	情報の優先順位		●	●	●
GP18	ネットワーク ネットワーク 基礎編	八木都志郎	1	データ通信が行われる仕組み		●	●	●
			2	クライアント/サーバー・ネットワーク・DB		●	●	●
			3	オンラインゲームの物理的構造-C/S型とP2P型【1】-		●	●	●
			4	オンラインゲームの物理的構造-C/S型とP2P型【2】-		●	●	●
			5	オンラインゲームの論理的構造-MMO型とMO型【1】-		●	●	●
			6	オンラインゲームの論理的構造-MMO型とMO型【2】-		●	●	●
			7	同期と非同期【1】		●	●	●
			8	同期と非同期【2】		●	●	●
			9	ネットワーク上でのセキュリティ【1】		●	●	●
			10	ネットワーク上でのセキュリティ【2】		●	●	●
GP19	ネットワーク WEBアプリケーション 基礎編	八木都志郎	1	ブラウザゲームをつくってみよう【1】		●	●	●
			2	ブラウザゲームをつくってみよう【2】		●	●	●
			3	ブラウザゲームをつくってみよう【3】		●	●	●
			4	ブラウザゲームをつくってみよう【4】		●	●	●
			5	WebRTCの基礎【1】		●	●	●
			6	WebRTCの基礎【2】		●	●	●
			7	WEBRTCを利用したビデオチャット【1】		●	●	●
			8	WEBRTCを利用したビデオチャット【2】		●	●	●
			9	Firebaseを使ったリアルタイムサービス【1】		●	●	●
			10	Firebaseを使ったリアルタイムサービス【2】		●	●	●
GP20	ネットワーク WEBアプリケーション の開発編	八木都志郎	1	実践WEBアプリケーション開発①			●	●
			2	実践WEBアプリケーション開発②			●	●
			3	実践WEBアプリケーション開発③			●	●
			4	実践WEBアプリケーション開発④			●	●
			5	実践WEBアプリケーション開発⑤			●	●
			6	実践WEBアプリケーション開発⑥			●	●
			7	実践WEBアプリケーション開発⑦			●	●
			8	実践WEBアプリケーション開発⑧			●	●
			9	実践WEBアプリケーション開発⑨			●	●
			10	実践WEBアプリケーション開発⑩			●	●

GP21	ゲームエンジン・ ツール VisualStudio	西山 信行	1	Visual Studio導入	●	●	●	●
			2	初めてのプログラム実行	●	●	●	●
			3	プロジェクトの新規作成	●	●	●	●
			4	Visual Studioの基礎を知る	●	●	●	●
			5	ソースコード編集の基礎知識	●	●	●	●
			6	VisualStudioの設定	●	●	●	●
			7	アプリ開発の手順【1】	●	●	●	●
			8	アプリ開発の手順【2】	●	●	●	●
			9	デバッグ・リリース	●	●	●	●
			10	ゲーム開発でのテクニック	●	●	●	●
GP22	数学・物理 基礎数学	宗正 直彦	1	2進数、16進数【1】	●	●	●	●
			2	2進数、16進数【2】	●	●	●	●
			3	三平方の定理	●	●	●	●
			4	三角比 (sin,cos,tan)	●	●	●	●
			5	三角関数	●	●	●	●
			6	座標、ベクトル【1】	●	●	●	●
			7	座標・ベクトル【2】	●	●	●	●
			8	行列	●	●	●	●
			9	微分・積分【1】	●	●	●	●
			10	微分・積分【2】	●	●	●	●
GP23	数学・物理 基礎物理	宗正 直彦	1	速度、加速度	●	●	●	●
			2	直線運動	●	●	●	●
			3	二次元の運動	●	●	●	●
			4	さまざまな運動	●	●	●	●
			5	力とは？	●	●	●	●
			6	力の種類	●	●	●	●
			7	運動の法則	●	●	●	●
			8	モーメント	●	●	●	●
			9	運動量【1】	●	●	●	●
			10	運動量【2】	●	●	●	●
GP24	数学・物理 演習	宗正 直彦	1	2進数、16進数の変換		●	●	●
			2	一次式の計算		●	●	●
			3	二次式の計算		●	●	●
			4	立体の計算		●	●	●
			5	角度の計算		●	●	●
			6	場合の数、確率		●	●	●
			7	ベクトル		●	●	●
			8	物体の運動		●	●	●
			9	力のはたらき		●	●	●
			10	運動量		●	●	●
GP25	ハードウェア 概論	森山 弘樹	1	ハードウェアって何？		●	●	●
			2	ビットとバイトと2進数		●	●	●
			3	論理演算について		●	●	●
			4	メモリーの種類と役割		●	●	●
			5	パソコンの歴史・CPUの歴史		●	●	●
			6	パソコンの入出力について		●	●	●
			7	パソコンの画面表示について		●	●	●
			8	通信とインターネット		●	●	●
			9	マルチプロセッサについて		●	●	●
			10	OSについて		●	●	●

GP26	コンテンツプロデューズ【Ⅰ】著作権とビジネス編	Emii	1	コンテンツとは			●	●
			2	プロデューズとは			●	●
			3	ライセンスとは			●	●
			4	著作権[1]			●	●
			5	著作権[2]			●	●
			6	著作権[3]			●	●
			7	著作権の裁判			●	●
			8	自己の権利を守る			●	●
			9	ビジネスの仕組み 1			●	●
			10	ビジネスの仕組み 2			●	●
GP27	コンテンツプロデューズ【Ⅱ】お金とビジネス編	Emii	1	企画書			●	●
			2	企画提案と資金調達			●	●
			3	契約書[1]			●	●
			4	契約書[2]			●	●
			5	ビジネスパートナー（映画編）			●	●
			6	ビジネスパートナー（ゲーム編）			●	●
			7	仮想通貨について			●	●
			8	景品表示法			●	●
			9	ビジネス展開と法律			●	●
			10	コンテンツプロデューズのおさらい			●	●

▼ ゲームライター

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
GW01	メディア分析	斉藤 ゆうすけ	1	ワールドワイドなメディアを学ぼう		●	●	●
			2	メディアミックスって何？		●	●	●
			3	キャラクタービジネス		●	●	●
			4	ゲーム系メディア		●	●	●
			5	アニメ系メディア		●	●	●
			6	個人発信の可能性		●	●	●
			7	インターネット放送		●	●	●
			8	ゲーム・アニメ系イベントとメディアの関係		●	●	●
			9	発信者としての心得		●	●	●
			10	発信者として活動し続けるためには…		●	●	●
GW02	ゲーム記事制作	黒田 知道	1	ラフって何？	●	●	●	●
			2	ラフの要素を知ろう①	●	●	●	●
			3	ラフの要素を知ろう②	●	●	●	●
			4	メーカーからもらった素材を確認しよう	●	●	●	●
			5	ラフを書いてみよう	●	●	●	●
GW03	文章力 ライティング基礎	朱鷺田 祐介	1	ライターのための日本語トレーニング	●	●	●	●
			2	取材実習：旅行記	●	●	●	●
			3	読者を想定した表現	●	●	●	●
			4	ライフハックから始まる コラムの書き方【1】	●	●	●	●
			5	ライフハックから始まる コラムの書き方【2】	●	●	●	●
			6	インプットの技術【1】 インプットのアンテナを育てる	●	●	●	●
			7	インプットの技術【2】 質問力の要（5W1H）	●	●	●	●
			8	情報をアイデアに変える 3種の発想法	●	●	●	●
			9	問題を解決するための質問力と 三種の回答	●	●	●	●
			10	専門化、継続、目標 生き残るための3年戦略	●	●	●	●
GW04	記事制作【編集ディレクション1】	工藤 英人	1	記事ライターという職業		●	●	●
			2	ディバート：基本的な流れ		●	●	●
			3	ディバート：プレゼンの組み立て		●	●	●
			4	ライターから見た出版・WEB業界の構造		●	●	●
			5	記事制作の流れ		●	●	●
			6	出版物の構造		●	●	●
			7	DTPにおける書体・級数		●	●	●
			8	ラフレイアウトの基本		●	●	●
			9	原稿校正の基礎		●	●	●
			10	紹介記事：お勧めの技法		●	●	●
GW05	記事制作【編集ディレクション2】	工藤 英人	1	インタビューの基本		●	●	●
			2	インタビュー：一問一答形式		●	●	●
			3	インタビュー：独白形式		●	●	●
			4	インタビュー：セリフ混じり形式		●	●	●
			5	チーム制作：事始め		●	●	●
GW08	記事制作【編集ディレクション3】	工藤 英人	1	紹介記事の基本			●	●
			2	記事の主題			●	●
			3	紹介記事の構成パターン			●	●
			4	イントロの重要性			●	●
			5	見出しを究める			●	●
GW06	DTP【I】 基礎	笠野 佳美	1	DTPとは、Illustratorとは	●	●	●	●
			2	新規ドキュメント 文字ツール	●	●	●	●
			3	文字ツール	●	●	●	●
			4	長方形ツールペンツール	●	●	●	●
			5	カラー	●	●	●	●
			6	パスファインダー 整列	●	●	●	●
			7	Photoshopとは	●	●	●	●
			8	色調補正 フィルター	●	●	●	●
			9	レイヤー 変形	●	●	●	●
			10	IllustratorとPhotoshopの互換性	●	●	●	●

GW07	DTP【Ⅱ】 応用	笠野 佳美	1	Illustratorで名刺を作ってみよう		●	●	●
			2	Illustratorで名刺を作ってみよう		●	●	●
			3	Illustratorで名刺を作ってみよう		●	●	●
			4	Photoshopで配置素材を作成		●	●	●
			5	IllustratorとPhotoshopの互換性2		●	●	●
			6	Photoshopでグリーティングカードを制作しよう		●	●	●
			7	Photoshopでグリーティングカードを制作しよう		●	●	●
			8	Illustratorでグリーティングカードを制作しよう		●	●	●
			9	Illustratorでグリーティングカードを制作しよう		●	●	●
			10	DTPとIllustratorとPhotoshopまとめ		●	●	●
GW09	商業コンテンツ ゼミ	工藤 英人	1	プレゼンテーション[1]			●	●
			2	プレゼンテーション[2]			●	●
			3	キャラクターの行動原理			●	●
			4	ある人物の告白～人物造形～			●	●
			5	ある人物の告白～ドラマ性の演出～			●	●

▼ ゲームプランナー

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ 学
PL01	企画ゲームデザイン 仕様書制作【I】概要	薄井和也	1	仕様書とは？		●	●	●
			2	仕様書を軸とした仕事の流れ		●	●	●
			3	仕様項目について		●	●	●
			4	仕様書フォーマット		●	●	●
			5	ゲームの設計		●	●	●
			6	仕様書の必須要素（処理フロー）		●	●	●
			7	仕様書の必須要素（データ）		●	●	●
			8	仕様書の必須要素		●	●	●
			9	仕様書から解るべきその他の事柄		●	●	●
			10	仕様書作成実習		●	●	●
PL02	企画ゲームデザイン 仕様書制作【II】作成	薄井和也	1	まとめる前に書き出そう		●	●	●
			2	コンセプトが大事		●	●	●
			3	相談が大事		●	●	●
			4	柔軟性が大事 1		●	●	●
			5	柔軟性が大事 2		●	●	●
			6	他人の仕様書		●	●	●
			7	ゲームプランナーの不幸な癖		●	●	●
			8	仕様の優先順位		●	●	●
			9	工夫をし続ける		●	●	●
			10	全体まとめ		●	●	●
PL03	企画ゲームデザイン ゲームビジネス	沖永賢吾	1	ゲームビジネス基礎用語①		●	●	●
			2	ゲームビジネス基礎用語②		●	●	●
			3	ゲームビジネス基礎用語③		●	●	●
			4	ゲームビジネス基礎用語④		●	●	●
			5	補足用語		●	●	●
PL04	マーケティング ゲーム業界の 歴史と今後	日比野克彦	1	はじめに		●	●	●
			2	ゲームの歴史とマーケティング		●	●	●
			3	マーケティングの変遷		●	●	●
			4	マーケティングの発展とゲーム分野の拡がり		●	●	●
			5	マーケティングとゲーム業界		●	●	●
			6	マーケティングの基本用語		●	●	●
			7	ターゲットの設定		●	●	●
			8	現状（マーケット）整理のためのフレームワーク		●	●	●
			9	近年のゲーム市場について【家庭用ゲーム編】		●	●	●
			10	近年のゲーム市場について【その他（家庭用以外）ゲーム編】		●	●	●
PL05	ゲームクリエイター論	名越稔洋	1	ゲームを作る上で大事なこと	●	●	●	●
			2	ゲームを形作る世界観	●	●	●	●
			3	これからゲームクリエイターを目指す皆さんへ	●	●	●	●

▼ ゲームグラフィック

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
GG01	アートディレクション	石橋 佳奈	1	ゲーム企画を立ててデザインをしよう	●	●	●	●
			2	スタイルとテイストの違い	●	●	●	●
			3	世界観の構築【1】	●	●	●	●
			4	世界観の構築【2】	●	●	●	●
			5	キャラクターの構築～キャラ設定テンプレートの説明～	●	●	●	●
			6	キャラクターの構築～キャラ設定のヒント～	●	●	●	●
			7	ゲーム全体のイメージを組み立てる【1】	●	●	●	●
			8	ゲーム全体のイメージを組み立てる【2】	●	●	●	●
			9	ロゴを作ってみよう【1】	●	●	●	●
			10	ロゴを作ってみよう【2】	●	●	●	●
GG02	2DCG制作 アセット制作 【I】 photoshop 塗り方編	ドルバツ キーヨウコ	1	ツールの説明1	●	●	●	●
			2	ツールの説明2	●	●	●	●
			3	グリザイコ塗り	●	●	●	●
			4	アニメ塗り1	●	●	●	●
			5	アニメ塗り2	●	●	●	●
			6	エアブラシ塗り1	●	●	●	●
			7	エアブラシ塗り2	●	●	●	●
			8	水彩塗り	●	●	●	●
			9	厚塗り	●	●	●	●
			10	ドット塗り	●	●	●	●
GG03	2DCG制作 アセット制作 【II】 photoshop 操作編	ドルバツ キーヨウコ	1	Photoshop®基礎 1	●	●	●	●
			2	Photoshop®基礎 2	●	●	●	●
			3	Photoshop®基礎 3	●	●	●	●
			4	Photoshop®基礎 4	●	●	●	●
			5	サムネール、資料探し、アイレベル	●	●	●	●
			6	アイレベル、人体パース	●	●	●	●
			7	カラーサムネール	●	●	●	●
			8	立体感と球体	●	●	●	●
			9	稜線を探す	●	●	●	●
			10	厚塗り	●	●	●	●
GG04	デッサン【I】 基礎	染矢 義之	1	鉛筆の使い方の学習	●	●	●	●
			2	明暗の学習（立方体）	●	●	●	●
			3	明暗の学習（球体）	●	●	●	●
			4	手のデッサン①	●	●	●	●
			5	手のデッサン②	●	●	●	●
			6	石膏デッサン①	●	●	●	●
			7	石膏デッサン②	●	●	●	●
			8	石膏デッサン③	●	●	●	●
			9	石膏デッサン④	●	●	●	●
			10	石膏デッサン⑤	●	●	●	●
GG05	デッサン【II】 人物・静物	染矢 義之	1	モデルデッサン①		●	●	●
			2	モデルデッサン②		●	●	●
			3	モデルデッサン③		●	●	●
			4	モデルデッサン④		●	●	●
			5	モデルデッサン⑤		●	●	●
			6	静物（組モチーフ）デッサン①		●	●	●
			7	静物（組モチーフ）デッサン②		●	●	●
			8	静物（組モチーフ）デッサン③		●	●	●
			9	静物（組モチーフ）デッサン④		●	●	●
			10	静物（組モチーフ）デッサン⑤		●	●	●

GG14	デッサン【Ⅲ】 応用(人物・静物・石膏)	染矢 義之	1	静物(ヤシの実)〔1〕			●	●
			2	静物(ヤシの実)〔2〕			●	●
			3	自画像〔1〕			●	●
			4	自画像〔2〕			●	●
			5	自画像〔3〕			●	●
			6	石膏デッサン胸像〔1〕			●	●
			7	石膏デッサン胸像〔2〕			●	●
			8	石膏デッサン胸像〔3〕			●	●
			9	石膏デッサン胸像〔4〕			●	●
			10	石膏デッサン胸像〔5〕			●	●
GG06	色彩 カラーブ ランニング 【Ⅰ】 色の基礎	加藤 貴子	1	色の見える理由	●	●	●	●
			2	色光と色料の三原色	●	●	●	●
			3	色彩システム	●	●	●	●
			4	色の三属性	●	●	●	●
			5	アナログ	●	●	●	●
			6	色の三属性	●	●	●	●
			7	トーン	●	●	●	●
			8	配色	●	●	●	●
			9	配色 色相配色	●	●	●	●
			10	配色トーン配色	●	●	●	●
GG07	色彩 カラーブ ランニング 【Ⅱ】 色の見え方・配 色	加藤 貴子	1	色の見え方を知る①		●	●	●
			2	色の見え方を知る②		●	●	●
			3	色の見え方を知る③		●	●	●
			4	色の見え方を知る④		●	●	●
			5	色の感情		●	●	●
			6	色の連想		●	●	●
			7	配色：さまざまな配色方法①		●	●	●
			8	配色：さまざまな配色方法②		●	●	●
			9	配色：さまざまな配色方法③		●	●	●
			10	配色：さまざまな配色方法④		●	●	●
GG08	Illustrator® 【Ⅰ】基礎 【加藤貴子】	加藤 貴子	1	Illustratorとは 基本的な概念		●	●	●
			2	新規画面 各部の名称 保存		●	●	●
			3	ツールパレット ウィンド		●	●	●
			4	図形ツール 塗りと線		●	●	●
			5	ペンツール		●	●	●
			6	ペンツール2		●	●	●
			7	オブジェクトの編集		●	●	●
			8	パスファインダー		●	●	●
			9	グラデーション		●	●	●
			10	文字について		●	●	●
GG09	Illustrator® 【Ⅱ】応用 【加藤貴子】	加藤 貴子	1	各種設定と変更			●	●
			2	オブジェクトの整列			●	●
			3	線の設定と変更			●	●
			4	ブレンドとマスク			●	●
			5	名刺を作る			●	●
			6	シームレスパターンを作る			●	●
			7	オブジェクトの変形			●	●
			8	オブジェクトの変形(効果を使って)			●	●
			9	オブジェクトの変形(効果とエンベロープを使って)			●	●
			10	ボタンを作る			●	●

GG10	構図【I】 アートワーク	濱田 順教	1	導入、オリエンテーション		●	●	●
			2	水彩1		●	●	●
			3	ライティング		●	●	●
			4	世界観から絵作りへ		●	●	●
			5	水彩2		●	●	●
			6	パースペクティブ1		●	●	●
			7	パースペクティブ2		●	●	●
			8	水彩で空間を描こう		●	●	●
			9	水彩で空間を描こう2		●	●	●
			10	まとめ		●	●	●
GG11	構図【II】 イメージボード・ ゲームグラフィック	濱田 順教	1	イメージボードとは？	●	●	●	
			2	絵作りの仕方。カスタムブラシの設定。	●	●	●	
			3	自然物を描こう～雲	●	●	●	
			4	自然物を描こう～木	●	●	●	
			5	自然物を描こう～草	●	●	●	
			6	自然物を描こう～岩	●	●	●	
			7	人工物を描こう～1	●	●	●	
			8	人工物を描こう～2	●	●	●	
			9	空間を描こう	●	●	●	
			10	作品の仕上げ方 まとめ	●	●	●	
GG12	3dsMax® モ デリング【I】 基礎	窪田 純子	1	3d studio MAXのU I、視点の変更		●	●	
			2	プリミティブを配置して単純なキャラクターを作る		●	●	
			3	平面ポリゴンを編集して名前をつくる		●	●	
			4	回転体のオブジェクト(ランプ)を作る		●	●	
			5	ボックスを球体に編集していく		●	●	
			6	単純なキャラクターの頭部を作る		●	●	
			7	キャラクターモデリングの下絵作り		●	●	
			8	箱型の素体を作る		●	●	
			9	下絵に合わせてモデリング		●	●	
			10	UVWアンラップテクスチャを貼ろう		●	●	
GG13	3dsMax® モ デリング【II】 応用	窪田 純子	1	Bipedで骨を作る		●	●	
			2	骨を入れる		●	●	
			3	ポージング		●	●	
			4	ライトの基本操作		●	●	
			5	ライティング 3点証明		●	●	
			6	アイテム マテリアルとテクスチャ		●	●	
			7	背景制作 プリミティブで配置		●	●	
			8	オブジェクトの配置		●	●	
			9	モディファイヤの変形とロフト		●	●	
			10	背景完成へ		●	●	

▼ キャラクターデザイナー

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
CD05	キャラクターデザ	木村 匠吾	1	キャラクターデザインする上での心構え				●
CD01	キャラクターデザイン 概論【I】	木村 匠吾	1	「描くことが楽しい」から「上達が楽しい」へ	●	●	●	●
			2	模写について	●	●	●	●
			3	顔と年齢と手について	●	●	●	●
			4	人体のバランスについて	●	●	●	●
			5	3面図の必要性について	●	●	●	●
			6	表情とポーズについて	●	●	●	●
			7	イラストの構図について	●	●	●	●
			8	立方体のパースについて	●	●	●	●
			9	質感表現について	●	●	●	●
			10	仕上げとエフェクトについて	●	●	●	●
			11	ポージングにおける3要素（人体の重心・ひねり・傾き）	●	●	●	●
			12	添削_線画でよくやってしまうこと	●	●	●	●
			13	添削_仕上げで気をつけること	●	●	●	●
CD02	キャラクターデザイン 概論【II】	木村 匠吾	1	ゲームの世界観を想像すること。		●	●	●
			2	骨格と筋肉と皮膚の関係性		●	●	●
			3	モンスターの考え方		●	●	●
			4	モンスターの図面化について		●	●	●
			5	世界のすべてを想像する_世界観編		●	●	●
			6	世界のすべてを想像する_キャラクター編		●	●	●
			7	ノルマと方向性		●	●	●
			8	演繹法と帰納法について		●	●	●
			9	まとめの準備		●	●	●
			10	方向性を見失わないように仕上げる		●	●	●
CD03	構図 イメージボード・ キャラクターデザイン	kanoto	1	伝えたい事を考えて構図を決めよう！		●	●	●
			2	本番用紙に描いてみよう！		●	●	●
			3	着色・仕上げ		●	●	●
			4	キーワードから連想してみよう！		●	●	●
			5	連想を元に描いてみよう！		●	●	●
			6	水彩絵の具の特性		●	●	●
			7	一点透視図法（基礎）		●	●	●
			8	二点透視図法（基礎）		●	●	●
			9	既存の物語をアレンジしてみよう！		●	●	●
			10	イメージボードを描こう！		●	●	●
CD04	画力基礎 商業デザイン	kanoto	1	ゲーム企画の説明		●	●	●
			2	アイコンチュートリアル①		●	●	●
			3	アイコンチュートリアル②		●	●	●
			4	アイコンチュートリアル③		●	●	●
			5	キャラ紹介画面		●	●	●
			6	キャラ紹介画面を作ろう！		●	●	●
			7	メイン画面を作ろう！		●	●	●
			8	ロゴ		●	●	●
			9	アイコン		●	●	●
			10	TOP画面		●	●	●

▼ 3 DCG・アニメ

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
CG01	映像編集 AfterEffects 【Ⅰ】 基礎操作	山本健介	1	AfterEffects基本操作説明	●	●	●	●
			2	マスクアニメーション	●	●	●	●
			3	タイトルアニメーション	●	●	●	●
			4	モーションタイポ	●	●	●	●
			5	2Dアニメーション	●	●	●	●
			6	パーティクルエフェクト	●	●	●	●
			7	クオリティアップのためのエフェクトワーク	●	●	●	●
			8	クオリティアップのためのエフェクトワーク	●	●	●	●
			9	実写ベースでのコンポジット	●	●	●	●
			10	デモリール制作	●	●	●	●
CG02	映像編集 AfterEffects 【Ⅱ】 クオリティアップ	山本健介	1	オールドフィルム風加工		●	●	●
			2	HMD風加工		●	●	●
			3	アニメ風加工		●	●	●
			4	さらなる素材のクオリティアップ		●	●	●
			5	コンテムービーの制作		●	●	●
			6	エフェクト# 1 火の粉 煙		●	●	●
			7	エフェクト# 2 ブラー		●	●	●
			8	時間のコントロール		●	●	●
			9	時間のコントロール		●	●	●
			10	撮影の処理		●	●	●
CG12	映像編集 AfterEffects 【Ⅲ】 応用	山本健介	1	コンポジットの役割の確認			●	●
			2	キャラクターをなじませる			●	●
			3	キャラクターのイメージを作り込む			●	●
			4	環境を作る			●	●
			5	夜の環境を表現			●	●
			6	火災			●	●
			7	大火災			●	●
			8	大火災にキャラクター			●	●
			9	雨の中のキャラクター			●	●
			10	クオリティアップと視線誘導			●	●
CG03	3DCG制作 3dsMax® 【Ⅰ】 アニメーション基礎	山本健介	1	ボックスアニメ【 1】	●	●	●	●
			2	ボックスアニメ【 2】	●	●	●	●
			3	フライスルーアニメ	●	●	●	●
			4	ボックスアニメ【 3】	●	●	●	●
			5	ボーンとIK	●	●	●	●
			6	Biped【 1】	●	●	●	●
			7	Biped【 2】	●	●	●	●
			8	座ポーズでの振り向き	●	●	●	●
			9	椅子から立ち上がる	●	●	●	●
			10	はじめの一步	●	●	●	●
CG04	3DCG制作 3dsMax® 【Ⅱ】 具体的な動き	山本健介	1	ジャンプ		●	●	●
			2	押す		●	●	●
			3	引く		●	●	●
			4	押される		●	●	●
			5	引かれる		●	●	●
			6	持ち上げる		●	●	●
			7	戦		●	●	●
			8	カメラワーク # 1		●	●	●
			9	カメラワーク # 2		●	●	●
			10	レンダリングとコンポジット		●	●	●

CG11	3DCG制作 3dsMax® 【Ⅲ】 アニメーション応 用	山本 健介	1	プロシージャルアニメーション				●	●
			2	セカンダリアニメーション[1]				●	●
			3	セカンダリアニメーション[2]				●	●
			4	物理シミュレーション				●	●
			5	クロスシミュレーション				●	●
			6	モーフィング[1]				●	●
			7	モーフィング[2]				●	●
			8	アニメーションの連動				●	●
			9	パーティクルエフェクト[1]				●	●
			10	パーティクルエフェクト[2]				●	●
CG05	Maya【Ⅰ】 アセット基礎操 作	IKA	1	Mayaについて					●
			2	積み木で遊ぼう					●
			3	質感の基本					●
			4	モデルの選択や設定					●
			5	モデルの変形と数値入力					●
			6	階層構造					●
			7	マカロンとお皿を作ろう					●
			8	ホイップクリームを乗せよう					●
			9	テーブル作りと盛り付け					●
			10	ライティングとレンダリング					●
CG06	Maya【Ⅱ】 アセット制作 UV・テクス チャー	IKA	1	モデルの面取り色々					●
			2	UVとは？					●
			3	UV展開					●
			4	テクスチャーその1					●
			5	テクスチャーその2					●
			6	テクスチャーその3					●
			7	テクスチャーその4					●
			8	FG(ファイナルギャザリング)とGI					●
			9	AO(アンビエントオクルージョン)					●
			10	合成とレンダリング					●
CG07	Maya【Ⅲ】 アニメーション	IKA	1						●
			2	Cubeを動かしてみよう					●
			3	Sphereを弾ませてみよう					●
			4	Sphereを転がしてみよう					●
			5	ミニカーを走らせてみる					●
			6	ドミノ倒し					●
			7	CGアニメーションの基本その7					●
			8	CGアニメーションの基本その8					●
			9	CGアニメーションの基本その9					●
			10	CGアニメーションの基本その10					●
CG08	Motionbuild er アニメーション	由水 桂	1	キーフレーム					●
			2	モーションビルダー					●
			3	ポーズ					●
			4	キャラクターアニメーション基礎					●
			5	ワークフロー					●
			6	基本動作					●
			7	アニメーション12原則					●
			8	インビトウイン					●
			9	演出・レイアウト					●
			10	シーンの構成					●

CG09	動画基礎 【Ⅰ】 概要と基本動作	高井 宏暢	1	クリンナップの基本（実線と色トレスの練習）	●	●	●	●
			2	タイムシートの読み書きについて	●	●	●	●
			3	目パチロパクの中割りについて	●	●	●	●
			4	ロパクの中割りについて	●	●	●	●
			5	セル分けについて（セルワークの理解）	●	●	●	●
			6	合成動画について	●	●	●	●
			7	振り向きについて（人の回転の順序）	●	●	●	●
			8	歩きについて（基本動作の概念）	●	●	●	●
CG10	動画基礎 【Ⅱ】 動画基礎 動作応用	高井 宏暢	1	アニメのカメラワークについて		●	●	●
			2	走りについて（基本動作の概念）		●	●	●
			3	フォロースルーについて（リピート作画の概念）		●	●	●
			4	ゆらし、なびきについて（リピート作画の応用）		●	●	●
			5	つぶし・のばしについて（アニメならではの特殊な表現）		●	●	●
			6	煙について（リピート作画の応用）		●	●	●
			7	炎について（リピート作画の応用）		●	●	●
MG05	アニメ業界とは	夏目 公一郎	1	アニメ業界の仕事の流れ				●
			2	アニメ業界ビジネス				●
			3	アニメ業界を目指すみなさんに期待すること				●

▼ 声優

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ 学
VA01	歌唱力 ボーカルレッスン	中ノ森 文子	1	歌の向上に必要な三大要素		●	●	●
			2	声を出すための準備Part1 ストレッチ		●	●	●
			3	声を出すための準備Part2 リップロール		●	●	●
			4	プレスコントロールについて 複式呼吸		●	●	●
			5	発音の重要性		●	●	●
			6	リズムはとれている？		●	●	●
			7	地声と裏声の使い分け		●	●	●
			8	ビブラート		●	●	●
			9	自己分解 (hearling)		●	●	●
			10	プロとして必要な事		●	●	●
VA02	ダンスレッスン 【Ⅰ】 基本姿勢・スト レッチ・トレー ニング	KEIKO	1	基本姿勢				●
			2	手・足のポジション				●
			3	立って行うストレッチ				●
			4	フロアで行うストレッチ				●
			5	アイソレーション[1]				●
			6	アイソレーション[2]				●
			7	タンデュ				●
			8	ブリエ				●
			9	筋カトレーニング ～腹筋編～				●
			10	筋カトレーニング ～背筋・腕立て・ヒップ編～				●
VA03	ダンスレッスン 【Ⅱ】 基本ステップ・ ターン・コンビ ネーション	KEIKO	1	基本ステップ (パドブレ・スライド)				●
			2	基本ステップ (サイド・クロスステップ)				●
			3	基本ステップ (フォーチェンジ・ツーステップ)				●
			4	パットマン				●
			5	ターン (アウトサイド・インサイド)				●
			6	ターン (シエネ・ピケ)				●
			7	ウエーブ				●
			8	ジャンプ				●
			9	クロスフロア				●
			10	簡単なコンビネーション				●
VA04	二ーコ流声優の 世界へようこそ	二ーコ	1	二ーコ流 声優業界解説	●	●	●	●
			2	二ーコ流 自己演出	●	●	●	●
			3	二ーコ流 感情開放	●	●	●	●

▼ マンガ・コミック

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
MG01	マンガ制作 基礎	深谷陽	1	コマの「間」と大小	●	●	●	●
			2	コマごとの絵変わり	●	●	●	●
			3	コマごとのアングル	●	●	●	●
			4	コマごとの奥行	●	●	●	●
			5	「他のもの」を使って伝える演出	●	●	●	●
			6	面倒な絵を描こう	●	●	●	●
			7	コマの並びと視線誘導	●	●	●	●
			8	キャラクターを作ろう	●	●	●	●
			9	プロット作りのブレインストーミング	●	●	●	●
			10	人体を描こう	●	●	●	●
MG02	マンガ制作 実践	深谷 陽	1	コマ割り実践 1		●	●	●
			2	コマ割り実践 2		●	●	●
			3	コマ割り実践 3		●	●	●
			4	持ち込み用作品を作ろう		●	●	●
			5	持ち込み後の対策		●	●	●
MG03	マンガ技法	絵青	1	マンガ家になるための心構えとテクニック	●	●	●	●
			2	ペンの使い方	●	●	●	●
			3	カケアミ、ベタの塗り方	●	●	●	●
			4	スクリーントーンの貼り方、削り方	●	●	●	●
			5	定規の使い方（枠線）	●	●	●	●
			6	定規の使い方（効果線）	●	●	●	●
			7	スパッタリング	●	●	●	●
			8	原稿用紙の使い方	●	●	●	●
			9	仕上げ[1]	●	●	●	●
			10	仕上げ[2]	●	●	●	●
MG04	漫画テクニック 基礎・漫画技法	渡辺 みどり	1	漫画ができるまで		●	●	●
			2	画材の紹介		●	●	●
			3	原稿用紙の使い方		●	●	●
			4	つけペンを使う		●	●	●
			5	ベタを塗る		●	●	●
			6	ホワイトで修正する		●	●	●
			7	スクリーントーンを使う[1]		●	●	●
			8	スクリーントーンを使う[2]		●	●	●
			9	画材を使いこなすために		●	●	●
			10	原稿を完成させる		●	●	●

▼ イラスト

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
IL01	キャラクターデザイン【I】 基礎スキル	広瀬 総士	1	【キャラの需要】	●	●	●	●
			2	【PCオペレーション】	●	●	●	●
			3	【キャラデザ制作手順：ラフ1】	●	●	●	●
			4	【迷い線を整える方法：初級】	●	●	●	●
			5	【線を綺麗に引くには：初級】	●	●	●	●
			6	【上達方法と模写について】	●	●	●	●
			7	【Shade陰とShadow影】	●	●	●	●
			8	【配色に困ったら】	●	●	●	●
			9	【配色その2】	●	●	●	●
			10	【キャラの流行パーツ】	●	●	●	●
IL02	キャラクターデザイン【II】 応用スキル	広瀬 総士	1	【SDジョブデザイン】		●	●	●
			2	【ガジェット】武器のデザイン		●	●	●
			3	【季節イベント用アレンジ】		●	●	●
			4	【手の形を覚えよう】		●	●	●
			5	【髪の描き方】		●	●	●
			6	【キャラデザの初歩】		●	●	●
			7	【自己練習】		●	●	●
			8	【仕上げ】		●	●	●
			9	【環境光 I】		●	●	●
			10	【環境光 II】		●	●	●
IL03	キャラクター描画【I】 人物描写	マツバヤシ	1	人物描写と理想プロポーション8頭身	●	●	●	●
			2	人物描写とアタリ人形	●	●	●	●
			3	人物描写と背骨と骨人形	●	●	●	●
			4	人物描写とさまざまな頭身①	●	●	●	●
			5	人物描写とさまざまな頭身②	●	●	●	●
			6	人物描写と三分割法	●	●	●	●
			7	人物描写と骨	●	●	●	●
			8	人物描写と筋肉	●	●	●	●
			9	人物描写の知っておくべき目印	●	●	●	●
			10	人物描写と筋肉図描画	●	●	●	●
IL04	キャラクター描画【II】 人物ディテール	マツバヤシ	1	頭部の描画①		●	●	●
			2	頭部の描画②		●	●	●
			3	手の描画		●	●	●
			4	腕の描画		●	●	●
			5	衣服の描画①：基礎		●	●	●
			6	衣服の描画②：さまざまな衣服		●	●	●
			7	衣服の描画③：練習		●	●	●
			8	立体感とパース		●	●	●
			9	人物とパース①		●	●	●
			10	人物とパース②		●	●	●
IL05	イラストレーター 岸田メル の美少女イラストの 極意	岸田メル	1	可愛いポーズの描き方				●
			2	可愛い表情の描き方				●
			3	可愛い制服の描き方				●
			4	肌の塗り方				●
			5	髪の塗り方				●
			6	制服の塗り方				●
			7	INTERVIEW				●

▼ ゲームサウンド

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
SC01	音楽理論【I】基礎	山崎豪	1	必要な用語	●	●	●	●
			2	メジャースケール	●	●	●	●
			3	コード【1】	●	●	●	●
			4	コード【2】	●	●	●	●
			5	ダイアトニックコード	●	●	●	●
			6	ダイアトニックコードの機能	●	●	●	●
			7	II-V-I	●	●	●	●
			8	5度圏	●	●	●	●
			9	曲の分析【1】	●	●	●	●
			10	曲の分析【2】	●	●	●	●
			11	Secondary Dominant【1】	●	●	●	●
			12	Secondary Dominant【2】	●	●	●	●
SC04	音楽理論【II】応用	山崎豪	1	Avoid tone【1】		●	●	●
			2	Avoid tone【2】		●	●	●
			3	Avoid tone【3】		●	●	●
			4	Avoid tone【4】		●	●	●
			5	Related II【1】		●	●	●
			6	Related II【2】		●	●	●
			7	Modal Interchange【1】		●	●	●
			8	Modal Interchange【2】		●	●	●
			9	転調【1】		●	●	●
			10	転調【2】		●	●	●
GS03	DAW【I】Protools基礎操作	朝野克彦	1	外付けHDDの使い方(要:自己紹介)	●	●	●	●
			2	ProToolsの画面構成(切り替えて使う)	●	●	●	●
			3	インポートオーディオ(音を出してみる)	●	●	●	●
			4	EDIT画面のコントローラ説明と操作	●	●	●	●
			5	クリップの実践操作	●	●	●	●
			6	AI/Fの接続	●	●	●	●
			7	Micを使った録音①(接続の方法)	●	●	●	●
			8	Micを使った録音②(パンチン&プレイリスト)	●	●	●	●
			9	トリムとクロスフェード	●	●	●	●
			10	機材について	●	●	●	●
GS04	DAW【II】Protoolsプラグイン・高度な編集	朝野克彦	1	プラグインについて①(プラグインとは?)		●	●	●
			2	プラグインについて②(2種類のプラグイン)		●	●	●
			3	プラグインについて③(便利な使用方法)		●	●	●
			4	センドを用いたリバーブの掛け方		●	●	●
			5	ソフトシンセの鳴らし方		●	●	●
			6	バウンス		●	●	●
			7	トラブルシューティング		●	●	●
			8	Protools設定		●	●	●
			9	高度な編集①		●	●	●
			10	高度な編集②		●	●	●
GS07	DAW【III】Cubase基本操作	大迫杏子	1	Cubase基本操作① 音を出してみよう	●	●	●	●
			2	Cubase基本操作② オーディオトラック	●	●	●	●
			3	ドラム打ち込み	●	●	●	●
			4	MIDIノートの3要素 その他のタイプのトラック	●	●	●	●
			5	コードトラック	●	●	●	●
			6	ベースの打ち込み ピッチバンドの使用	●	●	●	●
			7	ピアノの打ち込み コントロールチェンジの使用	●	●	●	●
			8	ギターの打ち込み	●	●	●	●
			9	エフェクトをかけてみよう	●	●	●	●
			10	主なエフェクト	●	●	●	●

GS08	DAW【Ⅳ】 Cubase録音 とオーディオ編 集	大迫 杏子	1	オートメーション		●	●	●
			2	ストリングスの打ち込み		●	●	●
			3	ブラスの打ち込み		●	●	●
			4	サンプラーの使用		●	●	●
			5	録音①		●	●	●
			6	録音②		●	●	●
			7	高度なクオンタイズ・タイムワープ機能		●	●	●
			8	オーディオ編集① タイムスライス		●	●	●
			9	オーディオ編集② タイムストレッチ		●	●	●
			10	オーディオ編集③ VariAudio		●	●	●
GS09	DAW【Ⅴ】 ミキシングイコラ イザー・リバー ブ・ディレイ	あさの かつひこ	1	ミックスの基礎知識	●	●	●	
			2	ミックスにおける注意点	●	●	●	
			3	バランス調整とレベルの管理	●	●	●	
			4	イコライザー[1]～説明～	●	●	●	
			5	イコライザー[2]～実践～	●	●	●	
			6	イコライザー[3]～注意～	●	●	●	
			7	リバーブ[1]～基本～	●	●	●	
			8	リバーブ[2]～応用～	●	●	●	
			9	ディレイ[1]～基本～	●	●	●	
			10	ディレイ[2]～応用～	●	●	●	
GS10	DAW【Ⅵ】 ミキシングコンプ レッサ-・アミュ レーター	あさの かつひこ	1	エフェクトの組み合わせ (リバーブ&ディレイ)		●	●	
			2	コンプレッサ- [1]		●	●	
			3	コンプレッサ- [2]		●	●	
			4	コンプレッサ- [3]		●	●	
			5	コンプレッサ- [4]		●	●	
			6	エフェクト処理の順番		●	●	
			7	アンブシュミレーターによる音作り[1]～説明～		●	●	
			8	アンブシュミレーターによる音作り[2]～実践～		●	●	
			9	オートメーションの活用		●	●	
			10	マキシマイザーと最終レベル		●	●	
GS05	ボーカロイドテク ニック【Ⅰ】 パラメーター基 礎編	小澤 慎吾	1	VOCALOIDでできること 起動・セットアップ		●	●	
			2	エディターの機能と名称・歌唱データの入力方法		●	●	
			3	パラメーター・ベロシティ (VEL) ①		●	●	
			4	パラメーター・ベロシティ (VEL) ②		●	●	
			5	パラメーター・ダイナミクス (DYN)		●	●	
			6	パラメーター・プレシネス (BRE)		●	●	
			7	パラメーター・ブライトネス (BRI)		●	●	
			8	パラメーター・クリアネス (CLE)		●	●	
			9	パラメーター・オープニング (OPE)		●	●	
			10	パラメーター・ジェンダーファクター (GEN)		●	●	
			11	パラメーター・ポルタメントタイミング (POR)		●	●	
			12	パラメーター・クロスシンセシス (XSY)		●	●	
GS06	ボーカロイドテク ニック【Ⅱ】 打ち込み応用 編	小澤 慎吾	1	パラメーター・グルウル (GWL)		●	●	
			2	パラメーター・ピッチバンド (PIT) ピッチバンドセンシティブ (PBS)		●	●	
			3	音符の分割①・しゃくり上げ		●	●	
			4	音符の分割②・音量を持続させる		●	●	
			5	ハキハキした歌い方		●	●	
			6	声を裏返す方法		●	●	
			7	ビブラートの使い方		●	●	
			8	補助音符による子音の補強		●	●	
			9	スタッカート之歌い方		●	●	
			10	EQの設定		●	●	
			11	リバーブ・ディレイの設定		●	●	
			12	楽曲の展開に合わせた音量調整		●	●	

GS11	メロディ研究	小澤 慎吾	1	音程の分析[1]		●	●	●
			2	音程の分析[2]		●	●	●
			3	モチーフの使用[1]		●	●	●
			4	モチーフの使用[2]		●	●	●
			5	非和声音(テンション)のメロディ		●	●	●
			6	メロディの再構築		●	●	●
			7	リズムの手法[1]		●	●	●
			8	リズムの手法[2]		●	●	●
			9	メロディへのコード付け		●	●	●
			10	リハーモナイズ[1]		●	●	●
			11	リハーモナイズ[2]		●	●	●
			12	リハーモナイズ[3]		●	●	●
			13	オブリガート・対旋律[1]		●	●	●
			14	オブリガート・対旋律[2]		●	●	●
			15	オブリガート・対旋律[3]		●	●	●
GS12	効果音制作 【I】 操作基礎	梶野 俊夫	1	よく使う用語の説明		●	●	●
			2	音響効果という仕事について		●	●	●
			3	音を作る準備		●	●	●
			4	ソフトシンセでSEをつくる		●	●	●
			5	#4で作った音を加工する		●	●	●
			6	トラックや音量をまとめて編集する		●	●	●
			7	エフェクターをかける		●	●	●
			8	オートメーションでミックス[1]		●	●	●
			9	オートメーションでミックス[2]		●	●	●
			10	声の収録と声を合わせた音作り		●	●	●
GS13	効果音制作 【II】 応用・人の動き・背景音	梶野 俊夫	1	合わせてはいけな音について(位相について)		●	●	●
			2	人の動き[1]足音		●	●	●
			3	人の動き[2]衣擦れ		●	●	●
			4	人の動き[3]座る		●	●	●
			5	人の動き[4]殴る		●	●	●
			6	人の動き[5]ジャンプ		●	●	●
			7	背景音[1]雨		●	●	●
			8	背景音[2]雷		●	●	●
			9	背景音[3]朝		●	●	●
			10	色々な爆発音		●	●	●
GS14	DTM実践	大迫 杏子	1	曲作りのアシスタント[1]~Groove Agentの活用~			●	●
			2	曲作りのアシスタント[2]~コードパッドの活用~			●	●
			3	ルーティングの応用[1]~トラックをまとめてみよう~			●	●
			4	ルーティングの応用[2]~マルチインバー音源の全出力を有効にする~			●	●
			5	シネマティックなモチーフ入門 第1回 ~リズムを組んでみよう[1]			●	●
			6	シネマティックなモチーフ入門第2回~リズムを組んでみよう[2]			●	●
			7	シネマティックなモチーフ入門第3回~弦を配置してみよう~			●	●
			8	シネマティックなモチーフ入門第4回~金管を重ねてみよう~			●	●
			9	シネマティックなモチーフ入門第5回~キースイッチを使いこなそう~			●	●
			10	シネマティックなモチーフ入門第6回~ステップ入力・連符の入力~			●	●
GS15	アレンジテクニ ク	中前 智彦	1	アレンジをする前に			●	●
			2	シーン[古代]			●	●
			3	シーン[神聖な場所]			●	●
			4	シーン[王宮と貴族]			●	●
			5	シーン[劇場]			●	●
			6	シーン[大劇場]			●	●
			7	シーン[異文化]			●	●
			8	シーン[ハロウィン]			●	●
			9	シーン[宇宙[1]]			●	●
			10	シーン[宇宙[2]]			●	●

▼ ノベルシナリオライター

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
SW01	ライティング	斉藤 ゆうすけ	1	どんなメディアで執筆したらいいの？	●	●	●	●
			2	ノベルはどう書けばいいの？	●	●	●	●
			3	映像シナリオはどう書けばいいの？	●	●	●	●
			4	ボイスドラマはどう書けばいいの？	●	●	●	●
			5	ゲームシナリオはどう書けばいいの？	●	●	●	●
			6	漫画原作はどう書けばいいの？	●	●	●	●
			7	紹介記事はどう書けばいいの？	●	●	●	●
			8	エッセイはどう書けばいいの？	●	●	●	●
			9	コンテストに応募してみよう	●	●	●	●
			10	様々なメディアで執筆できるライターになろう	●	●	●	●
SW02	映像シナリオ 【Ⅰ】 シナリオ基礎編	新居 裕美	1	シナリオとは何か？	●	●	●	●
			2	シナリオを書こう	●	●	●	●
			3	面白いシナリオを作る3つの要素	●	●	●	●
			4	面白いプレミスを作ろう	●	●	●	●
			5	魅力的なキャラクターを作ろう	●	●	●	●
			6	成長物語を書こう	●	●	●	●
			7	1幕を面白く作る	●	●	●	●
			8	2幕を面白く作る	●	●	●	●
			9	3幕を面白く作る	●	●	●	●
			10	箱書きを作る	●	●	●	●
SW03	映像シナリオ 【Ⅱ】 シナリオを面白くするスキル編	新居 裕美	1	主人公の変化で魅せる		●	●	●
			2	メインストーリーとサブストーリー		●	●	●
			3	ストーリーを前進させよう		●	●	●
			4	魅力的なシーンとシーケンス		●	●	●
			5	魅力的なセリフ作り		●	●	●
			6	シナリオを面白くする技術【1】		●	●	●
			7	シナリオを面白くする技術【2】		●	●	●
			8	シナリオを面白くする技術【3】		●	●	●
			9	ラブストーリーを書こう		●	●	●
			10	逆箱を作ろう		●	●	●
SW10	ノベル 基礎 【Ⅰ】 小説家になるためのノウハウ	橘 圭	1	最初の質問	●	●	●	●
			2	V A K 診断	●	●	●	●
			3	文章のタブー・句読点	●	●	●	●
			4	小説とは何だろう	●	●	●	●
			5	五つの呪い	●	●	●	●
			6	テーマ・プレミス	●	●	●	●
			7	口を作る	●	●	●	●
			8	物語論 1 欠落と行って帰る	●	●	●	●
			9	物語論 2 ～魔法神話と英雄誕生の物語～	●	●	●	●
			10	物語論 3 ～合成神話とハリウッド映画の物語～	●	●	●	●
SW11	ノベル 基礎 【Ⅱ】 物語の組み方・ネタの引き出し方	橘 圭	1	ハコガキとは何か～大箱・中箱・小箱～		●	●	●
			2	ハコガキ推敲 1 ～ご都合と伏線～		●	●	●
			3	ハコガキ推敲 2 ～時系列と着目点～		●	●	●
			4	10本企画～行為者モデル～		●	●	●
			5	内面設計・外面設計～主人公を作っていく～		●	●	●
			6	環境設計～主人公の環境を作る～		●	●	●
			7	始動・展開・決着～物語を組み上げる～		●	●	●
			8	再整理～物語の構図を俯瞰する～		●	●	●
			9	ブレインストーミング～作家の脳になる～		●	●	●
			10	あなたは どうする？ ～作品世界に入り込む～		●	●	●

SW04	ノベル 感情演出【Ⅰ】 感情演出基礎編	新居裕美	1	感情演出とは何か	●	●	●	●
			2	作家の感情コントロール	●	●	●	●
			3	ターゲットが求める感情を刺激しよう	●	●	●	●
			4	主人公に感情移入させよう	●	●	●	●
			5	主人公を応援する構図を作ろう	●	●	●	●
			6	セットアップで観客の心を鷲掴みにする	●	●	●	●
			7	主人公に欠点を入れて魅力的にする	●	●	●	●
			8	最高にときめくらぶストーリーを作る	●	●	●	●
			9	読者が登場人物に恋をするように作る	●	●	●	●
			10	男性向けラブコメを書こう	●	●	●	●
SW05	ノベル 感情演出【Ⅱ】 読者の感情をコントロールするスキル編	新居裕美	1	感情を刺激するテーマ		●	●	●
			2	キャラの組み合わせと感情変化		●	●	●
			3	ストーリー構成の種類		●	●	●
			4	葛藤		●	●	●
			5	小道具で感情を表現する		●	●	●
			6	笑いを作る		●	●	●
			7	サスペンスを作る		●	●	●
			8	アクションを作る		●	●	●
			9	人間を描く		●	●	●
			10	観客の感情を変化させる		●	●	●
SW06	世界観設定【Ⅰ】 幻想世界論 ファンタジー基礎	朱鷺田祐介	1	自らの夢の根元で				●
			2	仕掛けとしての占い				●
			3	史実は小説より奇なり				●
			4	インプットの技術：体験情報と知識情報				●
			5	新選組で学ぶ歴史の根っこ				●
			6	シャドウランで学ぶファンタジーの可能性				●
			7	宗教と環境				●
		朱鷺田祐介	8	魔法				●
			9	戦いの図式				●
			10	クトゥルフ神話				●
SW07	世界観設定【Ⅱ】 幻想世界論 歴史ファンタジー	朱鷺田祐介	1	歴史ファンタジーを書こう！				●
			2	戦国の魔界へようこそ！				●
			3	織田信長対邪神				●
			4	戦国という時代				●
			5	戦国時代の戦闘				●
			6	有名な武將を使おう				●
			7	日本版ネクロノミコン				●
			8	取材をしよう				●
			9	邪神たちを戦国へ招き入れる				●
			10	比叡山は燃えているか？				●
SW08	分析【Ⅰ】 メディア出版概論	工藤英人	1	ストーリーテラーという職業		●	●	●
			2	作業工程の確認		●	●	●
			3	校正作業の基礎		●	●	●
			4	物語を構成する五要素		●	●	●
			5	五要素～主題～		●	●	●
			6	五要素～世界観～		●	●	●
			7	五要素～キャラクター～		●	●	●
			8	五要素～展開・構成～		●	●	●
			9	五要素～文体～		●	●	●
			10	デビューへの道筋		●	●	●

SW09	分析【Ⅱ】 商業出版概論	工藤 英人	1	掌編作成		●	●	●
			2	作家と編集者の関係		●	●	●
			3	校正による価値の向上		●	●	●
			4	ファンタジー世界の構築		●	●	●
			5	キャラクター相関図を作ろう		●	●	●
			6	ストーリーの展開法		●	●	●
			7	描写の基本		●	●	●
			8	セリフと会話		●	●	●
			9	プロットの作成法		●	●	●
			10	箱書きの効用		●	●	●

▼ ドローン

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ 学
DR01	ドローン基礎	皆川正昭 株式会社 スカイロボッ ト	1	ドローンとは何か				●
			2	ドローンの種類、仕組み[1]				●
			3	ドローンの種類、仕組み[2]				●
			4	ドローン空撮機能について				●
			5	ドローンの活用				●
			6	知っておくべき法律（航空法）				●
			7	知っておくべき法律（その他規制、空港周辺の規制）				●
			8	飛行申請書の仕方				●

▼ Illustrator / Photoshop

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学	
MV01	Illustrator basic	勝田眞黄	1	Mac立ち上げ		●	●	●	
			2	Illustrator®起動		●	●	●	
			3	楕円ツール【バンダ】		●	●	●	
			4	バンダの体を描く		●	●	●	
			5	バンダの色変更		●	●	●	
			6	ブラシパレット草を描く		●	●	●	
			7	バンダの名前をつける		●	●	●	
			8	ペンツール直線・曲線を使ったイラスト		●	●	●	
			9	ペンツール【1】		●	●	●	
			10	ペンツール【2】		●	●	●	
			11	髪の毛・顔を描く		●	●	●	
			12	レースの襟を描く		●	●	●	
			13	パス上文字ツール		●	●	●	
			14	塗りブラシ・ブラシツール		●	●	●	
			15	レイヤーパレットの活用		●	●	●	
			16	塗りブラシ 消す・切断		●	●	●	
			17	塗りブラシ 面の切断		●	●	●	
			18	レイヤーの応用		●	●	●	
MV05		勝田眞黄	1	MV05 フライヤー制作_勝田眞黄	STEP1 文字の入力 復習			●	●
			2		STEP2 ロゴマークを制作[1]			●	●
			3		STEP3 ロゴマークを制作[2]			●	●
			4		STEP4 ロゴマークを制作[3]			●	●
			5		STEP5 クリッピングマスク			●	●
			6		STEP6 ハガキを制作			●	●
			7		STEP7 ハガキに写真を配置			●	●
			8		STEP8 地図のトレース[1]			●	●
			9		STEP9 地図のトレース[2]			●	●
			10		STEP10 散布ブラシを制作			●	●
			11		STEP11 ハガキのレイアウト			●	●
GI08		石橋紀子	1	GI08 Tシャツ・	Tシャツデザイン～レイアウト編～			●	●
2			パッケージジ	Tシャツデザイン～アイロンプリント実践編～			●	●	
3			デザイン_石	パッケージデザイン～レイアウト編～			●	●	
4			橋紀子	パッケージデザイン～組み立て実践編～			●	●	
GG01			9	ロゴ制作_	ロゴを作ってみよう【1】			●	●
10			石橋紀子	ロゴを作ってみよう【2】			●	●	
GI17	Illustrator advance	松本健志	5	GI17 写真加工フ ライヤー制 作_松本健 志	フライヤー①プランニングと台紙（トリムマーク）作成			●	●
6			フライヤー②角版（丸版）画像のレイアウト				●	●	
7			フライヤー③Photoshopで切り抜き処理				●	●	
8			フライヤー④Photoshopで画像合成				●	●	
9			フライヤー⑤文字をレイアウト				●	●	
10			フライヤー⑥入稿用データ				●	●	
GI11		勝田眞黄	1	GI11 名刺・ポス ター・POP 制作_勝田 眞黄	名刺を作成			●	●
			2		A2ポスターを作成			●	●
			3		POPを作成			●	●
			4		メニュー（リーフレット）を作成【1】			●	●
			5		メニュー（リーフレット）を作成【2】			●	●
			6		A5冊子を作成【1】			●	●
GW07		笠野佳美	1	GW07 名刺・グリー ティングカー ド制作_笠 野佳美	Illustratorで名刺を作ってみよう【1】			●	●
			2		Illustratorで名刺を作ってみよう【2】			●	●
			3		Illustratorで名刺を作ってみよう【3】			●	●
			4		Photoshopで配置素材を作成			●	●
			8		Illustratorでグリーティングカードを制作しよう【1】			●	●
			9		Illustratorでグリーティングカードを制作しよう【2】			●	●
10	DTPとIllustratorとPhotoshopまとめ			●	●				

PG01		中本 淳子	10	PG01 印刷の仕 方_中本淳 子	印刷物の作成【1】「名刺を作る」			●	●
			11		印刷物の作成【2】「案内状を作る」			●	●
			12		色の設定			●	●
			13		入稿（印刷）の準備			●	●
			14		紙の選び方			●	●
MV04	Photoshop basic	勝田 眞黄	1	MV04 ツール紹介 01_勝田 眞黄	Photoshopワークスペースの説明		●	●	●
			2		Photoshopの特性[1]		●	●	●
			3		Photoshopと特性[2]		●	●	●
			4		選択ツール[1] 長方形		●	●	●
			5		選択ツール[2] 楕円形		●	●	●
			6		選択ツール[3] 自動選択・レイヤー		●	●	●
			7		選択ツール[4] クイック選択・保存・プリント		●	●	●
			8		選択ツール[5] マグネット・多角形		●	●	●
			9		オリジナルブラシ制作[1]		●	●	●
			10		オリジナルブラシ制作[2]		●	●	●
			11		オリジナルパターン制作		●	●	●
			12		境界線調整		●	●	●
			13		色調補正 [1]		●	●	●
			14		色調補正 [2]		●	●	●
			15		消ゴム [1]		●	●	●
			16		消ゴム [2]		●	●	●
			17		画像補正 [1]		●	●	●
			18		画像補正 [2]		●	●	●
MV06		勝田 眞黄	1	MV06 ツール紹介 02_勝田 眞黄	サイズの認識		●	●	●
			2		レイヤーを使いこなす		●	●	●
			3		クイックマスクによる切り抜き		●	●	●
			4		Illustratorに配置について		●	●	●
			5		文字の入力		●	●	●
			6		シェイプを描く		●	●	●
			7		カスタムシェイプ		●	●	●
			9		文字の変形[1]		●	●	●
			10		文字の変形[2]		●	●	●
			11		描画モードについて[1]		●	●	●
			12		描画モードについて[2]		●	●	●
			MV06			MV06 広告制作_勝 田眞黄	13	MV06 広告制作_ 勝田眞黄	無地のソファに柄をつける
14	ガラス瓶をテーブルに映り込ませる			●			●		●
15	影を付ける			●			●		●
16	ビルの看板に広告を入れ込む			●			●		●
ILO1		ILO1 2Dキャラク ター制作01_ 広瀬総士	2	ILO1 2Dキャラク ター制作 01_広瀬 総士	【PCオペレーション】		●	●	●
			3		【キャラデザ制作手順：ラフ1】		●	●	●
			4		【迷い線を整える方法：初級】		●	●	●
			5		【線を綺麗に引くには：初級】		●	●	●
			6		【上達方法と模写について】		●	●	●
			7		【Shade陰とShadow影】		●	●	●
			8		【配色に困ったら】		●	●	●
ILO2		ILO2 2Dキャラク ター制作02_ 広瀬総士	4	ILO2 2Dキャラク ター制作 02_広瀬 総士	【キャラの流行パーツ】		●	●	●
			5		【手の形を覚えよう】		●	●	●
			7		【髪の描き方】		●	●	●
			8		【自己練習】		●	●	●
			9		【仕上げ】		●	●	●
			10		【環境光Ⅰ】		●	●	●

GG02	Photoshop advance	GG02 2Dキャラクター制作_ドルバッキー_ヨウコ	3	GG02 2Dキャラクター制作_ドルバッキー_ヨウコ	グリザイユ塗り			●	●				
			4		アニメ塗り1			●	●				
			5		アニメ塗り2			●	●				
			6		エアブラシ塗り1			●	●				
			7		エアブラシ塗り2			●	●				
			8		水彩塗り			●	●				
			9		厚塗り			●	●				
			10		ドット塗り			●	●				
			GG11			GG11 アナログ表現 ツール紹介_濱田順教	2	GG11 アナログ表現 ツール紹介_濱田順教	絵作りの仕方。カスタムブラシの設定。			●	●
							3		自然物を描こう～雲			●	●
4	自然物を描こう～木						●		●				
5	自然物を描こう～草						●		●				
6	自然物を描こう～岩						●		●				
7	人工物を描こう～1						●		●				
8	人工物を描こう～2						●		●				
9	空間を描こう						●		●				
10	作品の仕上げ方 まとめ						●		●				
GP16		GP16 ゲームツール制作_石橋紀子		5			GP16 ゲームツール制作_石橋紀子		キャラを作ろう			●	●
			6	gifアニメを作ろう				●	●				
			7	ボタンを作ろう【1】				●	●				
			8	ボタンを作ろう【2】				●	●				
			9	ゲームの背景素材を作ってみよう				●	●				
10	ゲームのイメージ図を作ってみよう			●	●								

▼ 就職・独立・フリーランス・開業

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学		
FD41	フリーランスで仕事をする方法	加藤 信之	1	オリエンテーション			●	●		
			2	フリーランスと自営業の違い			●	●		
			3	フリーランスで活躍するには？				●	●	
			4	フリーランスでの開業準備					●	●
			5	フリーランスでの仕事の取り方					●	●
			6	フリーランスの契約書					●	●
			7	フリーランスの税金基礎知識					●	●
			8	飲食関連の店舗を出店する流れ					●	●
			9	飲食店を開業するための申請書関連					●	●
			10	服飾関連の店舗を出店する流れ					●	●
			11	商品輸入の仕組み					●	●
			12	服飾関連の店舗を出店する費用					●	●
			13	飲食関連の店舗を出店する費用					●	●
FD43	Excel (表計算) 基礎	奥田 貴男	1	Excelを始める前に	●	●	●	●		
			2	最低限知っておきたい操作方法	●	●	●	●		
			3	代表的な関数(SUM とIF)の使い方	●	●	●	●		
			4	代表的な関数(CONCATENATEとCOUNT、COUNTA	●	●	●	●		
FD44	Excel (表計算) 応用	奥田 貴男	1	関数～応用編～		●	●	●		
			2	知っているのと差がつく便利機能		●	●	●		
			3	Excel活用例～店舗の売り上げ計算～		●	●	●		
			4	グラフの作り方		●	●	●		
FD48	ピボットテーブルの活用法	奥田 貴男	1	用語の説明			●	●		
			2	ビジネスにおけるPVTの用途			●	●		
			3	PVTの基本を理解しよう			●	●		
			4	PVTの便利機能を理解しよう			●	●		
			5	PVTの応用操作をマスターしよう			●	●		
			6	リスト整理			●	●		
			7	集計・加工の実践【1】			●	●		
			8	集計・加工の実践【2】			●	●		
FD45	パワーポイント (プレゼンテーションソフト) 基礎	奥田 貴男	1	パワーポイントを始める前に		●	●	●		
			2	ソフトの機能理解【1】 スライド、アウトライン、ノート		●	●	●		
			3	ソフトの機能理解【2】 文字や図形の入力・編集		●	●	●		
			4	ソフトの機能理解【3】 便利機能		●	●	●		
			5	資料作成のポイント【1】 スライドを綺麗に見せるには		●	●	●		
			6	資料作成のコツ【2】 グラフ選び		●	●	●		
			7	資料作成のポイント【3】 資料全体仕上げ		●	●	●		
			8	ケーススタディ 企画書を作成してみよう		●	●	●		
FD49	就職活動	大井 宗太郎	1	就職活動を知る		●	●	●		
			2	就職の仕方と就職活動の流れ		●	●	●		
			3	就職活動の最初にやるべきこと		●	●	●		
			4	自己理解		●	●	●		
			5	仕事理解		●	●	●		
			6	キャリアビジョン		●	●	●		
			7	企業理解		●	●	●		
			8	インターン・アルバイト (啓発的経験)		●	●	●		
			9	会社説明会・合同説明会		●	●	●		
			10	企業の探し方		●	●	●		
			11	身だしなみ・服装		●	●	●		
			12	企業とのコンタクト方法とマナー		●	●	●		
			13	履歴書・ES (エントリーシート) の書き方		●	●	●		
			14	自己PR		●	●	●		
			15	志望動機		●	●	●		
			16	面接①		●	●	●		
			17	面接②		●	●	●		
			18	グループディスカッション		●	●	●		

		19	就活の重要ポイント		●	●	●
		20	内定から入社まで		●	●	●
		21	高校生の就職活動のルール		●	●	●

【 問合せ先 】
バンタンフリップチャンネル窓口
flipchannel@vantan.co.jp

