科目名	進路研究 I				指導担当者名	就職担当職員		
実務経験	無							
開講時期	通年		対象学科学年			全学科 1年生		
授業方法	講義:	0	演習:		実習:		実技:	
年間時間数		28	時間		週時間数		1 時間	
学習到達目標	前期では、一	就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。						
評価方法 評価基準	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	00点満点で評 技試験や筆記 vる。期末試験 A(80点~100点:	価していく。 試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点~7	/テーションに。 :認められる場 9点:良)、C(60	tって行われ、 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[受験資格として を実施する。 D(0点 [~] 59点: 不	7、レポート等の提出状況を 授業実施の出席率80%以上 「可)」の4段階とする。A, B, でにし総合評価する。	
使用教材	SUCCESS							
授業外学習の方法	教科書復習	教科書復習						
学期	ターム 項目 内容・準備資料等				備資料等			

学	期	ターム	項目	内容・準備資料等
		1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)
	-	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか
		3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ
		4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い
		5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように*志望動機は飛ばします
括 第	受 雀	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編)業界マップの理解
言	+	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する
前		8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する
其	明	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す
		10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ·3-4-1自己PRのネタを探す(経験)
		11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ·3-4-2自己PRのネタを探す(特性)
		12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ·3-5自己PRの骨格を作る
		13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ·3-5自己PRの骨格を作る(実践編)
		14	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		進路研究 I			指導担当者名	就職担当職員		
実務経験	無							
開講時期	通年		対象学科学年		全学科 1年生			
授業方法	講義:	0	演習:	演習:			実技:	
年間時間数		28	時間		週時間数		1 時間	
学習到達目標	前期では、一	就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。						
評価方法 評価基準	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。 期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A,B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。						
使用教材	success							
授業外学習の方法	教科書復習							

学期	ターム	項目	内容•準備資料等		
	1	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	2	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	3	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	4	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	5	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
授 業 計	6	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
計画	7	企業訪問	5-1,5-2		
	8	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
後期	9	就職試験のマナー 2	5-2 [~] 5-3(実践編) 面接試験対策1		
	10	就職試験のマナー 3	5-2 [~] 5-3(実践編) 面接試験対策2		
	11	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る		
	12	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
	13	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
	14	期末試験(履歴書)	履歴書提出		

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		クロスオー	バーゼミI		指導担当者名	常勤		
実務経験	無							
開講時期	通年		対象学科学年			全学科 1年生		
授業方法	講義:		演習:		実習:		実技:	
年間時間数		56	時間		週時間数	2 時間		
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。							
評価方法 評価基準							授業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B,	
使用教材	ゼミごとに異な	なる						
授業外学習の方法	ゼミごとに異な	する						
学期	ターム		項目			内容•準	備資料等	
	1	オリエンテーショ	ョン		授業の目的、使用教材	についての理解、各担当	当講師から授業内容について説明。授業選択。	
	2	選択基礎1			選択授業の基礎	楚を学ぶ。		
	3	選択基礎2			選択授業の基礎を学ぶ。			
	4 選択基礎3 選択授業の基礎を学ぶ。							

学期	ターム	項目	内容•準備資料等
	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
授 業	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
業 計 画	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
前 期	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	14	期末試験	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	クロスオーバーゼミ I			指導担当者名		常勤		
実務経験	無							
開講時期	通年		対象学科学年			全学科 1年生		
授業方法	講義:		演習:		実習:		実技:	
年間時間数		56	時間		週時間数		2 時間	
学習到達目標	・授業内におい	学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学び こつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。						
評価方法 評価基準	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてし 成績評価は「A	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。						
使用教材	ゼミごとに異なる							
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる							

学期	ターム	項目	内容-準備資料等		
	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
授 業 計	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。		
計画	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
後期	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。		
	13	特別授業1	年度末最後の選択授業を2回で実施する。		
	14	特別授業2	年度末最後の選択授業を2回で実施する。最終レポート提出。		

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		動画制作演習 Ⅰ ロ			指導担当者名		鈴木	良明
実務経験	有	テレビ局で映像	ディレクターとし	て3年以上従事	•	•		
開講時期	通年		対象学科学年		動画·	・映像クリエイト	科1年	
授業方法	講義:		演習: ○		実習:			実技:
年間時間数		84	時間		週時間数			3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。							
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 要件としている 成績評価は「A	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。						
使用教材	パソコン カメラ							

授業外学習の方法様々な映像作品を見る

学期	ターム	項目	内容·準備資料等		
	1	オリエンテーション	授業の流れについて		
	2	動画とは	動画についての基礎知識習得		
	3	動画の作成方法について	作成方法と使用ソフトについての説明		
	4	グループ分け	動画制作グループ分け		
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作		
授業	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作		
授 業 計 画	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作		
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影		
前期	9	撮影②	企画を元にした動画撮影		
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影		
	11	編集①	撮影した動画の編集		
	12	編集②	撮影した動画の編集		
	13	編集③	撮影した動画の編集		
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション		

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	動画制作演習Ⅰ□				指導担当者名		鈴木	良明	
実務経験	有	テレビ局で映像	ディレクターとし	て3年以上従事					
開講時期	通年		対象学科学年		動画•	映像クリエイト	科1年		
授業方法	講義:		演習:	0	実習:			実技:	
年間時間数		84 時間			週時間数			3 時間	
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。								
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 要件としている 成績評価は「A	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点 数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を 要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A,B,C の評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。							
使用教材	パソコン カメ	パソコン カメラ							
恒業は登辺の士は	詳 わた映像作りた目え								

授業外学習の方法様々な映像作品を見る

学期	ターム	項目	内容·準備資料等		
	1	前期振り返り			
	2	仕事をする上での動画とは	仕事上で気を付けることを考える		
	3	依頼の受け方	依頼を受ける方法について		
	4	グループ分け	動画制作グループ分け		
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作		
授 業	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作		
授 業 計 画	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作		
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影		
後 期	9	撮影②	企画を元にした動画撮影		
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影		
	11	編集①	撮影した動画の編集		
	12	編集②	撮影した動画の編集		
	13	編集③	撮影した動画の編集		
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション		

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

7.1 E 5		デジタルソフト実習 [114 446 1-11, 41	5 TO PT 11. 79		
科目名		デジタルソ	フト実習 [指導担当者名		藤岡 阿比努	
実務経験	無							
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科1	‡1年、マンガクリエイト科1年、グラフィックデザイン科1年、動画・映像クリエイト科1年			
授業方法	講義:	義: 演習:			実習: 〇		実技:	
年間時間数		84	時間		週時間数		3 時間	
学習到達目標	・フォトショップ ・フォトショップ ・イラストレーク	らけるイラスト表 く、イラストレーク 検定初級を取り ター検定初級を	ターの使用技術 得する(12月実 取得する(8月)	fの習得 施予定) 実施予定)				
評価方法 評価基準	配分し、100点 期末試験は実 を要件としてい 成績表かは。 の評価は合	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。成績表かは。A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。						
使用教材	Machintosh P	C,Illustratorクイ	ſックマスター C	C(Win/Mac)対	応,Photoshop:	ウイックマスター	-CC(Win/Mac)対応	
授業外学習の方法	・テキストを使	っての事前予習	ョ・テキストを	使っての実技組	東習			
学期	ターム		項目			内容•準	備資料等	
	1	Illustrator検定対	対策(スタンダート	<u> </u>	クイックマスターIIII	ustratorの基礎知詞	哉/インターフェース・ツール・パネル	
	2	Illustrator検定対	対策(スタンダート	<i>-</i> ;)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/アートワーク・アートボート		ーク・アートボードナビゲーター・ガイド・環境設定	
	3	Illustrator検定対	対策(スタンダート	")	クイックマスター	Illustratorの基本	操作/オブジェクトの設定と描画	

学期	ターム	項目	内容-準備資料等
	1	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/インターフェース・ツール・パネル
	2	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/アートワーク・アートボードナビゲーター・ガイド・環境設定
	3	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/オブジェクトの設定と描画
	4	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/編集操作(CP・前後関係・グループ化・移動)
	5	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/カラー設定・レイヤー オブジェクトの組み合わせ
授 業 計	6	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/文字の作成・文字関連の機能
計画	7	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/パスの基本的な描画と編集
	8	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/線とアピアランス
前 期	9	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/レイアウトの補助機能
	10	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/グラデーション・スウォッチ・パターン
	11	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説
	12	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説
	13	前期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施
	14	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		デジタルソフト実習 I			指導担当者名	诸名 藤岡 阿比努	
実務経験	無						
開講時期	通年		対象学科学年	コミックイラスト科1	年、マンガクリエイト科	1年、グラフィックデザイン科1年、動画・映像	像クリエイト科1年
授業方法	講義:		演習:		実習:	実技:	
年間時間数	84 時間				週時間数	3 ₽	時間
学習到達目標	・フォトショップ ・フォトショップ	らけるイラスト表 パイラストレータ 検定初級を取る ター検定初級を	ターの使用技術 得する(12月実	所の習得 施予定)			
評価方法 評価基準	配分し、100点 期末試験は実 を要件としてい 成績表かは。 Cの評価は合	満点で評価して 技試験や筆記 いる。期末試験(ていく。 試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点~7 認定し、D評価	/テーションによ :認められる場↑ 79点:良)、C(60 iの場合は不合	:って行われ、受 合には追試験を 点~69点:可)、[(0点~59点:不可)、の4段かとす	率80%以上
使用教材	Machintosh P	C,Illustratorクイ	′ックマスターC	C(Win/Mac)対	応,Photoshopク	イックマスターCC(Win/Mac)対	対応
授業外学習の方法	・テキストを使	っての事前予習	習・テキストを	使っての実技絲	棟習		
学期	ターム		項目		内容·準備資料等		
	1	Photoshop検定	対策(スタンダー	-ド)	クイックマスタ―Photosh	pの基礎知識/インターフェース・ドキュメントウィン	
	2	Photoshop検定	対策(スタンダー	-ド)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/画面表示・色の選択・環境		選択•環境設定
	3	Photoshop検定	対策(スタンダー	-ド)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/選択ツール・範囲の		
	4	Photoshop検定	対策(スタンダー	-ド)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/画像解像度とサイズトリミン		
	5	Photoshop検定	対策(スタンダー	-ド)	クイックマスターP	notoshopの基本操作/変形・カラーモ	ー モード色調補正
授 業	6	Photoshop検定	対策(スタンダー	-ド)	クイックマスターPho	toshopの基本操作/ペイント・レタッチ・	レイヤーの操作
計	7	Photoshop検定	対策(スタンダー	-ド)	クイックマスターPhotosho	の基本操作/パス・切抜・シェイプ・フィルター・テキ	キストの入力について
画	8	Photoshop検定	対策(スタンダー	-ド)	クイックマスターPhoto	hopの応用操作/コンテンツ制作・ロゴ制作/	
後 期	9	Photoshop検定	対策(スタンダー	-ド)	クイックマスタ ー Phot	oshopの応用操作/コンテンツ制作・フォトブ	ーー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	10	Photoshop検定	 対策(スタンダー	-ド)	クイックマスター	Photoshopの応用操作/Webペー	 -ジの制作

スタンダード模擬問題-1 解説

スタンダード模擬問題-2 解説

検定試験前の最終確認授業

実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない

過去問題

過去問題

前期期末試験

期末試験フィードバック

・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

11

12

13

科目名		Blender演習			指導担当者名	橋本若菜		
実務経験	無							
開講時期	通年		対象学科学年		動画•	映像クリエイト	科1年	
授業方法	講義:		演習∶○		実習:		実技:	
年間時間数		84 F	時間		週時間数		3 時間	
学習到達目標	〈通年〉DCCツールであるBlenderの基本を習得し、ローポリゴンモデリング、アニメーション、実写合成ができるようになることを目標とする。 〈前期〉Blenderに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。 〈後期〉制作したモデルのアニメーション、実写映像と合成ができるようになることを目標とする。							
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	点満点で評価し 技試験や筆記記 \る。期末試験の \(80点~100点: {	、ていく。 試験、プレゼン D結果、必要と 憂)、B(70点~7	√テーションによ ·認められる場 9点:良)、C(60	つて行われ、受 合には追試験を 点~69点:可)、[・ ・ ・実施する。 ○(0点~59点: 不	、レポート等の提出状況を点受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。	
使用教材	•Blender•Ado	beCC Photosho	p•webの画像					
授業外学習の方法	自宅での実習	復習						
		-ム 項目				内容•準備資料等		
学期	ターム		項目			内容·準	備資料等	
学期	ターム 1	オリエンテーションMaya初		作] ステージレイアウト	·講師紹介、授業		備資料等 プリファンス、UI、ディスプレイ設定	
学期		ォリエンテーションMaya初 Blenderの基本操]期設定&操作説明【制	川作]ステージレイアウト			プリファンス、UI、ディスプレイ設定	
学期	1		期設定&操作説明【制	川作]ステージレイアウト		内容等の説明・元成・基本的なツー	プリファンス、UI、ディスプレイ設定	
学期	1 2	Blenderの基本操	期設定&操作説明【制	作] ステージレイアウト	・オブジェクト作・基本的なツーク	内容等の説明・元成・基本的なツー	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 -ルの習得1	
学期	2 3	Blenderの基本操 プリミティブモデリ	期設定&操作説明【制	作]ステージレイアウト	・オブジェクト作・基本的なツー/・基本的なツー/	内容等の説明・フ 成・基本的なツー レの習得2 レの習得3・マテリ	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 -ルの習得1	
授	1 2 3 4	Blenderの基本操 プリミティブモデリ CSGモデリング	期設定&操作説明[# ♣作 リング	作] ステージレイアウト	・オブジェクト作 ・基本的なツー/ ・基本的なツー/ ・ボージング(ペアレ	内容等の説明・フ 成・基本的なツーレの習得2 レの習得3・マテリント化、ピボットの移	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 -ルの習得1 Jアル設定	
授業計	1 2 3 4 5	Blenderの基本操 プリミティブモデリ CSGモデリング レイアウト	期設定&操作説明[# 操作 リング ヤマッピング		・オブジェクト作 ・基本的なツー/ ・基本的なツー/ ・ポージング(ペアレ 以降授業では、Adob	内容等の説明・フ 成・基本的なツー レの習得2 レの習得3・マテリ ント化、ピボットの移動	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 -ルの習得1 Jアル設定 動など)・ライティング、Eeveeレンダリング	
授業計画	1 2 3 4 5 6	Blenderの基本操 プリミティブモデリ CSGモデリング レイアウト UV展開テクスチ	□期設定&操作説明[# 操作 リング ヤマッピング (ントガラス、金		・オブジェクト作 ・基本的なツー/ ・基本的なツー/ ・ポージング(ペアレ 以降授業では、Adob ・UV展開(境目の	内容等の説明・フ 成・基本的なツー レの習得2 レの習得3・マテリ ント化、ピボットの移動	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 ールの習得1 Jアル設定 動など)・ライティング、Eeveeレンダリング タブレットを使用・UV展開:平面マッピング ニーダで金属・ガラスの質感を学習	
授業計	1 2 3 4 5 6 7	Blenderの基本操 プリミティブモデリ CSGモデリング レイアウト UV展開テクスチー 3Dテクスチャペイ	□期設定&操作説明[# 操作 リング ヤマッピング (ントガラス、金		・オブジェクト作 ・基本的なツー/ ・基本的なツー/ ・ポージング(ペアレ 以降授業では、Adob ・UV展開(境目の	内容等の説明・フルの習得2 レの習得3・マテリント化、ピボットの移動 eCC Photoshop、ペンの処理)・BSDFショ	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 ールの習得1 Jアル設定 動など)・ライティング、Eeveeレンダリング タブレットを使用・UV展開:平面マッピング ニーダで金属・ガラスの質感を学習	
授業計画	1 2 3 4 5 6 7 8	Blenderの基本操 プリミティブモデリ CSGモデリング レイアウト UV展開テクスチー 3Dテクスチャペイ ローポリゴンモデ	□期設定&操作説明[# 操作 リング ヤマッピング (ントガラス、金		・オブジェクト作 ・基本的なツー, ・基本的なツー, ・ポージング(ペアレ 以降授業では、Adob ・UV展開(境目の ・参考資料、イス・ ・UV展開: 円柱	内容等の説明・フルの習得2 レの習得3・マテリント化、ピボットの移動eCC Photoshop、ペンク処理)・BSDFシュニージ画像の収集マッピング	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 ールの習得1 Jアル設定 動など)・ライティング、Eeveeレンダリング タブレットを使用・UV展開:平面マッピング ニーダで金属・ガラスの質感を学習	
授業計画	1 2 3 4 5 6 7 8	Blenderの基本操 プリミティブモデリ CSGモデリング レイアウト UV展開テクスチ・ペイ コーポリゴンモデ UV展開	□期設定&操作説明[# 操作 リング ヤマッピング (ントガラス、金		・オブジェクト作 ・基本的なツー, ・基本的なツー, ・ポージング(ペアレ 以降授業では、Adob ・UV展開(境目の ・参考資料、イス・ ・UV展開: 円柱	内容等の説明・フルの習得2 レの習得3・マテリント化、ピボットの移動eCC Photoshop、ペンク処理)・BSDFシュニージ画像の収集マッピング	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 ールの習得1 Jアル設定 動など)・ライティング、Eeveeレンダリング タブレットを使用・UV展開:平面マッピング ニーダで金属・ガラスの質感を学習	
授業計画	1 2 3 4 5 6 7 8 9	Blenderの基本操 プリミティブモデリ CSGモデリング レイアウト UV展開テクスチー 3Dテクスチャペイ ローポリゴンモデ UV展開 資料集め	□期設定&操作説明[# 操作 リング ヤマッピング (ントガラス、金		・オブジェクト作 ・基本的なツー。 ・基本的なツー。 ・ボージング(ペアレ 以降授業では、Adob ・UV展開(境目の ・参考資料、イン・UV展開: 円柱・アンティーク調	内容等の説明・フルの習得2 レの習得3・マテリント化、ピボットの移動eCC Photoshop、ペンク処理)・BSDFシュニージ画像の収集マッピング	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 ールの習得1 Jアル設定 動など)・ライティング、Eeveeレンダリング タブレットを使用・UV展開:平面マッピング ニーダで金属・ガラスの質感を学習	
授業計画	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Blenderの基本操 プリミティブモデリ CSGモデリング レイアウト UV展開テクスチャペイ コーポリゴンモデ UV展開 資料集め 実制作	□期設定&操作説明[# 操作 リング ヤマッピング (ントガラス、金		・オブジェクト作 ・基本的なツー, ・基本的なツー, ・ポージング(ペアレ 以降授業では、Adob ・UV展開(境目の・参考資料、イン・ ・UV展開: 円柱・アンティーク調・モデリング	内容等の説明・フルの習得2 レの習得3・マテリント化、ピボットの移動eCC Photoshop、ペンク処理)・BSDFシュニージ画像の収集マッピング	プリファンス、UI、ディスプレイ設定 ールの習得1 Jアル設定 動など)・ライティング、Eeveeレンダリング タブレットを使用・UV展開:平面マッピング ニーダで金属・ガラスの質感を学習	

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	Blender演習			指導担当者名		橋本若菜		
実務経験	無							
開講時期	通年		対象学科学年		動画・映像クリエイト科1年		科1年	
授業方法	講義:		演習: ○		実習:		実技:	
年間時間数		84	時間		週時間数		3 時間	
学習到達目標	なることを目標 〈前期〉Blende する。	票とする。	デリングのワー	クフローを学習	し、基本的なモ	∈デルが制作で	ン、実写合成ができるように きるようになることを目標と とする。	
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。						
使用教材	•Blender•Ado	beCC Photosho	op•webの画像					
授業外学習の方法	自宅での実習	復習						
学期	ターム		項目			内容·準	備資料等	
	1	前期の復習			前期で学習した	:内容の確認		
	2	キーフレームアニ	ニメーション①		キーフレームア	ニメーションにつ	いて、アニメーション設定	
	3	キーフレームアニ	ニメーション②		移動・回転・スケ	rールアニメーシ	ョン	
	4	キーフレームアニ	ニメーション③		ボールのアニメ	一ション		
	5	しいがいいが			マーメーションの			

字期	ターム	場日	内谷 •华偏貨料寺
	1	前期の復習	前期で学習した内容の確認
	2	キーフレームアニメーション①	キーフレームアニメーションについて、アニメーション設定
	3	キーフレームアニメーション②	移動・回転・スケールアニメーション
	4	キーフレームアニメーション③	ボールのアニメーション
	5	レンダリング	アニメーションのレンダリング
授業	6	実写合成	マッチムーブ機能について
授 業 計 画	7	実写合成	シーン作成
	8	実写合成	マテリアル設定、ライティング
後 期	9	実写合成	レンダリング
	10	【前期期末制作】	素材の撮影、マッチムーブ
	11	シーン作成	モデリング
	12	アニメーション	制作したモデルのアニメーション
	13	レンダリング	Cyclesレンダリング
	14	期末提出	課題提出

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		動画プランニング演習			指導担当者名		青木 龍太郎
実務経験	有	フリーで5年の映	保傷編集を行って	いる			
開講時期	通年		対象学科学年		動画・	映像クリエイト	科1年
授業方法	講義:	講義: 演習: 〇		0	実習:		実技:
年間時間数		84ターム	時間		週時間数		3 時間
学習到達目標	・動画配信における基礎的な知識の習得 ・発想力、プランニングカの向上 ・基本的な動画編集力の取得						
評価方法	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	点満点で評価し 技試験や筆記 いる。期末試験の A(80点~100点:f	していく。 試験、プレゼン D結果、必要と 優)、B(70点 [~] 79	テーションによ 認められる場 [・] 9点:良)、C(60	つて行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[・ ・ ・実施する。 ○(0点~59点:不	、レポート等の提出状況を点受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	•Machintosh F	PC •Adobe Pre	emiere Pro				
授業外学習の方法	クリエイターと	クリエイターとしての視点で動画やインフルエンサーのリサーチ					
		項目					
学期	ターム		項目			内容・準備	满資料等
学期	ターム 1	オリエンテーショ			授業説明	内容∙準ℓ	備資料等
学期	•	オリエンテーショ 企画の基礎			授業説明 企画(プランニン		備資料等
学期	1					グ)の必要性	備資料等
学期	1 2	企画の基礎			企画(プランニン	グ)の必要性	備資料等
学期	1 2 3	企画の基礎			企画(プランニン 企画書の基礎的コンセプトや制作	グ)の必要性	
授	1 2 3 4	企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎			企画(プランニン 企画書の基礎的 コンセプトや制作 設定したターゲ	グ)の必要性 対な制作方法 作意図について	の重要性
授業計	1 2 3 4 5	企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎			企画(プランニン 企画書の基礎的 コンセプトや制作 設定したターゲー 現在の流行、需	グ)の必要性 対な制作方法 作意図について ットにあった規格	の重要性 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
授業計画	1 2 3 4 5 6	企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎			企画(プランニン 企画書の基礎的 コンセプトや制作 設定したターゲー 現在の流行、需 自分と他人の個	グ)の必要性 かな制作方法 作意図について ットにあった規格 要のリサーチ(年 値観のギャップ	の重要性 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
授業計	1 2 3 4 5 6 7	企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎			企画(プランニン 企画書の基礎的 コンセプトや制作 設定したターゲー 現在の流行、需 自分と他人の個	グ)の必要性 かな制作方法 作意図について ットにあった規格 要のリサーチ(年 値観のギャップ	の重要性 =齢、性別指定)
授業計画	1 2 3 4 5 6 7 8	企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎	עו		企画(プランニン 企画書の基礎的 コンセプトや制作 設定したターゲー 現在の流行、需 自分と他人の個 現状の基本的な 統一性を持たせ	グ)の必要性 かな制作方法 作意図について ットにあった規格 要のリサーチ(年 値観のギャップ	の重要性 =齢、性別指定) ま存+α or 新しいもの)
授業計画	1 2 3 4 5 6 7 8	企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎	画制作		企画(プランニン 企画書の基礎的 コンセプトや制作 設定したターゲー 現在の流行、需 自分と他人の個 現状の基本的な 統一性を持たせ 後期に制作する	グ)の必要性 かな制作方法 作意図について ットにあった規格 要のリサーチ(年 i値観のギャップ な企画スタンス(既 る意味(ブランデ	の重要性 =齢、性別指定) ま存+α or 新しいもの) (イング)
授業計画	1 2 3 4 5 6 7 8 9	企画の基礎	画制作		企画(プランニン 企画書の基礎的 コンセプトや制作 設定したターゲー 現在の流行、需 自分と他人の個現状の基本的な 統一性を持たせ 後期に制作する 後期に制作する	グ)の必要性 かな制作方法 作意図について ットにあった規格 要のリサーチ(年 値観のギャップ 企画スタンス(既 る意味(ブランデ 映像の企画書制	の重要性 =齢、性別指定) ま存+α or 新しいもの) イング) 制作
授業計画	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	企画の基礎 後期に向けた企	画制作		企画(プランニン 企画書の基礎的 コンセプトや制作 設定したターゲー 現在の流行、需 自分と他人の個現状の基本的な 統一性を持たせ 後期に制作する 後期に制作する	グ)の必要性 かな制作方法 作意図について ットにあった規格 要のリサーチ(年 値観のギャップ 企画スタンス(既 る意味(ブランデ ・映像の企画書 ・映像の企画書 ・映像の企画書	の重要性 =齢、性別指定) ま存+α or 新しいもの) イング) 制作

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	動画プランニング演習				指導担当者名 青木 龍太郎		
実務経験	有	フリーで5年の時	央像編集を行って	こいる			
開講時期	通年		対象学科学年		動画・映像クリエイト科1年		
授業方法	講義:		演習∶○		実習:	実技:	
年間時間数		84	時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	・動画配信における基礎的な知識の習得 ・発想力、プランニングカの向上 ・基本的な動画編集力の取得						
評価方法 評価基準							
使用教材	•Machintosh I	PC •Adobe Pr	emiere Pro				
	ま クリエイターとしての視点で動画やインフルエンサーのリサーチ						
授業外学習の方法	クリエイダーと	しての視点で男	切画 やインフル:	エンサーのリサ	·ーチ		
授業外学習の方法 学期	クリエィダーと ターム	しての視点で里	項目	エンサーのリサ	·—)	内容•準備資料等	
		映像について		エンサーのリサ		内容・準備資料等 受業で学ぶ映像の種類の説明	
	ターム			エンサーのリサ	映像の種類と授		
	ターム	映像について		エンサーのリサ	映像の種類と授興味を持つきっ	受業で学ぶ映像の種類の説明	
	ターム 1 2	映像について	項目	エンサーのリサ	映像の種類と授 興味を持つきっ 人間の集中力の	受業で学ぶ映像の種類の説明かけ(サムネイル等)	
	ターム 1 2 3	映像について映像について映像について	項目)確認	エンサーのリサ	映像の種類と授 興味を持つきっ 人間の集中力の	受業で学ぶ映像の種類の説明 かけ(サムネイル等) の持続と映像の関連性 の知識の確認と企画への落とし込む重要性	
学期	ターム 1 2 3 4	映像について 映像について 映像について 映像についての	項目 の確認 使い方	エンサーのリサ	映像の種類と授 興味を持つきっ 人間の集中力の 学習した映像の	受業で学ぶ映像の種類の説明 かけ(サムネイル等) D持続と映像の関連性 知識の確認と企画への落とし込む重要性 「法と書き出し	
学期 授業計	ターム 1 2 3 4 5	映像について 映像について 映像について 映像についての Premiere proの	項目) 確認 使い方 使い方	エンサーのリサ	映像の種類と授 興味を持つきっ 人間の集中力の 学習した映像の データの作成方 カット、文字入れ	受業で学ぶ映像の種類の説明 かけ(サムネイル等) D持続と映像の関連性 知識の確認と企画への落とし込む重要性 「法と書き出し	
学期 授業計画	ターム 1 2 3 4 5 6	映像について 映像について 映像について 映像についての Premiere proの Premiere proの	項目) 確認 使い方 使い方	エンサーのリサ	映像の種類と授興味を持つきっ 人間の集中力の 学習した映像の データの作成方 カット、文字入れ 機能の使用方法	受業で学ぶ映像の種類の説明 かけ(サムネイル等) の持続と映像の関連性 の知識の確認と企画への落とし込む重要性 が法と書き出し に、音入れ	
学期 授業計	ターム 1 2 3 4 5 6 7	映像について 映像について 映像について 映像について 中でMiere proの Premiere proの Premiere proの	項目) 確認 使い方 使い方	エンサーのリサ	映像の種類と搭 興味を持つきっ 人間の集中力の 学習した映像の データの作成方 カット、文字入れ 機能の使用方法 企画に基づいた	受業で学ぶ映像の種類の説明かけ(サムネイル等) の持続と映像の関連性 の知識の確認と企画への落とし込む重要性 「法と書き出し れ、音入れ 去(基本的なエフェクト)	
学期 授業計画 後	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8	映像について 映像について 映像について 映像について Premiere proの Premiere proの Premiere proの 映像制作	項目) 確認 使い方 使い方	エンサーのリサ	映像の種類と授 興味を持つきっ 人間の集中力の 学習した映像の データの作成方 カット、文字入れ 機能の使用方法 企画に基づいた	受業で学ぶ映像の種類の説明かけ(サムネイル等) D持続と映像の関連性 D知識の確認と企画への落とし込む重要性 T法と書き出し れ、音入れ 去(基本的なエフェクト)	
学期 授業計画 後	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8 9	映像について 映像について 映像について 映像について Premiere proの Premiere proの Premiere proの 映像制作 映像制作	項目) 確認 使い方 使い方	エンサーのリサ	映像の種類と授 興味を持つきっ 人間の集中力の 学習した映像の データの作成方 カット、文字入れ 機能の使用方法 企画に基づいた 企画に基づいた	受業で学ぶ映像の種類の説明かけ(サムネイル等) D持続と映像の関連性 D知識の確認と企画への落とし込む重要性 T法と書き出し L、音入れ 法(基本的なエフェクト) 二制作 個別指導・添削 二制作 個別指導・添削	
学期 授業計画 後	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	映像について 映像について 映像について 映像について Premiere proの Premiere proの Premiere proの 映像制作 映像制作 映像制作	項目) 確認 使い方 使い方	エンサーのリサ	映像の種類と授 興味を持つきっ 人間の集中力の 学習した映像の データの作成方 カット、文字入れ 機能の使用方法 企画に基づいた 企画に基づいた	受業で学ぶ映像の種類の説明 かけ(サムネイル等) D持続と映像の関連性 D知識の確認と企画への落とし込む重要性 T法と書き出し L、音入れ は(基本的なエフェクト) L制作 個別指導・添削 L制作 個別指導・添削 L制作 個別指導・添削	
学期 授業計画 後	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	映像について 映像について 映像について 映像について の Premiere proの Premiere proの Premiere proの 映像制作 映像制作 映像制作 映像制作	項目) 確認 使い方 使い方	エンサーのリサ	映像の種類と授 興味を持つきっ 人間の集中力の 学習した映像の データの作成方 カット、文字入れ 機能の使用方法 企画に基づいた 企画に基づいた	受業で学ぶ映像の種類の説明 かけ(サムネイル等) D持続と映像の関連性 D知識の確認と企画への落とし込む重要性 i法と書き出し a、音入れ は(基本的なエフェクト) =制作 個別指導・添削 =制作 個別指導・添削 =制作 個別指導・添削 =制作 個別指導・添削 =制作 個別指導・添削 =制作 個別指導・添削	

課題とプレゼンテーションについて講評

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

後期振り返り

科目名	メディアリテラシー概論				指導担当者名	松岡純代		
実務経験	有	有 制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中						
開講時期	通年		対象学科学年		動画・映像クリエイト科1年			
授業方法	講義:	0	演習:		実習:		実技:	
年間時間数		28	時間		週時間数		1 時間	
学習到達目標	・情報モラル ・メディアに対	前期のポイント(以下の力を身に付ける) 情報モラル メディアに対する自己コントロールカ 情報をうのみにせず主体的批判的に受け取る力						
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。						
使用教材	Machintosh PC、ノート、筆記用具							
授業外学習の方法	・メディアに触っ	れること						
学期	ターム		項目			内容・準	備資料等	
	1	授業の説明			進め方、概要			
	2	メディアリテラシュ	<u> </u>		メディアリテラシーの音味			

学期	ターム	項目	内容·準備資料等
	1	授業の説明	進め方、概要
	2	メディアリテラシーを考える	メディアリテラシーの意味
	3	メディアを知る	メディアの種類
	4	SNSを知る	SNSを使用する上での注意点
	5	SNSトラブル	SNSトラブルの対処法、ポイント
授業	6	ネット犯罪	加害者・被害者にならないために①
授 業 計 画	7	ネットストーカー	加害者・被害者にならないため②
	8	アンガーマネジメント	自己マインドのコントロールについて
前 期	9	ネットニュース	ネットニュースの仕組み
	10	フェイクニュース	文章の編集、画像・動画の編集、切り取りについて
	11	ネット広告	ネット広告の仕組み
	12	期末試験準備	試験範囲発表
	13	前期期末試験	期末試験
	14	前期振り返り	前期振り返り

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	メディアリテラシー概論			指導担当者名	松岡純代		
実務経験	有	制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中					
開講時期	通年	対象学科学年			動画・映像クリエイト科1年		
授業方法	講義:	0	演習:		実習:		実技:
年間時間数		28	時間		週時間数		1 時間
学習到達目標	・情報モラル ・メディアに対	前期のポイント(以下の力を身に付ける)					
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。					
使用教材	Machintosh P	C、ノート、筆記	用具				
授業外学習の方法	・メディアに触	れること					
学期	ターム		項目			内容•準	備資料等
	1	SNSマーケティン	<u></u>		SNSマーケティン	ングの説明	
	2	SNSマーケティン	ング		バズらせるための考察		
	3	情報発信をして	みよう		記事を書くコツと	上注意点	
I		.					

学期	ターム	項目	内容•準備資料等
	1	SNSマーケティング	SNSマーケティングの説明
	2	SNSマーケティング	バズらせるための考察
	3	情報発信をしてみよう	記事を書くコツと注意点
	4	情報発信をしてみよう	記事を読んで分析しよう
	5	SNSを分析してみよう	アカウント分析
授業	6	SNSを分析してみよう	インサイト
授 業 計 画	7	SNSを分析してみよう	マーケティング
	8	JARO	景品表示法について
後 期	9	JARO	優良誤認
	10	JARO	有利誤認
	11	JARO	薬機法
	12	期末試験準備	試験範囲発表
	13	後期期末試験	期末試験
	14	年間の講評	

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	色彩概論 I			指導担当者名		志村早織		
実務経験	無							
開講時期	通年		対象学科学年		動画•	映像クリエイト	科1年	
授業方法	講義:	0	演習:		実習:		実技:	
年間時間数		56	時間		週時間数		2 時間	

学習到達目標 色彩検定3級合格を目指す

評価方法 評価基準 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。

期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B,

Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。

使用教材

色彩概論テキスト

授業外学習の方法

各授業実施前後の予習と復習の徹底をする

学期	ターム	項目	内容·準備資料等
	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、簡単な実習
	2	確認テスト色番号	教科書、問題集PCCS
	3	確認テスト色のはたらきについて	教科書、問題集色のはたらき、色とイメージ
	4	確認テスト光と色	教科書、問題集色はなぜ見えるのか、目のしくみ
	5	確認テスト混色	教科書、問題集照明と色の見え方、加法混色、減法混色
授業	6	確認テスト色の分類と三属性	教科書、問題集色の三属性、等色相面
授 業 計 画	7	確認テストPCCS色相	教科書、問題集色相、明度、彩度、トーンのイメージ
	8	確認テストトーン記号	教科書、問題集色相とトーンによる色の表示方法
前期	9	確認テスト慣用色名①	教科書、問題集慣用句名、暖色と寒色
	10	確認テスト色彩心理	教科書、問題集進出色と後退色、膨張色と収縮色
	11	確認テスト色対比と錯視	教科書、問題色対比、同化効果、色陰現象、色の錯視
	12	確認テスト色彩調和	教科書、問題集配色、色相から配色を考える
	13	確認テスト色彩効果	教科書、問題集配色技法、色彩と構成
	14	レポート作成	まとめ

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない
- ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	色彩概論 I				指導担当者名		志村早織	
実務経験	無							
開講時期	通年	通年 対象学科学年			動画・映像クリエイト科1年			
授業方法	講義:	0	演習:		実習:		実技:	
年間時間数		56	時間		週時間数		2 時間	
学習到達目標	色彩検定3級	合格を目指す						
A. I	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	点満点で評価 技試験や筆記 いる。期末試験 \(80点~100点:	していく。 試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点~7	√テーションによ :認められる場1 9点:良)、C(60	って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点: 可)、[受験資格として 主実施する。 D(0点 [~] 59点:不	、レポート等の提出状況 受業実施の出席率80%以 可)」の4段階とする。A, I 化し総合評価する。	上

色彩概論テキスト 使用教材

授業外学習の方法 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする

学期	ターム	項目	内容·準備資料等
	1	確認テスト授業説明	教科書、問題集
	2	確認テスト色彩と生活	教科書、問題集生活環境と色彩、生活環境とカラーコーディネーション
	3	確認テストファッションと色彩	教科書、問題集ファッションとは、ファッションコーディネートにおける色彩、基本的なカラーコーディネート
	4	確認テストインテリアと色彩	教科書、問題集インテリアとは、住宅インテリアの色彩
	5	確認テストインテリアのカラーコーディネーション	教科書、問題集インテリアのカラーコーディネーション、インテリアにおける色の心理的効果
授 業 計	6	確認テストコーポレートカラー	教科書、問題集インテリアの配色、インテリアにおける色彩検討、コーポレートカラー
計画	7	確認テスト慣用色名②	教科書、問題集慣用句名説明
	8	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説
後 期	9	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説
	10	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説
	11	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説
	12	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説
	13	色彩検定2級についての説明	次年度概要説明
	14	レポート作成	まとめ

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		映像制作概論	I 🗆		指導担当者名		矢田部翔子
実務経験	無						
開講時期	通年	対象学	4科学年		動画•	映像クリエイト	科1年
授業方法	講義:		演習: 〇		実習:		実技:
年間時間数		56 時間			週時間数		2 時間
学習到達目標	映像制作にお	ける基礎知識、用語を	を理解し適り	刃に使える。	ようになることを	目的とする。	
	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてし 成績評価は「A Cの評価は合	点満点で評価している 技試験や筆記試験、 いる。期末試験の結果 \(80点~100点:優)、B 格とし、D評価の場合	く。 プレゼンテ· 、必要と認。 (70点 [~] 79点	ーションによ められる場・ ∴ 良)、C(60	:って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[・ ・ ・実施する。)(0点~59点: 不	、レポート等の提出状況を点受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	動画映像制作	ハンドブック					
授業外学習の方法	授業内で提示	された課題の自宅学	習				
学期	ターム	項	i 目			内容•準	講資料等
学期	ターム	項 プリプロ-映像制作のな			映像制作の流れ		
学期			がれ			ιをチャートに沿·	
学期	1	プリプロ-映像制作のな	こがれ レテーション		映像制作における企画、	ルをチャートに沿っ	って学習する
学期	1 2	プリプロ-映像制作のな	こがれ レテーション		映像制作における企画、	1をチャートに沿 けリエンテーションとは何か るシナリオ表現の	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む
学期	2 3	プリプロ-映像制作のな プリプロ-企画、オリエン プリプロ-シナリオ表現	いがれ ノテーション 、コンテ		映像制作における企画、 映像制作におけん レンズの特性に	1をチャートに沿 けリエンテーションとは何か るシナリオ表現の ついての知識を	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む
授	1 2 3 4	プリプロ-映像制作のな プリプロ-企画、オリエン プリプロ-シナリオ表現 撮影-レンズの特性	がれ		映像制作における企画、 映像制作におけん レンズの特性に 画面サイズと呼	れをチャートに沿 けリエンテーションとは何か るシナリオ表現の ついての知識を 称、カメラワーク	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む 学ぶ
授業計	1 2 3 4 5	プリプロ-映像制作のなプリプロ-企画、オリエンプリプロ-シナリオ表現撮影-レンズの特性撮影-画面サイズ、カメ	ながれ シテーション 、コンテ ラ・ワーク の実際	度と色彩	映像制作における企画、 映像制作におけん レンズの特性に 画面サイズと呼	れをチャートに沿 ナリエンテーションとは何か るシナリオ表現の ついての知識を 称、カメラワーク 質、用途と役割、	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む 学ぶ の用語について学ぶ 実際の撮影の流れを学ぶ
授業計画	1 2 3 4 5 6	プリプロ-映像制作のなプリプロ-企画、オリエンプリプロ-シナリオ表現撮影-レンズの特性撮影-画面サイズ、カメ撮影-撮影機材、撮影の撮影-撮影機材、撮影の	がれ ノテーション コンテ ラ・ワーク の実際 ド表現~照月	度と色彩	映像制作における企画、 映像制作におけん レンズの特性に 画面サイズと呼 撮影機材の種業 照明の役割、色	れをチャートに沿 ナリエンテーションとは何か るシナリオ表現の ついての知識を 称、カメラワーク 質、用途と役割、	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む 学ぶ の用語について学ぶ 実際の撮影の流れを学ぶ ・学ぶ
授業計	1 2 3 4 5 6 7	プリプロ-映像制作のなプリプロ-企画、オリエンプリプロ-シナリオ表現撮影-レンズの特性撮影-画面サイズ、カメ撮影-撮影機材、撮影の照明-照明の役割、色彩	まがれ シテーション コンテ ラ・ワーク の実際 ド表現~照度 、照明機材	度と色彩	映像制作における企画、 映像制作におけん レンズの特性に 画面サイズと呼 撮影機材の種类 照明の役割、色 ライトポジション	れをチャートに沿 がリエンテーションとは何か るシナリオ表現の ついての知識を 称、カメラワーク 質、用途と役割、 彩表現の知識を 、照明機材の名	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む 学ぶ の用語について学ぶ 実際の撮影の流れを学ぶ ・学ぶ
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8	プリプロ-映像制作のなプリプロ-企画、オリエンプリプロ-シナリオ表現撮影-レンズの特性撮影-画面サイズ、カメ撮影-撮影機材、撮影の照明-照明の役割、色彩照明-ライト・ポジション	がれ レテーション 、コンテ ラ・ワーク の実際 ド表現〜照月 、照明機材 也		映像制作における企画、 映像制作におけん レンズの特性に 画面サイズと呼 撮影機材の種業 照明の役割、色 ライトポジション 人物照明における3灯	はをチャートに沿った。 また かく	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む 学ぶ の用語について学ぶ 実際の撮影の流れを学ぶ 学ぶ 称・用途を学ぶ
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	プリプロ-映像制作のなプリプロ-企画、オリエンプリプロ-シナリオ表現撮影-レンズの特性撮影-画面サイズ、カメ撮影-撮影機材、撮影の照明-照明の役割、色彩照明-ライト・ポジション照明-人物照明、その作	がれ レテーション 、コンテ ラ・ワーク の実際 ド表現〜照別 、照明機材 也	ックス	映像制作における企画、 映像制作における企画、 映像制作におけ、 レンズの特性に 画面サイズと呼 撮影機材の種業 照明の役割、色 ライトポジション 人物照明における3灯 映像制作におけ	はをチャートに沿ったリエンテーションとは何かるシナリオ表現のついての知識を称、カメラワーク質、用途と役割、彩表現の知識を、照明機材の名照明の基本と応用につる素材、データ	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む 学ぶ の用語について学ぶ 実際の撮影の流れを学ぶ ・学ぶ 称・用途を学ぶ いて、その他の照明についての知識を学ぶ
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	プリプロ-映像制作のなプリプロ-企画、オリエンプリプロ-シナリオ表現撮影-レンズの特性撮影-画面サイズ、カメ撮影-撮影機材、撮影の照明-照明の役割、色彩照明-ライト・ポジション照明-人物照明、その作素材制作-コンピュータ	がれ レテーション 、コンテ ラ・ワーク の実際 ド表現〜照別 、照明機材 也 ー・グラフィン CG、画像合成	ックス	映像制作における企画、 映像制作における企画、 映像制作におけ、 レンズの特性に 画面サイズと呼 撮影機材の種業 照明の役割、色 ライトポジション 人物照明における3灯 映像制作におけ	はをチャートに沿ったリエンテーションとは何かるシナリオ表現のついての知識を称、カメラワーク質、用途と役割、彩表現の知識を、照明機材の名の基本と応用につる素材、データを画像合成に関す	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む 学ぶ の用語について学ぶ 実際の撮影の流れを学ぶ ・学ぶ 称・用途を学ぶ いて、その他の照明についての知識を学ぶ 形式に関する知識を学ぶ ・る用語とその意味を学ぶ
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	プリプロ-映像制作のな プリプロ-企画、オリエン プリプロ-シナリオ表現 撮影-レンズの特性 撮影-画面サイズ、カメ 撮影-撮影機材、撮影の 照明-照明の役割、色彩 照明-ライト・ポジション 照明-人物照明、その代 素材制作-コンピュータ 素材制作-コンピュータ	がれ レテーション 、コンテ ラ・ワーク の実際 ド表現〜照別 、照明機材 也 ー・グラフィン CG、画像合成	ックス	映像制作における企画、対映像制作における企画、対しています。 映像制作における の特性に 画面サイズと呼 撮影機材の種類 照明の役割、色ライトポジション 人物照明における 3灯 映像制作における 2DCG、3DCG、映像制作における いいます における はいます にいます における はいます にいます にいます にいます にいます にいます にいます にいます に	はをチャートに沿ったリエンテーションとは何かるシナリオ表現のついての知識を称、カメラワーク質、用途と役割、彩表現の知識を、照明機材の名の基本と応用につる素材、データを画像合成に関す	って学習する を実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。 考え方を学び、コンテに落とし込む 学ぶ の用語について学ぶ 実際の撮影の流れを学ぶ 学ぶ 称・用途を学ぶ いて、その他の照明についての知識を学ぶ 形式に関する知識を学ぶ る用語とその意味を学ぶ る知識を学ぶ

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		映像制作概論Ⅰ□		指導担当者名		矢田部翔子
実務経験	無					
開講時期	通年	対象学科学年		動画•	映像クリエイト	科1年
授業方法	講義:	演習: 〇)	実習:		実技:
年間時間数		56 時間		週時間数		2 時間
学習到達目標	映像制作にお	ける基礎知識、用語を理解し適り	切に使えるよ	うになることを	目的とする。	
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	実施及び実習成果による評価の点満点で評価していく。 点満点で評価していく。 技試験や筆記試験、プレゼンテいる。期末試験の結果、必要と認 4(80点~100点:優)、B(70点~79点 格とし、D評価の場合は不合格と	·一ションによ !められる場? ā : 良)、C(60,	って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点: 可)、[・ ・ ・実施する。 ・(0点 [~] 59点:不	受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B,
使用教材	動画映像制作	・ハンドブック				
授業外学習の方法	授業内で提示	された課題の自宅学習				
学期	ターム	項目			内容・準備	備資料等
学期	ターム 1	項目 録音-録音の基礎、音声の物理		録音の基礎知識、程		構資料等 て、音声の物理についての知識を学
学期				録音の基礎知識、音 録音機材の名 利	背源の三要素につい	て、音声の物理についての知識を学ん
学期	1	録音-録音の基礎、音声の物理		録音機材の名称	F源の三要素につい 「・用途について	て、音声の物理についての知識を学ん
学期	1 2	録音-録音の基礎、音声の物理録音-録音機材		録音機材の名称スタジオ録音の	お源の三要素について ・・用途について 実際とロケでの針	て、音声の物理についての知識を学 学ぶ
学期	1 2 3	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音		録音機材の名称 スタジオ録音の 映像制作における編集	新源の三要素について ・用途について 実際とロケでの針 集とは何か、編集に関	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 录音の基本の流れを学ぶ
授	1 2 3 4	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際	イン	録音機材の名称スタジオ録音の映像制作における編集編集の技法の共通事	計源の三要素について ・用途について 実際とロケでの針 集とは何か、編集に関 里解知識を学ぶ、イマ	て、音声の物理についての知識を学ん 学ぶ 录音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ら
· 授業 計	1 2 3 4 5 5	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーラ	インプ	録音機材の名称スタジオ録音の映像制作における編編集の技法の共通語音によるカッティ	計源の三要素について ・用途について 実際とロケでの針 集とは何か、編集に関 理解知識を学ぶ、イマングの知識、テリ	て、音声の物理についての知識を学ん学ぶ 录音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学る マジナリーラインと180度ルールについ ロップデザインについて
授業計画	1 2 3 4 5 6	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーラー 編集-音によるカッティング・テロップ	イン プ フレームレート	録音機材の名称スタジオ録音の映像制作における編集編集の技法の共通発音によるカッティポストプロダクシ	計源の三要素について ・用途について 実際とロケでの針 集とは何か、編集に関 理解知識を学ぶ、イマングの知識、テリ	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 禄音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学る マジナリーラインと180度ルールについ ロップデザインについて 知識を学ぶ
· 授業 計	1 2 3 4 5 6 7	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーラー 編集-音によるカッティング・テロップ ポスプロ-ポスプロとは・インターレースと	イン プ フレームレート クション	録音機材の名称スタジオ録音の映像制作における編集編集の技法の共通発音によるカッティポストプロダクシ	音源の三要素について ・用途について 実際とロケでの針 集とは何か、編集に関 里解知識を学ぶ、イマ ングの知識、テロ マョンについての会 ラーコレクション	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 禄音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学る マジナリーラインと180度ルールについ ロップデザインについて 知識を学ぶ
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーラー 編集-音によるカッティング・テロップ ポスプロ-ポスプロとは・インターレースと ポスプロ-モニタリング、カラーコレク	イン プ フレームレート クション	録音機材の名称 スタジオ録音の 映像制作における編記 編集の技法の共通記 音によるカッティポストプロダクシ モニタリング、カ	F源の三要素について、 ・用途について、 実際とロケでの質素とは何か、編集に関 理解知識を学ぶ、イマングの知識、テロングの知識、テロンについての質 ラーコレクション 品の流れを学ぶ	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 録音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ マジナリーラインと180度ルールについ ロップデザインについて 知識を学ぶ の知識を学ぶ
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8 9	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーラー 編集-音によるカッティング・テロップ ポスプロ-ポスプロとは・インターレースと ポスプロ-モニタリング、カラーコレク ポスプロ-MA、納品	イン プ フレームレート クション	録音機材の名和 スタジオ録音の 映像制作における編织 編集の技法の共通知 音によるカッティ ポストプロダクシ モニタリング、カ MultiAudio、納品	F源の三要素について、 ・用途について、 実際とロケでの質素とは何か、編集に関 理解知識を学ぶ、イマングの知識、テロングの知識、テロンについての質 ラーコレクション はの流れを学ぶ、	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 録音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ マジナリーラインと180度ルールについて ロップデザインについて 知識を学ぶ の知識を学ぶ
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーラー 編集-音によるカッティング・テロップ ポスプロ-ポスプロとは・インターレースと ポスプロ-モニタリング、カラーコレク ポスプロ-MA、納品 関連知識①	イン プ フレームレート クション	録音機材の名称スタジオ録音の映像制作における編集の技法の共通が音によるカッティポストプロダクシモニタリング、カMultiAudio、納品映像制作の関連	F源の三要素について、 F・用途について、 実際とロケでの重要とは何か、編集に関 理解知識を学ぶ、イマングの知識、テーマングの知識、テーマンについての会 ラーコレクション はの流れを学ぶ、 連知識、業界動向	て、音声の物理についての知識を学ぶ学ぶ 录音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ アジナリーラインと180度ルールについて 知識を学ぶ の知識を学ぶ の知識を学ぶ ①などを学ぶ①
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーラー 編集-音によるカッティング・テロップポスプロ-ポスプロとは・インターレースと ポスプロ-モニタリング、カラーコレクポスプロ-MA、納品 関連知識① 関連知識②	イン プ フレームレート クション	録音機材の名称 スタジオ録音の 映像制作における編 編集の技法の共通が 音によるカッティポストプロダクシ モニタリング、カ MultiAudio、納ら 映像制作の関連 映像制作の関連	語源の三要素について、 ・用途について、 実際とロケでの重要をは何か、編集に関 理解知識を学ぶ、イマングの知識、テーマンについての会 ラーコレクション 品の流れを学ぶ、 連知識、業界動向 連知識、業界動向	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 录音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ マジナリーラインと180度ルールについ ロップデザインについて 知識を学ぶ の知識を学ぶ の知識を学ぶ① 可などを学ぶ②

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		業界研究	究概論 I		指導担当者名		矢田部翔子
実務経験	無						
開講時期	通年		対象学科学年		動画・	映像クリエイト	科1年
授業方法	講義:	0	演習:		実習:		実技:
年間時間数		28ターム	時間		週時間数		1 時間
学習到達目標	映像制作にお	ける基礎知識、	、用語を理解し	適切に使える。	ようになることを	目的とする。	
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A)点満点で評価 !技試験や筆記 \る。期末試験(\(80点~100点:	していく。 試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点 [~] 79	テーションによ 認められる場 [・] 〕点 : 良)、C(60	たって行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点: 可)、[を験資格として 主実施する。 O(0点~59点: 不	、レポート等の提出状況を点受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	なし						
	授業内で提示	された理題のほ	白中学型				
授業外学習の方法		C 10721环 (基 0)	3778				
授業外学習の方法 学期	ターム	これのこ床及び	項目			内容・準	備資料等
		オリエンテーショ	項目		授業説明	内容·準	備資料等
	ターム	オリエンテーショ	項目	DL\T			備資料等 :やコンセプトの立て方を理解する。
	3 — L	オリエンテーショ制作物のコンセ	項目 ョン		制作物に対するコ	コンセプトの重要性	
	ターム 1 2	オリエンテーショ 制作物のコンセ A&D大学校キャ	項目 ヨン プトの考え方につ	,	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ	コンセプトの重要性	やコンセプトの立て方を理解する。
	ターム 1 2 3	オリエンテーショ 制作物のコンセ A&D大学校キャ A&D大学校キャラクター:	項目 ヨン プトの考え方につ	, つキャラクターについて	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい誌面でも保つでキャラクタ	コンセプトの重要性 コーデザインをコンセプトから コーイラスト・デザインに必要なご	・ やコンセプトの立て方を理解する。 構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施
学期 授	ターム 1 2 3 4	オリエンテーショ 制作物のコンセ A&D大学校キャ A&D大学校キャラクター: 東邦銀行ビッグサマ・	項目 コン・プトの考え方についっクタープレゼン	つキャラクターについて	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい誌面でも保つでキャラクタ	コンセプトの重要性 コーデザインをコンセプトから コーイラスト・デザインに必要なご	: やコンセプトの立て方を理解する。 構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンベーンポスター制作
学期 授業 計	ターム 1 2 3 4 5	オリエンテーショ 制作物のコンセ A&D大学校キャ A&D大学校キャラクター: 東邦銀行ビッグサマ・	項目 コン プトの考え方にで アラクタープレゼン プレゼン大きい誌面でも保・ ーキャンペーンデザイン レゼンインストアプロヨ	つキャラクターについて	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい誌面でも保つでキャラクタ コンセプト、デザインについ お得意へ提出可能なデザインにおいては、参え	コンセプトの重要性 コーデザインをコンセプトから コーイラスト・デザインに必要なご	: やコンセプトの立て方を理解する。 構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ことなど解説。東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 i5、インストアプロモーシェーPPPの考え方、制作を始わるに向たり必要な情報の景としる。
学期 授業計画	ターム 1 2 3 4 5 6	オリエンテーショ 制作物のコンセ A&D大学校キャ A&D大学校キャラクター: 東邦銀行ビッグサマー 周年記念ロゴのプレ 父の日POPのフ	項目 コン プトの考え方にで アラクタープレゼン プレゼン大きい誌面でも保・ ーキャンペーンデザイン レゼンインストアプロヨ	ウキャラクターについて ノプレゼン実務紹介 Eーションについて	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい該面でも保つでキャラクタ コンセプト、デザインについ お母客へ提出可能なザゲンにおいては、参ぶ コンセプト、デザ	1ンセプトの重要性 マーデザインをコンセプトから マー・イラスト・デザインに必要な てプレゼンを実施。全建総連	: やコンセプトの立て方を理解する。 構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 福島80周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 13、インストアプロモーンは、PPPの考え方、制作を始めるに含たり必要な情報の及としる レゼンを実施
学期 授業 計	ターム 1 2 3 4 5 6 7	オリエンテーショ制作物のコンセ A&D大学校キャラクター: 東邦銀行ビッグサマー 周年記念ロゴのプレ 父の日POPのファイディアを盛り	項目 コン プトの考え方にで アラクタープレゼン プレゼン大きい誌面でも保・ ーキャンペーンデザイン レゼンインストアプロヨ	ウキャラクターについて ノプレゼン実務紹介 Eーションについて	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい誌画でも保つでキャラクタ コンセプト、デザインについ 日時度へ提出可能なザサインにおいては、毎3 コンセプト、デザ	コンセプトの重要性 コーデザインをコンセプトから コー・イラスト・デザインに必要な。 てプレゼンを実施。全建総連 に対応してもらい場面までにブラッシュアップをド ・インについてプ	(やコンセプトの立て方を理解する。 構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 け、インストアグロモーシェンペアの考え方、制作を始めるに気だが必要な情報の用とし込 レゼンを実施 レゼンを実施
学期 授業計画 前	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8	オリエンテーショ制作物のコンセ A&D大学校キャラクター: 東邦銀行ビッグサマー 周年記念ロゴのプレ 父の日POPのファイディアを盛り	項目 コン プトの考え方にで プラクタープレゼン プレゼン大きい誌面でも保 ーキャンペーンデザイン レゼンインストアプロコ プレゼン J込んだイラストフ ミーション POP制	ウキャラクターについて ノプレゼン実務紹介 Eーションについて	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい誌面でも保つでキャラクタ コンセプト、デザインについ カ麻客へ提出可能なデザインにおいては、毎1 コンセプト、デザ コンセプト、デザ	コンセプトの重要性 マーデザインをコンセプトから マーイラスト・デザインに必要な でプレゼンを実施。全建総連 でプレゼンを実施。全建総連 インについてプ デインについてプ	(やコンセプトの立て方を理解する。 構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 (福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 け、インストアグロモーシェンペアの考え方、制作を始めるに含たが必要な情報の用とし込 レゼンを実施 レゼンを実施
学期 授業計画 前	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8 9	オリエンテーショ 制作物のコンセ A&D大学校キャ A&D大学校キャラクター: 東邦銀行ビッグサマ・ 周年記念ロゴのプレ 父の日POPのフ アイディアを盛り インストアプロモ イベントロゴのフ	項目 コン プトの考え方にで プラクタープレゼン プレゼン大きい誌面でも保 ーキャンペーンデザイン レゼンインストアプロコ プレゼン J込んだイラストフ ミーション POP制	ウキャラクターについて レブレゼン実務紹介 Eーションについて パレゼン 作〈ハロウィン〉	制作物に対するコ 国際A&D 大学校のキャラクタ 大きい装面でも保っでキャラクタ コンセプト、デザインについ お得着へ提出可能なザザインに加いには、身ゴ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ	コンセプトの重要性 マーデザインをコンセプトから マーイラスト・デザインに必要な、 でプレゼンを実施。全建総連 エ対応してもらい限却までにプラッシュアップをド インについてプ ・インについてプ ・インについてプ ・インについてプ ・インについてプ ・インについてプ ・インについてプ	は、やコンセプトの立て方を理解する。 構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンベーンボスター制作 福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 にた、インストアプロモーンボーアPPの考え方、制作を始めるにはたり必要な情報の深としる。 レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施
学期 授業計画 前	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	オリエンテーショ 制作物のコンセ A&D大学校キャ A&D大学校キャラクター: 東邦銀行ビッグサマ・ 周年記念ロゴのプレ 父の日POPのフ アイディアを盛り インストアプロモ イベントロゴのフ スノーボード早期	項目 コン プトの考え方についてクタープレゼンプレゼン大きい誌面でも保 ーキャンペーンデザイン プレゼンインストアプロヨープレゼン リ込んだイラストフ ニーション POP制 プレゼン	ロキャラクターについて レプレゼン実務紹介 Eーションについて パレゼン 作〈ハロウィン〉	制作物に対するコ 国際A&D 大学校のキャラクタ 大きい装面でも保っでキャラクタ コンセプト、デザインについ お得着へ提出可能なザザインに加いには、身ゴ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ	コンセプトの重要性 コーデザインをコンセプトから コー・イラスト・デザインに必要な でプレゼンを実施。全建総連 ボガルについてプ インについてプ インについてプ ・インについてプ ・スタス実験実験案件を用いて、タム ・インについてプ	は、やコンセプトの立て方を理解する。 構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンベーンボスター制作 福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 にた、インストアプロモーンボーアPPの考え方、制作を始めるにはたり必要な情報の深としる。 レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施

レポート作成 ブラッシュアップのための添削

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

まとめ

科目名		業界研	究概論 I		指導担当者名		矢田部翔子
実務経験	無						
開講時期	通年		対象学科学年		動画•	映像クリエイト	科1年
授業方法	講義:	0	演習:		実習:		実技:
年間時間数		28	時間		週時間数		1 時間
学習到達目標	映像制作にお	ける基礎知識	、用語を理解し	適切に使える。	ようになることを	目的とする。	
評価方法評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「//)点満点で評価 E技試験や筆記 いる。期末試験 A(80点~100点:	していく。 !試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点 [~] 7	・テーションによ 認められる場か 9点:良)、C(60	たって行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点: 可)、[受験資格として 主実施する。 D(0点 [~] 59点:不	、レポート等の提出状況を点 授業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	なし						
授業外学習の方法	授業内で提示	された課題の	自宅学習				
学期	ターム		項目			内容•準	備資料等
	1	オリエンテーショ	ョン		授業説明		
	2	制作物のコンセ	プトの考え方につ	ついて	制作物に対するコ	コンセプトの重要性	やコンセプトの立て方を理解する。
	3	A&D大学校キャ	ァラクタープレゼン	,	国際A&D大学校のキャラクタ	ューデザインをコンセプトから	構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施
	4	A&D大学校キャラクター	プレゼン大きい誌面でも保	- ウキャラクターについて	大きい誌面でも保つでキャラクタ	ョー・イラスト・デザインに必要なこ	ことなど解説。東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作
	5	東邦銀行ビッグサマ	ーキャンペーンデザイ	ンプレゼン実務紹介	コンセプト、デザインについ	てプレゼンを実施。全建総連	福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作
授 業	6	周年記念ロゴのプロ	レゼンインストアプロ・	モーションについて	お得意へ提出可能なデザインにおいては、修正	E対応してもらい提出までにブラッシュアップを行	〒う。インストアプロモーション・POPの考え方。制作を始めるに当たり必要な情報の落とし込み
計	7	父の日POPのフ	プレゼン		コンセプト、デサ	・インについてプ	レゼンを実施
画	8	アイディアを盛 ^り	り込んだイラスト	プレゼン	コンセプト、デサ	・インについてプ	レゼンを実施
後 期	9	インストアプロモ	Eーション POP制	作〈ハロウィン〉	コンセプト、デサ	・インについてプ	 レゼンを実施

スノーボード早期販売会チラシデザインプレゼンコンセプト、デザインについてプレゼンを実施

ポートフォリオの制作

イベントタイトルロゴを作る※実務実績案件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する

ポートフォリオの制作 ブラッシュアップのための添削

レポート作成 ブラッシュアップのための添削

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない

まとめ

イベントロゴのプレゼン

コンペ制作・ポートフォリオ制作1

コンペ制作・ポートフォリオ制作2

・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

10

11

12

13

科目名		ストリーミン	ング実習I口		指導担当者名		パクスフン
実務経験	有	音響、配信業務	系経歴20年以上				
開講時期	通年		対象学科学年		音響	・ミュージック科	42年□
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84	時間		週時間数		3 時間
学習到達目標	実習を通して! ロ ロ	動画を撮影・編	集を学び、さら	こは配信の現	場を自分たちて	で作れるようにな	ಭಿる。 □
評価方法 評価基準	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	00点満点で評 技試験や筆記 vる。期末試験 4(80点~100点:	価していく。 !試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点 [~] 79	テーションによ 認められる場 (点:良)、C(60	こって行われ、5 合には追試験で 点~69点: 可)、[受験資格として を実施する。 D(0点 [~] 59点:不	J、レポート等の提出状況を 授業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	パソコン カメ	ラ ATEM□					
授業外学習の方法	様々な映像作	品を見る□					
学期	ターム		項目			内容·準	備資料等
		動画した			動画の画角等		
	1	動画とは			200 - 7 - 7 - 7 - 7		
	2	動画を作ってみ	よう			使用した動画制作	作
	-				premiere proをf	使用した動画制 使用動画の書き	
	2	動画を作ってみ			premiere proをf		出し方法
	2	動画を作ってみ動画を作ってみ			premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテ	使用動画の書き	出し方法
授業	2 3 4	動画を作ってみ動画を作ってみ配信			premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテ	東用動画の書き ロップ作りをでき ロップ作りをでき	出し方法
業 計	2 3 4 5	動画を作ってみ動画を作ってみ配信配信			premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテ Aiを使用したテ youtubeの設定	東用動画の書き ロップ作りをでき ロップ作りをでき	出し方法 るようにする。 るようにする。
業 計 画	2 3 4 5	動画を作ってみ動画を作ってみ配信配信配信			premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテ Aiを使用したテ youtubeの設定	東用動画の書き ロップ作りをでき ロップ作りをでき と配信 「ロック図と配線・	出し方法 るようにする。 るようにする。
業 計	2 3 4 5 6	動画を作ってみ 動画を作ってみ 配信 配信 配信	₹ 3 2		premiere proを付 premiere proを付 Aiを使用したテ Aiを使用したテ youtubeの設定 配信に必要なフ	東用動画の書き ロップ作りをでき ロップ作りをでき と配信 「ロック図と配線 ってみる	出し方法 るようにする。 るようにする。
業計画前	2 3 4 5 6 7 8	動画を作ってみ配信配信配信配信	作ってみる		premiere proを作 premiere proを作 Aiを使用したテー Aiを使用したテー youtubeの設定 配信に必要なつ	東用動画の書き ロップ作りをでき ロップ作りをでき と配信 「ロック図と配線・ ってみる おうように作る	出し方法 るようにする。 るようにする。
業計画前	2 3 4 5 6 7 8	動画を作ってみ 動画を作ってみ 配信 配信 配信 配信	作ってみる 作ってみる		premiere proを付 premiere proを付 Aiを使用したテー Aiを使用したテー youtubeの設定 配信に必要なつ 配信イベント行動画を配信に合	東用動画の書き ロップ作りをでき ロップ作りをでき と配信 「ロック図と配線 ってみる こうように作る	出し方法 るようにする。 るようにする。
業計画前	2 3 4 5 6 7 8 9	動画を作ってみ 動画を作ってみ 配信 配信 配信 配信 配信 配信用のCMを 配信用のCMを	作ってみる 作ってみる 作ってみる		premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテー Aiを使用したテー youtubeの設定 配信に必要なフー 配信イベント行動画を配信に合動画を配信に合	東用動画の書き ロップ作りをでき ロップ作りをでき と配信 「ロック図と配線」 ってみる おうように作る おうように作る	出し方法 るようにする。 るようにする。
業計画前	2 3 4 5 6 7 8 9 10	動画を作ってみ 動画を作ってみ 配信 配信 配信 配信 配信 配信用のCMを 配信用のCMを 配信用のCMを	作ってみる 作ってみる 作ってみる		premiere proを作 premiere proを作 Aiを使用したテー Aiを使用したテー youtubeの設定 配信に必要なっ 配信イベント行動画を配信に合 動画を配信に合	東用動画の書き ロップ作りをでき ロップ作りをでき と配信 「ロック図と配線」 ってみる おうように作る おうように作る	出し方法 るようにする。 るようにする。
業計画前	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	動画を作ってみ 動画を作ってみ 配信 配信 配信 配信用のCMを 配信用のCMを 配信用のCMを 配信用のCMを 配信用のCMを	作ってみる 作ってみる 作ってみる		premiere proを作 premiere proを作 Aiを使用したテー Aiを使用したテー youtubeの設定 配信に必要なっ 配信イベント行動画を配信に合 動画を配信に合	東用動画の書き ロップ作りをでき ロップ作りをでき と配信 「ロック図と配線」 ってみる おうように作る おうように作る	出し方法 るようにする。 るようにする。

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		ストリーミン	ング実習 I 🛘		指導担当者名		パクスフン
実務経験	有	音響、配信業務	系経歴20年以上				
開講時期	通年		対象学科学年		音響	・ミュージック和	斗2年□
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84	時間		週時間数		3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、さらには配信の現場を自分たちで作れるようになる。 ロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロ						
評価方法 評価基準	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	00点満点で評 技試験や筆記 vる。期末試験 A(80点~100点:	価していく。 !試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点 [~] 7!	/テーションによ :認められる場 9点:良)、C(60	こって行われ、5 合には追試験で 点~69点:可)、[受験資格として を実施する。 D(0点~59点:不	3、レポート等の提出状況を 授業実施の出席率80%以上 「可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	パソコン カメ	ラ ATEM□					
授業外学習の方法	様々な映像作	品を見る□					
学期	ターム		項目			内容•準	備資料等
	1	前期振り返り					
	2	配信のためのこ	プランニング		配信時間を考え	<u></u> る	
	3	タイムコード			音声と映像を合	わせる	
	4	配信企画			配信の企画を立	てる	
	5	配信必要な素材	र्य		配信するときに	画面に必要な情	報を一覧にまとめる
授 業	6	良い音で配信す	けるためには?		配信での良い音	音する方法	
計	7	音楽以外の配付	言プラン		朗読劇での配信		
画	8	音楽以外の配付	言プラン		e-Sportsでの配	2信	
後 期	9	音楽以外の配付	言プラン		演劇での配信		
	10	校内ライブで配	信するたのプラン	ン	配信プランを立	ててみる	
	11	校内ライブで配	信するたのプラン	シ	実際に配信をし	てみる	
	12	校内ライブで配	信するたのプラン	ン	弾き語りの配信	をしてみる	
	13	期末試験					
	14	振り返り					
履修上の留意点		1			ı		

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		動画撮影実習Ⅰ□		指導担当者名		佐藤嶺
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編集	者として5年間菫	カ務し、現在フリ-	ーで活動している	
開講時期	通年	対象学科学年	動	画・映像クリエィ	↑ト科1年、グラ	フィック系学科2年口
授業方法	講義:	演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84 時間		週時間数		3 時間
学習到達目標	基礎的な動画 する。ロ	撮影方法、Premiere Proでの重	协画編集技術	を習得し、SNS	等への動画投	稿までの一連の流れを体験
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「//)実施及び実習成果による評価)点満点で評価していく。 技試験や筆記試験、プレゼン・ な。期末試験の結果、必要と 4(80点~100点:優)、B(70点~79 格とし、D評価の場合は不合格	テーションによ 忍められる場1 点:良)、C(60	:って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点: 可)、[を験資格として打 主実施する。 D(0点 [~] 59点:不	受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B,
使用教材	Machintosh	PC、Premiere Pro				
授業外学習の方法	メディアを通し	て動画の撮影・編集方法を研究	だする			
学期	ターム	項目			内容・準	<u></u> 備資料等
学期	タ ーム	項目 動画とは				備資料等 れについて
学期					授業の流々	
学期	1	動画とは		作	授業の流z 動画について <i>0</i>	れについて
学期	1 2	動画とは		作	授業の流々動画についての 成方法と使用ソ	れについて D基礎知識習得
学期	1 2 3	動画とは 動画を作ってみよう 動画を作ってみる2			授業の流な動画についての 成方法と使用ソス 動画制作グ	れについて D基礎知識習得 フトについての説明
	1 2 3 4	動画とは 動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信		グ	授業の流 動画についての 成方法と使用ソ 動画制作グ ループに分かれ	れについて D基礎知識習得 フトについての説明 「ループ分け
授業計	1 2 3 4 5	動画とは 動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信		У	授業の流れ 動画についての 成方法と使用ソフ 動画制作グ ループに分かれ ループに分かれ	れについて D基礎知識習得 フトについての説明 「ループ分け ての動画企画制作
授業計画	1 2 3 4 5	動画とは 動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信		У	授業の流れ 動画についての 成方法と使用ソス 動画制作グ ループに分かれ ループに分かれ ループに分かれ	れについて D基礎知識習得 フトについての説明 「ループ分け ての動画企画制作 ての動画企画制作
授業計	1 2 3 4 5 6 7	動画とは 動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信		У	授業の流流動画についての 成方法と使用ソス 動画制作グループに分かれ ループに分かれ ループに分かれ	れについて D基礎知識習得 フトについての説明 「ループ分け ての動画企画制作 ての動画企画制作 ての動画企画制作
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8	動画とは 動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信 配信 配信		У	授業の流 動画についての 成方法と使用ソ 動画制作グ ループに分かれ ループに分かれ ループに分かれ 企画を元にし	れについて D基礎知識習得 フトについての説明 ブループ分け ての動画企画制作 ての動画企画制作 ての動画企画制作 ての動画企画制作
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	動画とは 動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに信		У	授業の流れ 動画についての 成方法と使用ソフ 動画制作グループに分かれ ループに分かれ ループに分かれ 企画を元にし 企画を元にし	れについて D基礎知識習得 フトについての説明 「ループ分け ての動画企画制作 ての動画企画制作 ての動画企画制作 ての動画企画制作 した動画撮影
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	動画とは 動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに信 のに		У	授業の流れ動画についての 成方法と使用ソス 動画制作グループに分かれ ループに分かれ ループに分かれ 企画を元にし 企画を元にし 企画を元にし 撮影した重	れについて D基礎知識習得 Dトについての説明 「ループ分け ての動画企画制作 ての動画企画制作 ての動画企画制作 こた動画撮影 した動画撮影
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	動画とは 動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 ののMを作ってみる 配信用のCMを作ってみる 配信用のCMを作ってみる		У	授業の流れ動画についての 成方法と使用ソス 動画制作グループに分かれ ループに分かれ ループに分かれ 企画を元にし 企画を元にし 企画を元にし 撮影した重	れについて の基礎知識習得 フトについての説明 「ループ分け ての動画企画制作 ての動画企画制作 ての動画企画制作 た動画撮影 た動画撮影 た動画撮影

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		動画撮影実習	習 I 🗆		指導担当者名		佐藤嶺
実務経験	有	カメラマン、動画撮影	、動画編集	者として5年間勤	カ務し、現在フリー	-で活動している	
開講時期	通年	対象	学科学年	動區	■・映像クリエイ	ト科1年、グラフ	7ィック系学科1,2年口
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84 時間			週時間数		3 時間
学習到達目標	基礎的な動画 する。口	撮影方法、Premier	e Proでの!	動画編集技術	を習得し、SNS	等への動画投	高までの一連の流れを体験
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	点満点で評価してい 技試験や筆記試験 いる。期末試験の結	,く。 i、プレゼン 果、必要と B(70点 [~] 79	テーションによ 認められる場 9点:良)、C(60	:って行われ、受 合には追試験を 点~69点:可)、[・ ・ ・実施する。)(0点~59点: 不	、レポート等の提出状況を点 受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	Machintosh	PC、Premiere Pro					
授業外学習の方法	メディアを通し	て動画の撮影・編集	長方法を研	究する			
学期	ターム		項目			内容・準	備資料等
学期	ターム 1	前期振り返り	項目			内容・準何	備資料等
学期					仕事上で気を付	内容・準 (::::::::::::::::::::::::::::::::::::	
学期	1	前期振り返り			仕事上で気を付依頼を受ける方	けることを考える	
学期	1 2	前期振り返り配信のためのプラン				けることを考える 法について	
学期	1 2 3	前期振り返り配信のためのプランタイムコード			依頼を受ける方動画制作グルー	けることを考える 法について	3
授	1 2 3 4	前期振り返り 配信のためのプランタイムコード 配信企画	ニング		依頼を受ける方動画制作グルー	けることを考える 法について -プ分け れての動画企画	5.
· 授業 計	1 2 3 4 5	前期振り返り 配信のためのプラン・ タイムコード 配信企画 配信必要な素材	ニング		依頼を受ける方動画制作グルーグループに分か	けることを考える 法について -プ分け れての動画企画 れての動画企画	5 工制作 工制作
授業計画	1 2 3 4 5	前期振り返り 配信のためのプランタイムコード 配信企画 配信必要な素材 良い音で配信するた	ニング めには?		依頼を受ける方動画制作グルーグループに分か グループに分か	けることを考える 法について -プ分け れての動画企画 れての動画企画	5 工制作 工制作
· 授業 計	1 2 3 4 5 6 7	前期振り返り 配信のためのプラン タイムコード 配信企画 配信必要な素材 良い音で配信するた 音楽以外の配信プラ	ニング めには? シン		依頼を受ける方動画制作グルーグループに分か グループに分か	けることを考える 法について -プ分け れての動画企画 れての動画企画 れての動画企画 動画撮影	5 工制作 工制作
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8	前期振り返り 配信のためのプラン タイムコード 配信企画 配信必要な素材 良い音で配信するた 音楽以外の配信プラ	ニング めには? シ シ	,	依頼を受ける方動画制作グルーグループに分か グループに分か グループに分か グループに分か 企画を元にした	けることを考える法について -プ分け れての動画企画れての動画企画れての動画企画	5 工制作 工制作
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8 9	前期振り返り 配信のためのプランタイムコード 配信企画 配信必要な素材 良い音で配信するた 音楽以外の配信プラ	ニング めには? シ シ るたのプラン		依頼を受ける方動画制作グルーグループに分かグループに分かびループに分かを画を元にした	けることを考える法について ープ分け れての動画企画れての動画企画れての動画企画動画撮影 動画撮影	5 工制作 工制作
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8 9	前期振り返り 配信のためのプランタイムコード 配信企画 配信必要な素材 良い音で配信するた 音楽以外の配信プラ 音楽以外の配信プラ	ニング めには? シ シ るたのプラン るたのプラン	,	依頼を受ける方動画制作グルーグループに分かグループに分かグループに分かを画を元にした企画を元にした	けることを考える 法について 一プ分け れての動画企画 れての動画企画 れての動画企画 動画撮影 動画撮影	5 工制作 工制作
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	前期振り返り 配信のためのプランタイムコード 配信企画 配信必要な素材 良い音で配信するた 音楽以外の配信プラ 音楽以外の配信プラ 音楽以外の配信プラ	ニング めには? シ シ るたのプラン るたのプラン	,	依頼を受ける方動画制作グルーグループに分かグループに分かグループに分かを画を元にした企画を元にした	けることを考える 法について 一プ分け れての動画企画 れての動画企画 れての動画企画 動画撮影 動画撮影	5 工制作 工制作

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	コミュニケーション演習			指導担当者名	佐藤 美希子		
実務経験	無						
開講時期	前期	対象学科学4	Ŧ		全学科 1年生		
授業方法	講義:	演習	: O	実習:		実技:	
年間時間数		28 時間		週時間数		時間	
学習到達目標	サーティファイ す。	コミュニケーション検定初	級の取得、ロール	レプレイングをi	通してコミュニク	ヶ一ショ ン力の向上を目指	
	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	00点満点で評価していく。 技試験や筆記試験、プレゼ いる。期末試験の結果、必要	ンテーションに。 と認められる場 ~79点:良)、C(60	kって行われ、5 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[受験資格として を実施する。 O(0点 [~] 59点:不	7、レポート等の提出状況を 授業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。	
使用教材	コミュニケーシ	ョン検定初級 テキスト					
授業外学習の方法	テキストを使用	し、過去問題を回答する					
	ターム 項目 内容・準備資料等						
学期	ターム	項目			内容·準	 備資料等	
学期	ターム	項目 オリエンテーション		授業の目的、使		購資料等 D理解、授業の進行について説明	
学期			オリー(理論)		用教材についての		
学期	1	オリエンテーション			用教材について <i>0</i> ーションを考える	7理解、授業の進行について説明	
学期	1 2	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ	オリー(理論)	1-1コミュニケ	用教材についての ーションを考える 引する	7理解、授業の進行について説明	
学期	2 3	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ	オリー(理論)	1-1コミュニケ	用教材についての ーションを考える 引する 哉する	7理解、授業の進行について説明	
授	1 2 3 4	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ	オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論)	1-1コミュニケ 2-2傾聴・質問 3-1目的を意	用教材についての ーションを考える 引する 載する	7理解、授業の進行について説明	
授業計	1 2 3 4 5	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ	オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論)	1-1コミュニケ 2-2傾聴・質問 3-1目的を意記 3-2話を組み	用教材についての ーションを考える 引する 載する 立てる が抜く	7理解、授業の進行について説明	
授業計画	1 2 3 4 5 6	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ	オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論)	1-1コミュニケ 2-2傾聴・質問 3-1目的を意記 3-2話を組み 3-3言葉を選り 3-4表現伝達	用教材についての ーションを考える 引する 載する 立てる が抜く	の理解、授業の進行について説明 5、2-1目的に即して聞く	
授業計	1 2 3 4 5 6 7	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ	オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論)	1-1コミュニケ 2-2傾聴・質問 3-1目的を意記 3-2話を組み 3-3言葉を選び 3-4表現伝達 1-1来客応対	用教材についての ーションを考える 引する 載する 立てる が抜く する 、1-2電話応対	の理解、授業の進行について説明 5、2-1目的に即して聞く	
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ	オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) ラクティス(実践)	1-1コミュニケ 2-2傾聴・質問 3-1目的を意記 3-2話を組み 3-3言葉を選び 3-4表現伝達 1-1来客応対	用教材についての ーションを考える 引する 載する 立てる が抜く する 、1-2電話応対 メント・訪問・挨ち	の理解、授業の進行について説明 の、2-1目的に即して聞く	
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート2 コミュニケーションプ パート2 コミュニケーションプ	オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) ラクティス(実践) ラクティス(実践)	1-1コミュニケ 2-2傾聴・質問 3-1目的を意 3-2話を組み 3-3言葉を選び 3-4表現伝達 1-1来客応対 1-3アポイント	用教材についての ーションを考える 計する 載する 立てる が抜く する 、1-2電話応対 メント・訪問・挨打	の理解、授業の進行について説明 5、2-1目的に即して聞く 5、1-4情報共有の重要性	
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート2 コミュニケーションプ パート2 コミュニケーションプ パート2 コミュニケーションプ	オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) ラクティス(実践) ラクティス(実践)	1-1コミュニケ 2-2傾聴・質問 3-1目的を意記 3-2話を組み 3-3言葉を選び 3-4表現伝達 1-1来客応対 1-3アポイント 1-5チームコミ	用教材についての ーションを考える 計する 載する 立てる が抜く する 、1-2電話応対 メント・訪問・挟持 ユニケーション 、2-2クレーム	D理解、授業の進行について説明 5、2-1目的に即して聞く 9、1-4情報共有の重要性 対応	
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	オリエンテーション パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート1 コミュニケーションセ パート2 コミュニケーションプ パート2 コミュニケーションプ パート2 コミュニケーションプ パート2 コミュニケーションプ	オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) オリー(理論) ラクティス(実践) ラクティス(実践)	1-1コミュニケ 2-2傾聴・質問 3-1目的を意記 3-2話を組み 3-3言葉を選り 3-4表現伝達 1-1来客応対 1-3アポイント 1-5チームコミ 2-1接客営業	用教材についての ーションを考える 計する 載する 立てる が抜く する 、1-2電話応対 メント・訪問・挟持 ユニケーション 、2-2クレーム	D理解、授業の進行について説明 5、2-1目的に即して聞く 9、1-4情報共有の重要性 対応	

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		修了制	l作 I		指導担当者名		パクスフン
実務経験	無						
開講時期	後期	期 対象学科学年			全学科 1年生		
授業方法	講義: 演習:			実習:	0	実技:	
年間時間数		180	時間		週時間数		時間
学習到達目標	•1年生∶1年間	の集大成として	(学んだこと活	かしデジタル=	コンテンツを制化	Fし、プレゼン テ	- ―ションをする。
	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	00点満点で評値 対試験や筆記 vる。期末試験の A(80点~100点:f	面していく。 試験、プレゼン D結果、必要と 憂)、B(70点~7	・テーションに。 ・認められる場 9点:良)、C(60	cって行われ、 合には追試験 点 [~] 69点:可)、l	受験資格として を実施する。 D(0点 [~] 59点:不	7、レポート等の提出状況を 授業実施の出席率80%以上 「可)」の4段階とする。A, B, 1化し総合評価する。
使用教材	デジタルコンテ	テンツ制作に必要	要な物を各自月	用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、	、事前の企画・語	一画をそれぞれ	1複数の先生だ	ちと行い、チェッ	クをもらう事	
学期	ターム		項目			内容•準	備資料等
学期		作品制作①	項目		事前に準備して		備資料等
学期	1	作品制作①	項目				に沿ってそれぞれ制作にあたる
学期	1		項目			いた企画・計画	に沿ってそれぞれ制作にあたる
学期	1 2	作品制作②			個別添削を行い中間発表	いた企画・計画	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく
学期	1 2 3	作品制作②	テーション	i	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ	いた企画・計画に	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 実施
授	1 2 3 4	作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼン・	テーション	ì	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画(ながら制作を進 ンテーションを身 およびオンサイト	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 実施
授業計	1 2 3 4 5	作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼン・ 発表を受けての	テーション	i	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画(ながら制作を進 ンテーションを身 およびオンサイト	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく
授業計画	1 2 3 4 5	作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼン・ 発表を受けての	テーション	j	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画(ながら制作を進 ンテーションを身 およびオンサイト	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく
授業計	1 2 3 4 5 6	作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼン・ 発表を受けての	テーション	j	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画(ながら制作を進 ンテーションを身 およびオンサイト	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7	作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼン・ 発表を受けての	テーション	į	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画(ながら制作を進 ンテーションを身 およびオンサイト	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼン・ 発表を受けての	テーション	ì	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画(ながら制作を進 ンテーションを身 およびオンサイト	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼン・ 発表を受けての	テーション	i	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画(ながら制作を進 ンテーションを身 およびオンサイト	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼン・ 発表を受けての	テーション	j	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画(ながら制作を進 ンテーションを身 およびオンサイト	に沿ってそれぞれ制作にあたる めていく

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		進路研究Ⅱ	指導担当者名	就職担当職員					
実務経験	無								
開講時期	通年	対象学科学年		全学科 2年生					
授業方法	講義:	○ 演習:	実習:	実技:					
年間時間数		28 時間	週時間数	1 時間					
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 標・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。								
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を 点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上 を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。								
使用教材	SUCCESS								
授業外学習の方法	教科書復習								
学期	ターム	項目		内容•準備資料等					
学期	ターム	項目 オリエンテーション	講師紹介 1-1	内容・準備資料等 これからどう生きるのか(宿題として視聴)					
学期	-								
学期	1	オリエンテーション		これからどう生きるのか(宿題として視聴)					
学期	1 2	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践編	これからどう生きるのか(宿題として視聴)					
学期	1 2 3	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ 就職活動での身だしなみ	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践編 学校でのルール	これからどう生きるのか(宿題として視聴) り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか					
授	1 2 3 4	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ 就職活動での身だしなみ 就職活動の流れ	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践編 学校でのルール 2-2 職種と業利	これからどう生きるのか(宿題として視聴) り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか 引 身だしなみ と大学生、高校生、専門学校生の違い					
授業計	1 2 3 4 5 5	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ 就職活動での身だしなみ 就職活動の流れ 職業を知る	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践編 学校でのルール 2-2 職種と業和 2-2(実践編) 第	これからどう生きるのか(宿題として視聴) り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか 身だしなみ と大学生、高校生、専門学校生の違い 重の違いが分かるように *志望動機は飛ばします					
授業計画	1 2 3 4 5 6	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ 就職活動での身だしなみ 就職活動の流れ 職業を知る 情報収集、企業研究、資料請求 1	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践編 学校でのルーリ 2-2 職種と業利 2-2(実践編) 第 2-3 業界ごとに	これからどう生きるのか(宿題として視聴) り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか					
授業計	1 2 3 4 5 6 7	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ 就職活動での身だしなみ 就職活動の流れ 職業を知る 情報収集、企業研究、資料請求 1 情報収集、企業研究、資料請求 2	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践解 学校でのルール 2-2 職種と業和 2-2(実践編) 第 2-3 業界ごとに 2-3(実践編) 第	これからどう生きるのか(宿題として視聴) り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか					
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ 就職活動での身だしなみ 就職活動の流れ 職業を知る 情報収集、企業研究、資料請求 1 情報収集、企業研究、資料請求 2 情報収集、企業研究、資料請求 3	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践編 学校でのルール 2-2 職種と業和 2-2(実践編) 第 2-3 業界ごとに 2-3(実践編) 第 3-4から3-6-2	これからどう生きるのか(宿題として視聴) り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか					
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ 就職活動での身だしなみ 就職活動の流れ 職業を知る 情報収集、企業研究、資料請求 1 情報収集、企業研究、資料請求 2 情報収集、企業研究、資料請求 3 自分自身を知る 自分史の作成 1	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践解 学校でのルール 2-2 職種と業和 2-2(実践編) 第 2-3 業界ごとに 2-3(実践編) 第 3-4から3-6-2 3-4から3-6-2	これからどう生きるのか(宿題として視聴) り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか					
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ 就職活動での身だしなみ 就職活動の流れ 職業を知る 情報収集、企業研究、資料請求 1 情報収集、企業研究、資料請求 2 情報収集、企業研究、資料請求 3 自分自身を知る 自分史の作成 1 自分自身を知る 自分史の作成 2	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践編 学校でのルール 2-2 職種と業和 2-2(実践編) 第 2-3 業界ごとに 2-3(実践編) 第 3-4から3-6-2 3-4から3-6-2 3-4から3-6-2	これからどう生きるのか(宿題として視聴) り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか					
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	オリエンテーション 就職活動の心構え身だしなみ 就職活動のの身だしなみ 就職活動の流れ 職業を知る 情報収集、企業研究、資料請求 1 情報収集、企業研究、資料請求 2 情報収集、企業研究、資料請求 3 自分自身を知る 自分史の作成 1 自分自身を知る 自分史の作成 2 自分自身を知る 自分史の作成 3	1-1宿題振り返 5-1~5-1(実践編 学校でのルール 2-2 職種と業科 2-2(実践編) 第 2-3 業界ごとに 2-3(実践編) 第 3-4から3-6-2 3-4から3-6-2 3-4から3-6-2 3-4から3-6-2	これからどう生きるのか(宿題として視聴) り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか					

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		進路研	开究 Ⅱ		指導担当者名		就職担当職員			
実務経験	無									
開講時期	通年		対象学科学年			全学科 2年生				
授業方法	講義:	0	演習:		実習:		実技:			
年間時間数		28	時間		週時間数		1 時間			
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。									
評価方法 評価基準										
使用教材	SUCCESS									
授業外学習の方法	nn 方法 教科書復習									
学期	ターム		項目			内容・準	備資料等			
学期	ターム	志望動機の作り			3-7 業界、会社					
学期		志望動機の作り 志望動機の作り	方 1		3-7 業界、会社 3-7(実践編) 業	比にあった動機化	乍り			
学期	1		方 1		3-7(実践編) 業	tにあった動機化	乍り			
授	1 2	志望動機の作り	方 1		3-7(実践編) 第 3-8・3-8(実践組 エントリーシート	たにあった動機化 注界、会社にあっ 高)、3-1~3-3(実置 ・ 高)、3-1~3-3(実置	た動機作り			
	1 2 3	志望動機の作り 制作書類 1	方 1		3-7(実践編) 第 3-8·3-8(実践編 エントリーシート 3-8·3-8(実践綱 封筒の書き方、	たにあった動機化 にあった動機化 にあった動機化 にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった にあった に にあった に にあった に に に に に に に に に に に に に	た動機作り 法編)、3-6 [~] 3-6-2			
授 業 計	1 2 3	志望動機の作り 制作書類 1 制作書類 2	方 1		3-7(実践編) 第 3-8・3-8(実践編 エントリーシート 3-8・3-8(実践編 封筒の書き方、 3-8・3-8(実践綱 その他の書類、	はにあった動機作 を界、会社にあっ 高)、3-1~3-3(実品 高)、3-1~3-3(実品 添え状 高)、3-1~3-3(実品 添え状	た動機作り 浅編)、3-6~3-6-2 浅編)、3-6~3-6-2			
授業計画 後	1 2 3 4	志望動機の作り 制作書類 1 制作書類 2 制作書類 3	方 1		3-7(実践編) ず 3-8・3-8(実践編 エントリーシート 3-8・3-8(実践編 封筒の書き方、 3-8・3-8(実践編 その他の書類、 3-8・3-8(実践編	はにあった動機作 を界、会社にあっ 高)、3-1~3-3(実品 高)、3-1~3-3(実品 添え状 高)、3-1~3-3(実品 添え状	た動機作り			
授業計画 後	1 2 3 4 5 6	志望動機の作り 制作書類 1 制作書類 2 制作書類 3	7方 1		3-7(実践編) 第 3-8・3-8(実践編 エントリーシート 3-8・3-8(実践編 封筒の書き方、 3-8・3-8(実践編 その他の書類、 3-8・3-8(実践編 履歴書の完成	はにあった動機化 にあった動機化 にあった動機化 にあった動機化 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはい。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはい。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはい。 にはい。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはい。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはいる。 にはい。 にはい。 にはい。 にはい。 にはい。 にはいる。 にはい。 にはい。 にはい。 にはい。 にはい。 にはい。 には、 にはい。 にはい。 にはい。 には、 には、 には	た動機作り			
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7	志望動機の作り 制作書類 1 制作書類 2 制作書類 3 制作書類 4 企業訪問	プカ 1 プカ 2 プカ 2		3-7(実践編) 第 3-8・3-8(実践総 エントリーシート 3-8・3-8(実践総 封筒の書き方、 3-8・3-8(実践総 その他の書類、 3-8・3-8(実践総履歴書の完成 5-1,5-2	はにあった動機化 にあった動機化 にあった動機化 にあった動機化 にあった。 にあった。 にあった。 にあった。 には、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(実践 では、3-1~3-3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、3-1~3(ま)によい では、	た動機作り 浅編)、3-6~3-6-2 浅編)、3-6~3-6-2 浅編)、3-6~3-6-2			

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		クロスオーバーゼミⅡ		指導担当者名	常勤					
実務経験	無									
開講時期	通年	, 3	対象学科学年			全学科 2年生				
授業方法	講義:		演習:	0	実習:		実技:			
年間時間数		56 ₽	寺間		週時間数		2 時間			
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。									
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。									
使用教材	ゼミごとに異な	る								
授業外学習の方法	ゼミごとに異な	る								
学期	ターム		項目			内容・準	備資料等			
	1	オリエンテーション	·		授業の目的、使用教材	についての理解、各担当	á講師から授業内容について説明。授業選択。			
	2	選択基礎1			選択授業の基礎	楚を学ぶ。				
	3	選択基礎2			選択授業の基礎	楚を学ぶ。				
	4	選択基礎3			選択授業の基礎	楚を学ぶ。				
	5	選択基礎4			選択授業の基礎	楚を学ぶ。				
授 業	6	選択基礎5			選択授業の基礎	楚を学ぶ。 最終レ	·ポート提出。			
計	7	オリエンテーション	·		授業の目的、使用教材	についての理解、各担当	当講師から授業内容について説明。授業選択。			
画	8	選択基礎1			選択授業の基礎	楚を学ぶ。				
前期	9	選択基礎2			選択授業の基礎	楚を学ぶ。				
	10	選択基礎3			選択授業の基礎	楚を学ぶ。				
	11	選択基礎4			選択授業の基礎	楚を学ぶ。				
	12	選択基礎5			選択授業の基礎	せを学ぶ。				
		>22 LD ++ T++ o			1					
	13	選択基礎6			選択授業の基礎	きを学ぶ。				

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		クロスオーバーゼミⅡ		指導担当者名	常勤				
実務経験	無								
開講時期	通年	対象等	学科学年			全学科 2年生			
授業方法	講義:		演習:	0	実習:		実技:		
年間時間数		56 時間			週時間数		2 時間		
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。								
評価方法 評価基準	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	00点満点で評価して 技試験や筆記試験、 いる。期末試験の結り	いく。 プレゼン 見、必要と 3(70点 [~] 7	/テーションに』 :認められる場 9点:良)、C(60	こって行われ、5 合には追試験で 点~69点: 可)、[を験資格として 主実施する。 D(0点~59点: 不	、レポート等の提出状況を 授業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。		
使用教材	ゼミごとに異な	্ব							
授業外学習の方法	ゼミごとに異な	ま ゼミごとに異なる							
学期	ターム	Í	頁目			内容・準	備資料等		
学期	ターム 1	エ オリエンテーション	頁目		授業の目的、使用教材		構資料等 講師から授業内容について説明。授業選択。		
学期			百日		_{授業の目的、使用教材} 選択授業の基础	こついての理解、各担当			
学期	1	オリエンテーション	目			こついての理解、各担当			
学期	1 2	オリエンテーション 選択基礎1	[]		選択授業の基础	こついての理解、各担当を学ぶ。			
学期	1 2 3	オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2	百日		選択授業の基础選択授業の基础	こついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。			
授	1 2 3 4	オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎3	ī I		選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础	こついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。	講飾から授業内容について説明。授業選択。		
授業計	1 2 3 4 5	オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎3 選択基礎4	T B		選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础	たついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。	講師から授業内容について説明。授業選択。		
授業計画	1 2 3 4 5 6	ポリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎3 選択基礎4 選択基礎5	Φ B		選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础	こついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 をを学ぶ。 をを学ぶ。	講師から授業内容について説明。授業選択。		
授業計	1 2 3 4 5 6 7	ポリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎3 選択基礎4 選択基礎5 オリエンテーション	Φ B		選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础	たついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。最終レ こついての理解、各担当 きを学ぶ。	講師から授業内容について説明。授業選択。		
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8	オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎3 選択基礎4 選択基礎5 オリエンテーション 選択基礎1	T E		選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 提乗の目的、使用数材 選択授業の基础	たついての理解、各担当を学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。最終レ こついての理解、各担当 きを学ぶ。	講師から授業内容について説明。授業選択。		
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8 9	オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎3 選択基礎4 選択基礎5 オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎1	Φ B		選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础	たついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。最終レ こついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。	講師から授業内容について説明。授業選択。		
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎3 選択基礎4 選択基礎5 オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎2	T B		選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础	たついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。最終レ こついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。	議師から授業内容について説明。授業選択。 ・パート提出。 ・議師から授業内容について説明。授業選択。		
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎3 選択基礎4 選択基礎5 オリエンテーション 選択基礎1 選択基礎2 選択基礎2 選択基礎3 選択基礎3	T E		選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础 選択授業の基础	たついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。最終レ こついての理解、各担当 きを学ぶ。 きを学ぶ。 きを学ぶ。	講師から授業内容について説明。授業選択。 ・ポート提出。 ・講師から授業内容について説明。授業選択。		

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		企画運営演習			指導担当者名	矢田部				
実務経験	無									
開講時期	通年		対象学科学年		動画·	動画・映像クリエイト科2年				
授業方法	講義:	: 演習: ○		0	実習:		実技:			
年間時間数		84 F	時間		週時間数		3 時間			
学習到達目標	・制作活動における企画(プランニング)の重要性の理解 ・より柔軟な発想力の向上 ・企画力、プレゼン力の向上									
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A)点満点で評価し !技試験や筆記記 いる。期末試験の A(80点~100点: f	ノていく。 試験、プレゼン D結果、必要と 憂)、B(70点~7	√テーションによ :認められる場 9点:良)、C(60	たって行われ、 合には追試験を 点 [~] 69点: 可)、[を験資格として打 主実施する。 D(0点 [~] 59点: 不	、レポート等の提出状況を点受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。			
使用教材	PC									
授業外学習の方法	クリエイターと	しての視点で企	画のリサーチ							
		項 目 内容・準備資料等								
 学期	ターム		項目			内容•準	備資料等			
学期	タ ーム	オリエンテーショ			授業説明	内容・準	備資料等			
学期		オリエンテーショ: 映像について				内容・準 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3				
学期	1				映像の種類と授)種類の説明			
学期	1 2	映像について			映像の種類と授興味を持つきっ	。 業で学ぶ映像 <i>0</i>)種類の説明			
学期	2 3	映像について			映像の種類と授興味を持つきっ	ま業で学ぶ映像の かけ(サムネイル)持続と映像の[)種類の説明			
授	1 2 3 4	映像について映像について映像について			映像の種類と哲興味を持つきっ人間の集中力のコンセプトや制作	ま業で学ぶ映像の かけ(サムネイル)持続と映像の[D種類の説明 等) 関連性			
授業計一	1 2 3 4 5	映像について 映像について 映像について 企画について			映像の種類と哲興味を持つきっ人間の集中力のコンセプトや制作設定したターゲ	業で学ぶ映像のかけ(サムネイル) かけ(サムネイル) け続と映像の間 作意図について	D種類の説明 等) 関連性 の重要性			
授業計画	1 2 3 4 5 6	映像について 映像について 映像について 企画について			映像の種類と哲 興味を持つきっ 人間の集中力の コンセプトや制作 設定したターゲ 現在の流行、需	業で学ぶ映像のかけ(サムネイル) かけ(サムネイル) け続と映像の間 作意図について ットにあった規格	D種類の説明 (等) 関連性 の重要性 手齢、性別指定)			
授業計一	1 2 3 4 5 6 7	映像について 映像について 映像について 企画について 企画について			映像の種類と搭 興味を持つきっ 人間の集中力の コンセプトや制作 設定したターゲ 現在の流行、需 自分と他人の価	業で学ぶ映像のかけ(サムネイル) 持続と映像の間作意図についてットにあった規格要のリサーチ(年間のギャップ	D種類の説明 (等) 関連性 の重要性 手齢、性別指定)			
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8	映像について 映像について 映像について 企画について 企画について 企画について			映像の種類と搭 興味を持つきっ 人間の集中力の コンセプトや制作 設定したターゲ 現在の流行、需 自分と他人の個 現状の基本的な	業で学ぶ映像のかけ(サムネイル) 持続と映像の間作意図についてットにあった規格要のリサーチ(年間のギャップ				
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	映像について 映像について ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・			映像の種類と搭 興味を持つきっ 人間の集中力の コンセプトや制作 設定したターゲ 現在の流行、需 自分と他人の値 現状の基本的な 企画書を実際に	学業で学ぶ映像のかけ(サムネイルの持続と映像の間でついてでいたあった規格でありサーチ(年間値観のギャップに企画スタンス(民	D種類の説明 グ等) 関連性 の重要性 E齢、性別指定) 死存+α or 新しいもの)			
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	映像について 映像について ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・			映像の種類と搭 興味を持つきっ 人間の集中力の コンセプトや制作 設定したターゲ 現在の流行、需 自分と他人の値 現状の基本的な 企画書を実際に	ま業で学ぶ映像のかけ(サムネイルの持続と映像の間についてットにあった規格で要のリサーチ(年間値観のギャップな企画スタンス(関連制作、個別指導	D種類の説明 グ等) 関連性 の重要性 手齢、性別指定) 死存+α or 新しいもの) ・添削 ・添削			
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	映像について 映像について 企画について 企画について 企画について 企画について 企画について 企画について 企画について 企画について			映像の種類と搭 興味を持つきっ 人間の集中力の コンセプトや制作 設定したターゲ 現在の流行、需 自分と他人の値 現状の基本的な 企画書を実際に	業で学ぶ映像のかけ(サムネイルの持続と映像の間を意図についてットにあった規格を要のリサーチ(年間のギャップな企画スタンス(関連制作、個別指導を制作、個別指導を制作、個別指導を制作、個別指導を制作、個別指導を制作、個別指導を制作、個別指導を制作、個別指導を制作、個別指導を対象を表する。	D種類の説明 グ等) 関連性 の重要性 手齢、性別指定) 死存+α or 新しいもの) ・添削 ・添削			

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		企画運営演習			指導担当者名	矢田部				
実務経験	無									
開講時期	通年	通年 対象学科学年			動画•	映像クリエイト	科2年			
授業方法	講義:		演習:	0	実習:		実技:			
年間時間数		84	時間		週時間数		3 時間			
学習到達目標	・制作活動における企画(プランニング)の重要性の理解 ・より柔軟な発想力の向上 ・企画力、プレゼン力の向上									
評価方法 評価基準										
使用教材	PC									
授業外学習の方法	クリエイターと	しての視点で企	と画のリサーチ							
学期	ターム		項目			内容·準·	備資料等			
	1	イベントについて	C		コメント、評価の	重要性				
	2	イベントについて	C		続けることの重	要性				
	3	OBSの使い方			データの作成方	法と書き出し				
	4	OBSの使い方			カット、文字入れ	し、音入れ				
	5	OBSの使い方			機能の使用方法	生(フェード等)				
授	6	OBSの使い方			映像制作のコツ	を実技を通して	説明			
授 業 計	7	OBSの使い方			映像制作のコツ	を実技を通して	説明			
画	8	企画書制作			企画書を実際に	制作、個別指導	҈҈҈҈҈҈҈҈҈҈҈҈҈҈			
後 期	9	企画書制作			企画書を実際に	制作、個別指導	∮•添削			
	10	企画書制作			企画書を実際に	制作、個別指導	∮• 添削			
	11	企画書制作			企画書を実際に	制作、個別指導				
	12	企画書制作			企画書を実際に	制作、個別指導				
	13	後期期末試験			課題提出、プレ	ザンテーション ゼンテーション				

課題とプレゼンテーションについて講評

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

後期振り返り

デジタルアニメーション実習

指導担当者名

橋本若菜

実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	動画・	映像クリエイトを	科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:	0	実技:
年間時間数		84 時間	週時間数		3 時間
学習到達目標	アフターエフェ	クトの基本を習得し、基本的な合成がで	できるようになることを	₹目標とする。	
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	実施及び実習成果による評価の他、出 点満点で評価していく。 技満験や筆記試験、プレゼンテーション いる。期末試験の結果、必要と認められ \(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、 格とし、D評価の場合は不合格とする。	ンによって行われ、受 る場合には追試験を C(60点~69点:可)、[受験資格として技 主実施する。 D(0点~59点: 不	受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B,
使用教材	• AdobeCC Aft • Autodesk MA	erEffects,Premiere,Photohop,Illustrato YA	r		
授業外学習の方法	自宅での実習	復習			
学期	ターム	項目		内容•準値	備資料等
	1	オリエンテーション	授業の目的、使用	用教材についての	理解、授業の進行について説明
	2	基礎知識	フレームレート、	ピボットポイント	
	3	Ps基礎	Photoshopの基	本操作、画像処 ³	理
	4	Ps,Ai基礎	Photoshopでのマ	'スク制作、Illustra	torの基本操作、パスファインダー
	5	AE基礎。画面説明、基本操作	画面説明、基本	操作	
授	6	AE基礎。各種ツール説明	各種ツール説明	1	
授 業 計	7	AE基礎。テキストツール、キーフレームアニメー	ション テキストツール、	キーフレームア	ニメーション
画	8	AE基礎。各種パラメーター説明	各種パラメータ-	一説明	
前 期	9	カメラ設定	ビューポートの割	没定	
	10	キーフレームアニメーション	基本図形を使っ	たキーフレームフ	アニメーション
	11	テキストアニメーション	テキストのパラス	メータを設定しアニ	ニメーションさせる。
	12	3Dレイヤー、シャイレイヤ	レイヤーの様々	な効果について	
				0.7737[41. =	
	13	タグ付け	レイヤーカラーの		効率アップをさせる。

履修上の留意点

科目名

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		デジタルアニン	^メ ーション実習		指導担当者名		橋本若菜			
実務経験	無									
開講時期	通年		対象学科学年		動画•	映像クリエイト	科2年			
授業方法	講義:		演習:		実習: ○		実技:			
年間時間数		84	時間		週時間数		3 時間			
学習到達目標	全目標 アフターエフェクトの基本を習得し、基本的な合成ができるようになることを目標とする。									
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。									
使用教材	AdobeCC AftAutodesk MA		niere,Photohop,Ill	ustrator						
哲業は党羽の士は	自宅での実習復習									
授来外子首の方法	日七〇の天日	1发百								
学期	ターム	接自	項目			内容·準·	備資料等			
		前期復習	項目		基本操作の確認		備資料等			
	ターム				基本操作の確認線のアニメーシ	2	備資料等			
	ターム	前期復習			線のアニメーシ	マ マ コン	備資料等 別オブジェクトに設定する。			
	ターム 1 2	前期復習ラインアニメーシ			線のアニメーシ	でである。 マンプログラス できまれる できまれる できまれる できまれる できまれる できまれる できまれる できまる できまれる できまれる できまれる しゅうしゅう しゅう				
	ターム 1 2 3	前期復習 ラインアニメーシ トラッキング			線のアニメーシ 動画から位置情 簡単なエフェクト	でである。 マンプログラス できまれる できまれる できまれる できまれる できまれる できまれる できまれる できまる できまれる できまれる できまれる しゅうしゅう しゅう	別オブジェクトに設定する。			
学期	ターム 1 2 3 4	前期復習 ラインアニメーシ トラッキング パーティクル	/ョン		線のアニメーシ 動画から位置情 簡単なエフェクト 1枚のイラストか	型 ヨン 青報を吸い出し、 ・制作。 ・らアニメーション	別オブジェクトに設定する。			
学期 授業計	ターム 1 2 3 4 5	前期復習 ラインアニメーシ トラッキング パーティクル パペットツール	/ョン		線のアニメーシ 動画から位置情 簡単なエフェクト 1枚のイラストか 簡易スクリプトを3	図 ヨン 青報を吸い出し、 ・制作。 からアニメーション 理解し、プロシーシ	別オブジェクトに設定する。			
学期 授業計画	ターム 1 2 3 4 5 6	前期復習 ラインアニメーシ トラッキング パーティクル パペットツール エクスプレッショ	/ョン		線のアニメーシ 動画から位置情 簡単なエフェクト 1枚のイラストか 簡易スクリプトを3	図 ヨン 青報を吸い出し、 ・制作。 からアニメーション 理解し、プロシーシ	別オブジェクトに設定する。 ・を生成する。 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・			
学期 授業計	ターム 1 2 3 4 5 6 7	前期復習 ラインアニメーシ トラッキング パーティクル パペットツール エクスプレッショ 実践課題	/ョン		線のアニメーシ 動画から位置情 簡単なエフェクト 1枚のイラストか 簡易スクリプトを3 illustratorの素本	図 ヨン 青報を吸い出し、 ・制作。 からアニメーション 理解し、プロシーシ	別オブジェクトに設定する。 ・を生成する。 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・			
学期 授業計画	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8	前期復習 ラインアニメーシ トラッキング パーティクル パペットツール エクスプレッショ 実践課題 実践課題	/ョン		線のアニメーシ 動画から位置情 簡単なエフェクト 1枚のイラストか 簡易スクリプトを3 illustratorの素本 実制作 発表、提出	図 ヨン 青報を吸い出し、 ・制作。 からアニメーション 理解し、プロシーシ	別オブジェクトに設定する。 ・を生成する。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			
学期 授業計画	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8 9	前期復習 ラインアニメーシ トラッキング パーティクル パペットツール エクスプレッショ 実践課題 実践課題 実践課題	プヨン		線のアニメーシ 動画から位置情 簡単なエフェクト 1枚のイラストか 簡易スクリプトを3 illustratorの素本 実制作 発表、提出	図 ヨン 情報を吸い出し、 小制作。 からアニメーション 理解し、プロシーシ オをバラバラにし 一ム発表、企画	別オブジェクトに設定する。 ・を生成する。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			
学期 授業計画	ターム 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	前期復習 ラインアニメーシトラッキング パーティクル パペットツール エクスプレッショ 実践課題 実践課題 実践課題 チーム制作	プヨン		線のアニメーシ 動画から位置情 簡単なエフェクト 1枚のイラストか 簡易スクリプトを3 illustratorの素本 実制作 発表、提出 テーマ発表、チ	図 ヨン 情報を吸い出し、 小制作。 からアニメーション 理解し、プロシーシ オをバラバラにし 一ム発表、企画	別オブジェクトに設定する。 ・を生成する。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			

制作発表、提出。

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

期末試験

科目名	作品制作実習			指導担当者名	パクスフン					
実務経験	無									
開講時期	通年	通年 対			動画・映像クリエイト科2年		科2年			
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:			
年間時間数	84 時間				週時間数		3 時間			
学習到達目標	・作品数を増や ・就職活動用の	やす のポートフォリス	ナを制作する							
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。									
使用教材			、プリンター、資	資料配布						
	制作物の整理 I	と管理								
学期	ターム		項 目			内容•準	備資料等 ————————————————————————————————————			
	1	ポートフォリオ	解説		ポートフォリオの説り	明				
	2	レイアウトの基	基礎		名刺を制作、イラス	トレーターの使い方				
	3	レイアウトの基	基礎		余白、整頓、行間					
	4	レイアウトの基	基礎		フォーマットをトレースする					
	5	レイアウトの基	基礎		フォーマットをトレースする					
授 授 業	6	作品制作			ロゴマークの解説					
計	7	作品制作			ロゴマーク制作					
画	8	作品制作			課題発表、発表					
前期	9	レイアウトの基	 基礎		就活用プロフィールを作る					

オリジナルフォーマットを作る

課題提出、プレゼンテーション

課題とプレゼンテーションについて講評

試験課題発表

課題制作

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

レイアウトの基礎

作品制作

期末試験

期末試験準備

期末試験フィードバック

10

11

12

13

科目名		作品制作	実習		指導担当者名		パクスフン
実務経験	無						
開講時期	通年	対	象学科学年		動画・	映像クリエイト	科2年
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84 時	間		週時間数 3 時間		
学習到達目標	・作品数を増ヤ ・就職活動用の	さす のポートフォリオを	制作する				
評価方法	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	点満点で評価して !技試験や筆記試! \る。期末試験の約 \(80点~100点:優	Cいく。 験、プレゼン 結果、必要と)、B(70点 [~] 79	·テーションによ 認められる場1 9点:良)、C(60	って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[・ ・ ・実施する。 シ(0点 [~] 59点:不	、レポート等の提出状況を点受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
		C、Adobeソフト、フ	プリンター、資	資料配布			
授業外学習の方法	制作物の整理	と管理					
学期	ターム		項目			内容▪準位	備資料等 ————————————————————————————————————
	1	ポートフォリオ解	説		就活用ポートフ	ォリオ制作とは	
	2	就活用ポートフォ	-リオ解説・制	刂作	カテゴリー分けり	こついて	
	3	就活用ポートフォ	-リオ解説・制	刂作	レイアウトにつし	いて	
	4	就活用ポートフォ	-リオ解説・ま	刂作	作品の入れ方に	ついて	
	5	就活用ポートフォ	リオ解説・制	小作	フォント・文章に	ついて	
授 業	6	就活用ポートフォ	-リオ解説・制	小作	就活用とセルフ	アピールの違い	について
計	7	中間審査			就活用ポートフ	ォリオの提出、進	抄確認
画	8	就活用ポートフォ	リオ制作		個別指導•添削	カテゴリー分け	の確認
後 期	9	就活用ポートフォ	リオ制作		個別指導•添削	レイアウトの確	認
	10	就活用ポートフォ	リオ制作		個別指導•添削	バランスの確認	2
	11	就活用ポートフォ	リオ制作		個別指導·添削	レイアウトと整っ	頓の確認
	12	就活用ポートフォ	リオ制作		個別指導·添削	誤字脱字の確	認
	13	期末試験			就活用ポートフ	ナリオの提出、ブ	゚レゼンテーション
	14	期末試験フィード	バック		課題とプレゼン・	テーションの講評	Į.

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		コンテンツ	り制作実習		指導担当者名		伊東 広
実務経験	有	音響制作、スタ	ジオ経営者				
開講時期	通年		対象学科学年		動画・映像 2	フリエイト科2年	、声優科2年
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84	時間		週時間数		3 時間
学習到達目標	・パソコンでの ・文章作成/構	ッティング/音声)オーディオデー ^{責成/添削/読<i>み</i> スサンプル制作}	−タ編集入門 ⊾上げ の技術向]上			
評価方法評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「	D点満点で評価 E技試験や筆記 いる。期末試験 A(80点~100点:	していく。 B試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点~7	・テーションによ 認められる場か 9点:良)、C(60	って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点: 可)、[受験資格として 主実施する。 D(0点 [~] 59点:不	、レポート等の提出状況を点 授業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	パソコン、マイ	′ク、ヘッドホン、	、オーディオイン	<i>、</i> ターフェース、	ケーブル類		
授業外学習の方法	収録した音声	を編集アプリで	「編集をし、授業	内容の復習を	行う		
学期	ターム		項目			内容·準	備資料等
	1	オリエンテージ	ション		自己紹介・マイク~	スピーカー音が出る	まで
	2	パソコン基礎			パソコン操作基礎	・ソフトインストー	ル・データ種類/作成/保存
	3	波形編集ソフ	F ①		PC+オーディ	才IF 録音	
	4	波形編集ソフ	F ①		PC+オーディ	オIFキューベー	-ス① 録音
	5	波形編集ソフ	F ②		キューベース(2 波形編集・	エフェクト1
授	6	波形編集ソフ	F 2		キューベース(2 波形編集・3	エフェクト1
業 計	7	波形編集ソフ	h ③		キューベース(3 波形編集・3	エフェクト2、小テスト

キューベース③ 波形編集・エフェクト2、小テスト

波形編集ソフト復習、ボイスサンプル復習振り返り

歌ってみた制作、仮想CM制作

歌ってみた制作、仮想CM制作

歌ってみた制作、仮想CM制作

歌ってみた制作、仮想CM制作

歌ってみた制作、仮想CM制作

履修上の留意点

画

前

期

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない

前期期末試験

前期振り返り

波形編集ソフト③

ボイスサンプル研究①

ボイスサンプル研究②

ボイスサンプル研究③

ボイスサンプル研究④

・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

8

9

10

11

12

13

科目名		コンテンツ	/制作実習		指導担当者名		伊東 広	
実務経験	有	音響制作、スタ	ジオ経営者		l.	I		
開講時期	通年	通年 対象学科学年 動画・映像クリエイト科2年、声優			、声優科2年			
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:	
年間時間数		84	時間		週時間数		3 F	時間
学習到達目標	パソコンでの文章作成/構	/ティング/音声 オーディオデー 成/添削/読み くサンプル制作	−タ編集入門 -上げ の技術向]上				
	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「//	点満点で評価 技試験や筆記 いる。期末試験 \(80点~100点:	していく。 試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点~7	√テーションによ :認められる場々 9点:良)、C(60	:って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[受験資格として を実施する。 D(0点 [~] 59点: 不	、レポート等の排 受業実施の出席 可)」の4段階とす 化し総合評価す	率80%以上 する。A, B,
使用教材	パソコン、マイ	ク、ヘッドホン、	オーディオイン	<i>,</i> ターフェース、	ケーブル類			
授業外学習の方法	収録した音声	 を編集アプリで	編集をし、授業	内容の復習を	 行う			

学期	ターム	項目	内容•準備資料等
	1	音響制作①	舞台音響制作体験①
	2	音響制作②	舞台音響制作体験②
	3	作品制作①	ボイスラジオドラマ制作 企画
	4	作品制作②	ボイスラジオドラマ制作 企画
	5	作品制作③	ボイスラジオドラマ制作 台本制作・キャスティング
授業	6	作品制作④	ボイスラジオドラマ制作 台本制作・キャスティング
授 業 計 画	7	作品制作⑤	ボイスラジオドラマ制作 収録・BGMや効果音の選出
	8	作品制作⑥	ボイスラジオドラマ制作 収録・BGMや効果音の選出
後 期	9	作品制作⑦	ボイスラジオドラマ制作 収録・BGMや効果音の選出
	10	作品制作⑧	ボイスラジオドラマ制作 編集作業
	11	作品制作⑨	ボイスラジオドラマ制作 編集作業
	12	作品制作⑩	ボイスラジオドラマ制作 編集作業
	13	後期末試験	ボイスドラマ完パケ
	14	後期振り返り	舞台音響復習、ボイスドラマ制作復習振り返り

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		ストリーミンク	ブ実習Ⅱ□		指導担当者名		パクスフン
実務経験	有	音響、配信業務経	歴20年以上				
開講時期	通年	対	才象学科学年		動画•	映像クリエイト	科2年口
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84 時	間		週時間数		3 時間
学習到達目標	実習を通して動口口口口口口口口口口口	動画を撮影・編集	を学び、さらに	は配信の現	昜を自分たちで	作れるようにな	:る。□
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	点満点で評価して !技試験や筆記試 \る。期末試験の紅 \(80点~100点:優	ていく。 験、プレゼンテ 結果、必要と認)、B(70点~79;	・一ションによ ぬられる場っ 点: 良)、C(60	:って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[・ ・ ・実施する。 シ(0点 [~] 59点: 不	、レポート等の提出状況を点受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	パソコン カメ [・]	∍ ATEM□					
授業外学習の方法	様々な映像作	品を見る□					
学期	ターム		項目			内容∙準値	備資料等
学期	ターム	動画とは	項目		動画の画角等	内容•準(備資料等
学期	•	動画とは				内容・準備を関われて	
学期	1		j		premiere proを(/ F
学期	1 2	動画を作ってみよう	j		premiere proを(使用した動画制作	作出し方法
学期	1 2 3	動画を作ってみよう動画を作ってみる2	j		premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテリ	使用した動画制作 使用動画の書き!	作 出し方法 るようにする。
	1 2 3 4	動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信	j		premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテリ	使用した動画制作 使用動画の書きと コップ作りをできる	作 出し方法 るようにする。
授業計	1 2 3 4 5	動画を作ってみる2 動画を作ってみる2 配信 配信	j		premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテリ Aiを使用したテリ youtubeの設定。	使用した動画制作 使用動画の書きと コップ作りをできる	作 出し方法 るようにする。 るようにする。
授業計画	1 2 3 4 5	動画を作ってみる2 動画を作ってみる2 配信 配信	j		premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテリ Aiを使用したテリ youtubeの設定。	使用した動画制作 使用動画の書きと コップ作りをできる コップ作りをできる と配信	作 出し方法 るようにする。 るようにする。
授業計	1 2 3 4 5 6 7	動画を作ってみる2 動画を作ってみる2 配信 配信 配信	ō 2		premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテリ Aiを使用したテリ youtubeの設定。 配信に必要なブ	使用した動画制作 使用動画の書きにコップ作りをできるコップ作りをできると配信 ロック図と配線の	作 出し方法 るようにする。 るようにする。
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8	動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信 配信	う 2 つてみる		premiere proをf premiere proをf Aiを使用したテリ Aiを使用したテリ youtubeの設定。 配信に必要なブ	使用した動画制作 使用動画の書きは コップ作りをできる コップ作りをできる と配信 ロック図と配線の てみる こうように作る	作 出し方法 るようにする。 るようにする。
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信 配信 配信	う 2 つてみる つてみる		premiere proを化 premiere proを化 Aiを使用したテリ Aiを使用したテリ youtubeの設定。 配信に必要なプ 配信イベント行っ 動画を配信に合	使用した動画制作 使用動画の書きは コップ作りをできな コップ作りをできな と配信 ロック図と配線の つてみる ごうように作る	作 出し方法 るようにする。 るようにする。
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信 配信	う 2 つてみる つてみる つてみる		premiere proを化 premiere proを化 Aiを使用したテリ Aiを使用したテリ youtubeの設定。 配信に必要なプ 配信イベント行列 動画を配信に合 動画を配信に合	使用した動画制作 使用動画の書きにコップ作りをできるコップ作りをできると配信 ロック図と配線のつてみる でうように作る でうように作る	作 出し方法 るようにする。 るようにする。
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信 配信 配信 配信用のCMを作っ 配信用のCMを作っ	う 2 つてみる つてみる つてみる		premiere proを化 premiere proを化 Aiを使用したテリ Aiを使用したテリ youtubeの設定。 配信に必要なプ 配信イベント行・動画を配信に合 動画を配信に合 動画を配信に合	使用した動画制作 使用動画の書きにコップ作りをできるコップ作りをできると配信 ロック図と配線のつてみる でうように作る でうように作る	作 出し方法 るようにする。 るようにする。
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	動画を作ってみよう 動画を作ってみる2 配信 配信 配信 配信 配信用のCMを作っ 配信用のCMを作っ 配信用のCMを作っ	う 2 つてみる つてみる つてみる		premiere proを化 premiere proを化 Aiを使用したテリ Aiを使用したテリ youtubeの設定。 配信に必要なプ 配信イベント行・動画を配信に合 動画を配信に合 動画を配信に合	使用した動画制作 使用動画の書きにコップ作りをできるコップ作りをできると配信 ロック図と配線のつてみる でうように作る でうように作る	作 出し方法 るようにする。 るようにする。

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		ストリーミン	√グ実習 Ⅱ □		指導担当者名		パクスフン
実務経験	有	音響、配信業務	経歴20年以上				
開講時期	通年		対象学科学年		動画•	映像クリエイト	科2年□
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84	時間		週時間数		3 時間
学習到達目標	実習を通して重日の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本	動画を撮影∙編	集を学び、さら	には配信の現	場を自分たちで	作れるようにな	; る。 □
	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	点満点で評価(技試験や筆記 いる。期末試験(A(80点~100点:	していく。 試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点 [~] 75	/テーションによ :認められる場1 9点:良)、C(60	:って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[受験資格として打 主実施する。 D(0点~59点: 不	、レポート等の提出状況を点 授業実施の出席率80%以上 「可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	パソコン カメ	ラ ATEM□					
授業外学習の方法	様々な映像作	品を見る□					
学期	ターム		項目			内容•準	備資料等
	1	前期振り返り					
	2	配信のためのフ	゚゚ランニング		配信時間を考え	. 3	
	3	タイムコード			音声と映像を合	わせる	
	4	配信企画			配信の企画を立	てる	
	5	配信必要な素材	ł		配信するときに	画面に必要な情	報を一覧にまとめる
授業	6	良い音で配信す	るためには?		配信での良い音	する方法	
業計	7	音楽以外の配信	ミプラン		朗読劇での配信	•	
画	8	音楽以外の配信	言プラン		e-Sportsでの配	!信	
後 期	9	音楽以外の配信	言プラン		演劇での配信		
	10	校内ライブで配金	信するたのプラン	,	配信プランを立	ててみる	
	11	校内ライブで配っ	信するたのプラン	,	実際に配信をし	てみる	
	12	校内ライブで配金	信するたのプラン	,	弾き語りの配信	をしてみる	
	13	期末試験					
	14	振り返り					

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		動画制化	作演習 Ⅱ		指導担当者名		鈴木	良明
実務経験	有	1	ディレクターとし	て3年以上従事				
開講時期		l	対象学科学年		動画・	映像クリエイト	科2年	
授業方法	講義:		演習:		実習:	0		実技:
年間時間数		84	時間		週時間数 3 時間			3 時間
学習到達目標	実習を通して፤	動画を撮影・編	集を学び、業務	8レベルの動画	を作成できるよ	うになる。		
	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A)点満点で評価 注技試験や筆記 いる。期末試験(A(80点~100点:	していく。 試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点~7	/テーションによ ≤認められる場↑ 9点:良)、C(60	つて行われ、受 合には追試験を 点~69点:可)、[受験資格として拍 と実施する。	受業実加 可)」の4	-ト等の提出状況を点 徳の出席率80%以上 4段階とする。A, B, 合評価する。
使用教材	パソコン カメ	ラ						
授業外学習の方法	様々な映像作	品を見る						
投来外子自00万法								
学期	ターム		項目			内容•準(備資料等	
	ターム 1	オリエンテーショ			授業の流れにつ		備資料 等	等
		オリエンテーショ動画とは			授業の流れについての	かいて	講資料 等	英
	1		ョン		動画についての	かいて		等
	1 2	動画とは	ョン		動画についての	りいて 基礎知識習得 ヨソフトについての		等
	2 3	動画とは動画の作成方法	まについて		動画についての 作成方法と使用 動画制作グルー	りいて 基礎知識習得 ヨソフトについての)説明	等
学期	1 2 3 4	動画とは 動画の作成方法 グループ分け	まについて		動画についての 作成方法と使用 動画制作グルー グループに分か	Dいて 基礎知識習得 Bソフトについての -プ分け)説明	等
学期 授業計	1 2 3 4 5	動画とは 動画の作成方法 グループ分け 動画企画作成(まについて		動画についての 作成方法と使用 動画制作グルー グループに分か グループに分か	Dいて D 基礎知識習得 D ソフトについての -プ分け れての動画企画	D説明 T制作	等
学期 授業計画	1 2 3 4 5 6	動画とは 動画の作成方法 グループ分け 動画企画作成の動画企画作成の動画企画作成の	まについて		動画についての 作成方法と使用 動画制作グルー グループに分か グループに分か	Dいて 基礎知識習得 Bソフトについての ープ分け れての動画企画 れての動画企画	D説明 T制作	等
学期 授業計	1 2 3 4 5 6 7	動画とは 動画の作成方法 グループ分け 動画企画作成 動画企画作成 動画企画作成 動画企画作成 動画企画作成	まについて		動画についての 作成方法と使用 動画制作グルー グループに分か グループに分か グループに分か	のいて 基礎知識習得 リフトについての 一プ分け れての動画企画 れての動画企画 れての動画企画 れての動画企画 動画撮影	D説明 T制作	等
学期 授業計画 前	1 2 3 4 5 6 7 8	動画とは 動画の作成方法 グループ分け 動画企画作成 動画企画作成 動画企画作成 動画企画作成 動画企画作成 最影①	まについて		動画についての 作成方法と使用 動画制作グルー グループに分か グループに分か グループに分か グループに分か	のいて 基礎知識習得 ヨソフトについての ープ分け れての動画企画 れての動画企画 れての動画企画 動画撮影 動画撮影	D説明 T制作	等
学期 授業計画 前	1 2 3 4 5 6 7 8	動画とは 動画の作成方法 グループ分け 動画企画作成の 動画企画作成の 動画企画作成の 撮影① 撮影②	まについて		動画についての 作成方法と使用 動画制作グルー グループに分か グループに分か グループに分か 企画を元にした	かいて 基礎知識習得 ヨソフトについての ープ分け れての動画企画 れての動画企画 れての動画企画 動画撮影 動画撮影 動画撮影	D説明 T制作	等
学期 授業計画 前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	動画とは 動画の作成方法 グループ分け 動画企画作成の 動画企画作成の 動画企画作成の 撮影① 撮影② 撮影②	まについて		動画についての 作成方法と使用 動画制作グルー グループに分か グループに分か グループに分か 企画を元にした 企画を元にした	のいて 基礎知識習得 ヨソフトについての ープ分け れての動画企画 れての動画企画 れての動画企画 動画撮影 動画撮影 動画撮影	D説明 T制作	等

作成した映像のプレゼンテーション

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

期末テスト

科目名		動画制	作演習Ⅱ		指導担当者名		鈴木 良明
実務経験	有	テレビ局で映像	!ディレクターとし	て3年以上従事			
開講時期	通年		対象学科学年		動画•	映像クリエイト	科2年
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84	時間		週時間数 3 時間		
学習到達目標	実習を通して፤	動画を撮影・編	集を学び、業務	らレベルの動画	を作成できるよ	うになる。	
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A)点満点で評価 『技試験や筆記 いる。期末試験 A(80点~100点:	していく。 試験、プレゼン の結果、必要と 優)、B(70点 [~] 7	·テーションによ 認められる場で 9点:良)、C(60	:って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[を験資格として打 主実施する。 D(0点 [~] 59点:不	、レポート等の提出状況を点受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	パソコン カメ	ラ					
授業外学習の方法	様々な映像作	品を見る					
学期	ターム		項目			内容•準	備資料等
	1	前期振り返り					
	2	仕事をする上で	での動画とは		仕事上で気を付	けることを考える	3
	3	依頼の受け方			依頼を受ける方	法について	
	4	グループ分け			動画制作グルー	プ分け	
	5	動画企画作成	D D		グループに分か	れての動画企画	⋾制作
授	6	動画企画作成	2)		グループに分か	れての動画企画	訂制作
業計	7	動画企画作成	3		グループに分か	れての動画企画	⋾制作
画	8	撮影①			企画を元にした	動画撮影	
後 期	9	撮影②			企画を元にした	動画撮影	
	10	撮影③			企画を元にした	動画撮影	
	11	編集①			撮影した動画の	編集	

撮影した動画の編集

撮影した動画の編集

作成した映像のプレゼンテーション

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

編集②

編集③

期末テスト

12

科目名		映像制作	乍概論 Ⅱ		指導担当者名	矢田部翔子
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年		動画・	映像クリエイト科2年
授業方法	講義:	0	演習:		実習:	実技:
年間時間数		56	時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	映像制作にお	ける基礎知識、	. 用語を理解し適切	に使える。	ようになることを	目的とする。
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A)点満点で評価 注試験や筆記 vる。期末試験(A(80点~100点:	していく。 試験、プレゼンテー の結果、必要と認め 優)、B(70点~79点:	ションによ られる場 [・] 良)、C(60	:って行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点: 可)、[としての制作物、レポート等の提出状況を点受験資格として授業実施の出席率80%以上 E実施する。 D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B, 点満点で点数化し総合評価する。
使用教材	動画映像制作	ミハンドブック				
授業外学習の方法	授業内で提示	された課題の目	自宅学習			
学期	ターム		項目			内容-準備資料等
	1	プリプロ-映像制	作のながれ		映像制作の流れ	1をチャートに沿って学習する
	2	プリプロ-企画、	オリエンテーション		映像制作における企画、	オリエンテーションとは何かを実際の収録までの作業詳細に沿って理解する。
	3	プリプロ-シナリ	オ表現、コンテ		映像制作におけん	
	4	撮影-レンズの特	 持性		レンズの特性に	ついての知識を学ぶ
	5	撮影-画面サイ	ズ、カメラ・ワーク		画面サイズと呼	称、カメラワークの用語について学ぶ
授	6	撮影-撮影機材	、撮影の実際		撮影機材の種類	頁、用途と役割、実際の撮影の流れを学ぶ
業計	7	照明-照明の役	割、色彩表現~照度と	上色彩	照明の役割、色	彩表現の知識を学ぶ
画	8	照明-ライト・ポミ	ジション、照明機材		ライトポジション	 、照明機材の名称・用途を学ぶ
前期	9	照明-人物照明	、その他		人物照明における3灯	照明の基本と応用について、その他の照明についての知識を学ぶ
	10	素材制作-コン比	 ニューター・グラフィック	7ス	映像制作におけ	トる素材、データ形式に関する知識を学ぶ
	11	素材制作−2DC	G·3DCG、画像合成		2DCG、3DCG、	画像合成に関する用語とその意味を学ぶ
	12	素材制作−音素	材、音素材制作		映像制作におけ	
	13	前期期末試験			プリプロ~素材	制作までの知識試験

前期の振り返り

履修上の留意点

・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

前期振り返り

科目名		映像制作概論Ⅱ	指導担当者名		矢田部翔子
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	動画•	映像クリエイトを	科2年
授業方法	講義:	〇 演習:	実習:		実技:
年間時間数		56 時間	週時間数		2 時間
学習到達目標	映像制作にお	ける基礎知識、用語を理解し適切に使える	ようになることを	目的とする。	
評価方法 評価基準	数配分し、100 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	実施及び実習成果による評価の他、出席や 点満点で評価していく。 技試験や筆記試験、プレゼンテーションによ いる。期末試験の結果、必要と認められる場 〈(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60 格とし、D評価の場合は不合格とする。上記	こって行われ、受 合には追試験を 点 [~] 69点:可)、[受験資格として技 主実施する。 D(0点~59点: 不	受業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B,
使用教材	動画映像制作	ハンドブック			
授業外学習の方法	授業内で提示	された課題の自宅学習			
学期	ターム	項目		内容•準値	<u></u> 横資料等
学期	3 —Д	項目 録音-録音の基礎、音声の物理	録音の基礎知識、社		精資料等
学期	•				て、音声の物理についての知識を学え
学期	1	録音-録音の基礎、音声の物理	録音機材の名称	音源の三要素について	て、音声の物理についての知識を学え
学期	1 2	録音-録音の基礎、音声の物理録音-録音機材	録音機材の名称スタジオ録音の	音源の三要素について ホ・用途について 実際とロケでの針	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ
学期	1 2 3	録音-録音の基礎、音声の物理録音-録音機材録音-スタジオ録音・ロケでの録音	録音機材の名和スタジオ録音の映像制作における編	音源の三要素について ホ・用途について 実際とロケでの鉱 集とは何か、編集に関	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 录音の基本の流れを学ぶ
- · · · ·	1 2 3 4	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際	録音機材の名和スタジオ録音の映像制作における編編集の技法の共通	音源の三要素について ホ・用途について 実際とロケでの針 集とは何か、編集に関す 里解知識を学ぶ、イマ	て、音声の物理についての知識を学え 学ぶ 录音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ
···· 授業 計	1 2 3 4 5 5	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーライン	録音機材の名和スタジオ録音の映像制作における編組集の技法の共通語	音源の三要素について ・用途について 実際とロケでの針 集とは何か、編集に関す 里解知識を学ぶ、イマ	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 录音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ ジナリーラインと180度ルールについて コップデザインについて
授業計画	1 2 3 4 5 6	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーライン 編集-音によるカッティング・テロップ	録音機材の名和スタジオ録音の映像制作における編編集の技法の共通語	音源の三要素について ・用途について 実際とロケでの針 集とは何か、編集に関す 里解知識を学ぶ、イマ	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 最音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ ジナリーラインと180度ルールについて コップデザインについて 知識を学ぶ
···· 授業 計	1 2 3 4 5 6 7	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーライン 編集-音によるカッティング・テロップ ポスプロ-ポスプロとは・インターレースとフレームレート	録音機材の名和スタジオ録音の映像制作における編編集の技法の共通語	音源の三要素について ・用途について 実際とロケでの 集とは何か、編集に関す 里解知識を学ぶ、イマ ・ングの知識、テロ ・コンについての ラーコレクションの	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 最音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ ジナリーラインと180度ルールについて コップデザインについて 知識を学ぶ
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーライン 編集-音によるカッティング・テロップ ポスプロ-ポスプロとは・インターレースとフレームレート ポスプロ-モニタリング、カラーコレクション	録音機材の名和 スタジオ録音の 映像制作における編: 編集の技法の共通 音によるカッティ ポストプロダクシ モニタリング、カ MultiAudio、納品	音源の三要素について ・用途について 実際とロケでの 集とは何か、編集に関す 里解知識を学ぶ、イマ ・ングの知識、テロ ・コンについての ラーコレクションの	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 最音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ ジナリーラインと180度ルールについて コップデザインについて 知識を学ぶ の知識を学ぶ
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8 9	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーライン 編集-音によるカッティング・テロップ ポスプロ-ポスプロとは・インターレースとフレームレート ポスプロ-モニタリング、カラーコレクション ポスプロ-MA、納品	録音機材の名和スタジオ録音の映像制作における編語編集の技法の共通部音によるカッティポストプロダクシモニタリング、力MultiAudio、納品映像制作の関連	音源の三要素について ・用途について 実際とロケでの金 集とは何か、編集に関す 里解知識を学ぶ、イマ ・ングの知識、テロ ・コンについてのも ラーコレクションの 品の流れを学ぶ	て、音声の物理についての知識を学ぶ学ぶ 計る用語やその役割と実際の流れを学ぶ がプナリーラインと180度ルールについて 知識を学ぶ の知識を学ぶ の知識を学ぶ
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーライン 編集-音によるカッティング・テロップ ポスプロ-ポスプロとは・インターレースとフレームレート ポスプロ-モニタリング、カラーコレクション ポスプロ-MA、納品 関連知識①	録音機材の名和スタジオ録音の映像制作における編語編集の技法の共通音によるカッティポストプロダクシモニタリング、カMultiAudio、納品映像制作の関連映像制作の関連	き源の三要素について まい用途について 実際とロケでの鉱 集とは何か、編集に関す 理解知識を学ぶ、イマ アングの知識、テロ アンゴーロいてのも ラーコレクションの 品の流れを学ぶ 重知識、業界動向	て、音声の物理についての知識を学ぶ学ぶ 計る用語やその役割と実際の流れを学ぶ ける用語やその役割と実際の流れを学ぶ デジナリーラインと180度ルールについて コップデザインについて 知識を学ぶ の知識を学ぶ の知識を学ぶ のなどを学ぶ①
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	録音-録音の基礎、音声の物理 録音-録音機材 録音-スタジオ録音・ロケでの録音 編集-編集とは何か、役割、実際 編集-編集の技法、イマジナリーライン 編集-音によるカッティング・テロップ ポスプロ-ポスプロとは・インターレースとフレームレート ポスプロ-モニタリング、カラーコレクション ポスプロ-MA、納品 関連知識① 関連知識②	録音機材の名和スタジオ録音の映像制作における編語編集の技法の共通語音によるカッティポストプロダクシモニタリング、カMultiAudio、納品映像制作の関連映像制作の関連映像制作の関連映像制作の関連	計源の三要素について 対・用途について 実際とロケでの針 集とは何か、編集に関す 理解知識を学ぶ、イマイングの知識、テロイングの知識、テロインについての発 ラーコレクションの 説の流れを学ぶ 重知識、業界動向 重知識、業界動向	て、音声の物理についての知識を学ぶ 学ぶ 録音の基本の流れを学ぶ する用語やその役割と実際の流れを学ぶ ジナリーラインと180度ルールについて コップデザインについて 知識を学ぶ の知識を学ぶ かなどを学ぶ① などを学ぶ②

履修上の留意点

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		業界研究概論Ⅱ	指導担当者名	矢田部翔子
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	動画•	映像クリエイト科2年
授業方法	講義:	〇 演習:	実習:	実技:
年間時間数		28ターム 時間	週時間数	1 時間
学習到達目標	映像制作にお	ける基礎知識、用語を理解し適切に使える	ようになることを	目的とする。
評価方法 評価基準	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	実施及び実習成果による評価の他、出席1 00点満点で評価していく。 !技試験や筆記試験、プレゼンテーションに。 いる。期末試験の結果、必要と認められる場 \(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60 格とし、D評価の場合は不合格とする。上記	kって行われ、受 合には追試験を)点 [~] 69点:可)、□	験資格として授業実施の出席率80%以上 実施する。 ((0点~59点:不可)」の4段階とする。A, B,
使用教材	なし			
授業外学習の方法	授業内で提示	された課題の自宅学習		
学期	ターム	項目		内容·準備資料等
学期	ターム	項目 オリエンテーション	授業説明	内容•準備資料等
学期				内容・準備資料等 ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。
学期	1	オリエンテーション	制作物に対するコ	
学期	1 2	オリエンテーション制作物のコンセプトの考え方について	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ・	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。
学期	1 2 3	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方について A&D大学校キャラクタープレゼン	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ・ 大きい該画でも保つでキャラクタ・	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。
	1 2 3 4	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方について A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクターブレゼン大きい誌画でも保つキャラクターについて	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ・ 大きい該画でも保つでキャラクタ・	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 デザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ・・・イラスト・デザインに必要なことなど解説、実料銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作
授業計	1 2 3 4 5	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方について A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクターブレゼン大きい誌面でも保つキャラクターについて 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ・ 大きい誌画でも保つでキャラクター コンセプト、デザインについて xmga、程度可能なデザインに対いては、毎至時	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 デザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ・・・イラスト・デザインに必要なことなど解説、実料銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作
授業計画	1 2 3 4 5 6	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方について A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクタープレゼン大きい誌画でも保つキャラクターについて 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロモーションについて	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクター 大きい誌面でも保つでキャラクター コンセプト、デザインについて か得意へ提出可能なデザインにおいては、毎至地 コンセプト、デザ	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 デザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
授業計	1 2 3 4 5 6 7	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方について A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクタープレゼン 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインブレゼン実務紹介 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロモーションについて 父の日POPのプレゼン	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクター 大きい該画でも保つでキャラクター コンセプト、デザインについては、毎週報ーな扱い可能なデザインにおいては、毎週報 コンセプト、デザ	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 -デザインをコンセプトがら構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施イラスト・デザインに必要なことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 プレゼンを実施。全建総連福島の周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 ELCLOW/選出すでエファン・アップを行う、セントプロモーシン・中のの考えり、制作生命とこ品が必要は関係の表え込み インについてプレゼンを実施 インについてプレゼンを実施
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方について A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクタープレゼン大きい装画でも保つキャラクターについて 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロモーションについて 父の日POPのプレゼン アイディアを盛り込んだイラストプレゼン	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ・ 大きい該画でも保つでキャラクター コンセプト、デザインについては、毎日村 コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 -デザインをコンセプトがら構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施イラスト・デザインに必要なことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 プレゼンを実施。全建総連福島の周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 ELCLOW/選出すでエファン・アップを行う、セントプロモーシン・中のの考えり、制作生命とこ品が必要は関係の表え込み インについてプレゼンを実施 インについてプレゼンを実施
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方について A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクタープレゼン 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロモーションについて 父の日POPのプレゼン アイディアを盛り込んだイラストプレゼン インストアプロモーション POP制作〈ハロウィン〉	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクター 大きい該面でも保つでキャラクター コンセプト、デザインについて よの見る可能なデザインにかいては、毎至ポ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 - デザインをコンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 - デザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 - イフスト・デザインに必要なことなど解認、東邦県行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 プレゼンを実施。全建総連福島の周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 にたらい間はずにプラッシェアップを行う。たんシアプローンと・グロロラスカ、制作を知るたらないの表も関節の表と込み インについてプレゼンを実施 インについてプレゼンを実施 インについてプレゼンを実施 を務実構業件を用いて、タイトル素を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方について A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクタープレゼン 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインブレゼン実務紹介 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロモーションについて 父の日POPのプレゼン アイディアを盛り込んだイラストプレゼン インストアプロモーション POP制作〈ハロウィン〉	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクター 大きい該面でも保つでキャラクター コンセプト、デザインについて よの見る可能なデザインにかいては、毎至ポ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 -デザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 - イラスト・デザインに必要なことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 プレゼンを実施。全建総連福島の周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 こしてもか、現本記念ロゴの利力をしてついてプレゼンを実施 インについてプレゼンを実施 インについてプレゼンを実施 と表演奏楽件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する インについてプレゼンを実施
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方について A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクタープレゼン 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロモーションについて 父の日POPのプレゼン アイディアを盛り込んだイラストプレゼン インストアプロモーション POP制作〈ハロウィン〉 イベントロゴのプレゼン スノーボード早期販売会チラシデザインプレゼン	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ・ 大きい該画でも保つでキャラクタ・ コンセプト、デザインについては、毎至村 コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ イベントタイトルロゴを作る※3 コンセプト、デザ ポートフォリオの	ンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 -デザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 - イラスト・デザインに必要なことなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 プレゼンを実施。全建総連福島の周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 こしてもか、現本記念ロゴの利力をしてついてプレゼンを実施 インについてプレゼンを実施 インについてプレゼンを実施 と表演奏楽件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する インについてプレゼンを実施

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		業界研究概論Ⅱ		指導担当者名		矢田部翔子
実務経験	無					
開講時期	通年	対象学科学年		動画•	映像クリエイト	科2年
授業方法	講義:	演習:		実習:		実技:
年間時間数		28 時間		週時間数		1 時間
学習到達目標	映像制作にお	ける基礎知識、用語を理解し	適切に使える。	ようになることを	·目的とする。	
評価方法 評価基準	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	実施及び実習成果による評(00点満点で評価していく。 :技試験や筆記試験、プレゼン vる。期末試験の結果、必要と \(80点~100点:優)、B(70点~7 格とし、D評価の場合は不合な	/テーションに。 :認められる場 9点:良)、C(60	こって行われ、5 合には追試験る 点 [~] 69点: 可)、[受験資格として を実施する。 O(0点 [~] 59点:不	授業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B,
使用教材	なし					
授業外学習の方法	授業内で提示	された課題の自宅学習				
学期	ターム	項目			内容·準	購資料等
学期	ターム	項目 オリエンテーション		授業説明	内容•準何	萧資料等
学期	-		ついて			帯資料等 やコンセプトの立て方を理解する。
学期	1	オリエンテーション		制作物に対するコ	コンセプトの重要性	
学期	1 2	オリエンテーション制作物のコンセプトの考え方に	·	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ	コンセプトの重要性	やコンセプトの立て方を理解する。
学期	1 2 3	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方に A&D大学校キャラクタープレゼン	ノ つキャラクターについて	制作物に対する二 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい誌画でも保つでキャラクタ	コンセプトの重要性 デザインをコンセプトから# イラスト・デザインに必要なこと	やコンセプトの立て方を理解する。 ti素する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施
授	1 2 3 4	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方に A&D大学校キャラクタープレゼン	ノ つキャラクターについて ンプレゼン実務紹介	制作物に対する二 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい誌画でも保つでキャラクタ	コンセプトの重要性 デザインをコンセプトから# イラスト・デザインに必要なこと	やコンセプトの立て方を理解する。 3葉する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 など解説、東邦県行ビッグサマーキャンペーンポスター制作
授業計	1 2 3 4 5 5	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方に A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクターブレゼン大きい誌面でも保 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザイ	ノ つキャラクターについて ンプレゼン実務紹介	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい認識でも保っでキャラクタ コンセプト、デザインについ ARRA-RESTROSFY-/-CHINCIZ、623	コンセプトの重要性 デザインをコンセプトから# イラスト・デザインに必要なこと	やコンセプトの立て方を理解する。 は薬する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 など解説、東邦銀行ビッグサマーキャンベーンポスター制作 福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 になどアプロモーシェーペロの考え方、制作を組のおこれたいの変な情報の示とし込み
授業計画	1 2 3 4 5 6	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方に A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクターブレゼン大きい誌面でも保 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザイ 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロ	ノ つキャラクターについて ンプレゼン実務紹介 モーションについて	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい認画でも保ってキャラクタ コンセプト、デザインについ、 が用る・問題可能なデザインにおいては、多志が コンセプト、デザ	ンセプトの重要性 ーデザインをコンセプトから排 ー・イラスト・デザインに必要なこと てプレゼンを実施。全建総連 は応していば出意をでごプラッシュアップを行う。	やコンセプトの立て方を理解する。 3業する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 など解説、東邦銀行ビッグサマーキャンベーンポスター制作 福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 CAA770t-(-)とこかの中見方、制行を明らなこまたの事の情報の景とし込み レゼンを実施
授業計	1 2 3 4 5 6 7	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方に A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクタープレゼン大きい誌面でも保 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザイ 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロー 父の日POPのプレゼン	ノ つキャラクターについて ンプレゼン実務紹介 モーションについて プレゼン	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい認画でも保つでキャラクタ コンセプト、デザインについ コンセプト、デザ コンセプト、デザ	コンセプトの重要性デザインをコンセプトから非イラスト・デザインに必要なこと てプレゼンを実施。全種総連 ににてらい場話までにフラッシュアップを行う。 "インについてプ "インについてプ	やコンセプトの立て方を理解する。 3集する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 はなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 編集60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 たノルアプロモーシェーやPOREAT、制力を始めるこれたの事で情報の深し込み レゼンを実施 レゼンを実施
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方に A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクターブレゼン大きい誌画でも保 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザイ 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロジ 父の日POPのプレゼン アイディアを盛り込んだイラスト	ノ つキャラクターについて ンプレゼン実務紹介 モーションについて プレゼン	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい装画でも保つでキャラクタ コンセプト、デザインについ ココンセプト、デサ コンセプト、デサ	コンセプトの重要性 ーデザインをコンセプトから ルー・イラスト・デザインに必要なこと Cプレゼンを実施。全規総連 にこことは、増加率でにプラッシュアップを行う。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	やコンセプトの立て方を理解する。 3集する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 はなど解説、東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 編集60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 たノルアプロモーシェーやPOREAT、制力を始めるこれたの事で情報の深し込み レゼンを実施 レゼンを実施
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8 9	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方に A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクターブレゼン大きい誌面でも保 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザイ 周年記念ロゴのプレゼンインストアプロジ 父の日POPのプレゼン アイディアを盛り込んだイラスト インストアプロモーション POP制	ノ つキャラクターについて ンプレゼン実務紹介 モーションについて プレゼン 作〈ハロウィン〉	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい認画でも保ってキャラクタ コンセプト、デザインについ [*] コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ	コンセプトの重要性デザインをコンセプトから排イラスト・デザインに必要なこ Cプレゼンを実施。全建総連インについてプ・インについてプ・インについてプ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	やコンセプトの立て方を理解する。 3素する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 など解説、東邦銀行ビッグサマーキャンベーンポスター制作 福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 になみアプロモーシェンペロの考えが、制的を知らなこ為から変を情報の考えに込か レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	オリエンテーション 制作物のコンセプトの考え方に A&D大学校キャラクタープレゼン A&D大学校キャラクタープレゼン大きい誌面でも保 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザイ 周年記念ロゴのブレゼンインストアプロ・ 父の日POPのプレゼン アイディアを盛り込んだイラスト インストアプロモーション POP制 イベントロゴのプレゼン	ノ つキャラクターについて ンプレゼン実務紹介 モーションについて プレゼン 作〈ハロウィン〉	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい認画でも保ってキャラクタ コンセプト、デザインについ [*] コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ コンセプト、デザ	コンセプトの重要性 ニーデザインをコンセプトから排 ー・イラスト・デザインに必要なこ にプレゼンを実施。全建総連 にこことは心理画をでごフッシュアップを行う。 ニインについてプ ニインについてプ 実務実績案件を用いて、タイ ニインについてプ	やコンセプトの立て方を理解する。 3素する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 など解説、東邦銀行ビッグサマーキャンベーンポスター制作 福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 になみアプロモーシェンペロの考えが、制的を知らなこ為から変を情報の考えに込か レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施
授業計画 後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	オリエンテーション制作物のコンセプトの考え方にA&D大学校キャラクタープレゼンA&D大学校キャラクタープレゼン大きい誌面でも保東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザイ周年記念ロゴのブレゼンインストアプロ・父の日POPのプレゼンアイディアを盛り込んだイラストインストアプロモーションPOP制イベントロゴのプレゼンスノーボード早期販売会チラシテ	ノ つキャラクターについて ンブレゼン実務紹介 モーションについて プレゼン 作〈ハロウィン〉	制作物に対するコ 国際A&D大学校のキャラクタ 大きい設面でも保つでキャラクタ コンセプト、デザインについ コンセプト、デサ コンセプト、デサ コンセプト、デサ コンセプト、デサ コンセプト、デサ オペントタイトルロゴを作る※ コンセプト、デサ	コンセプトの重要性 ーデザインをコンセプトから期 ー・イラスト・デザインに必要なこと でプレゼンを実施。全規総連 「だしてらい理点をでごうかシアップを行う。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	やコンセプトの立て方を理解する。 3素する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 など解説、東邦銀行ビッグサマーキャンベーンポスター制作 福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 になみアプロモーシェンペロの考えが、制的を知らなこ為から変を情報の考えに込か レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施 レゼンを実施

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名			指導担当者名	佐藤峯			
実務経験	有	カメラマン、動画撮影、動画編	集者として5年間	勤務し、現在フリーで活動している			
開講時期	通年	対象学科学结	E	動画・映像クリエイト科2年		科2年	
授業方法	講義:	演習	:	実習:	0	実技:	
年間時間数		84 時間		週時間数		3 時間	
学習到達目標	基礎的な動画撮影方法、Premiere Proでの動画編集技術を習得し、SNS等への動画投稿までの一連の流れを体験						
	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「//	00点満点で評価していく。 注技試験や筆記試験、プレゼ いる。期末試験の結果、必要	ンテーションに。 と認められる場 79点:良)、C(60	tって行われ、 合には追試験: 点~69点:可)、I	受験資格として を実施する。 D(0点 [~] 59点: 不	が、レポート等の提出状況を 授業実施の出席率80%以上 「可)」の4段階とする。A, B, な化し総合評価する。	
使用教材	Machintosh	PC、Premiere Pro					
授業外学習の方法	メディアを通し	て動画の撮影・編集方法を	研究する				
学期	ターム	項目			内容•準	備資料等	
学期	タ —ム	項目 オリエンテーション		short動画説明、	内容·準		
学期						Ħ	
学期	1	オリエンテーション			、撮影、授業説明	Ħ	
学期	1 2	オリエンテーション映像について		映像の種類と授	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について	Ħ	
学期	1 2 3	オリエンテーション 映像について 映像について		映像の種類と授コンセプトや制化	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について	Ħ	
授	1 2 3 4	オリエンテーション 映像について 映像について 映像について		映像の種類と持コンセプトや制作現在の流行、需	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について	FI CONTRACTOR OF THE PROPERTY	
授業計	1 2 3 4 5	オリエンテーション 映像について 映像について 映像について 企画の基礎		映像の種類と掲コンセプトや制作 現在の流行、需マーケティング	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について	FI CONTRACTOR OF THE PROPERTY	
授業計画	1 2 3 4 5 6	オリエンテーション 映像について 映像について 映像について		映像の種類と授 コンセプトや制作 現在の流行、需 マーケティング ブランディング	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について	FI CONTRACTOR OF THE PROPERTY	
授業計	1 2 3 4 5 6 7	オリエンテーション 映像について 映像について 映像について		映像の種類と哲コンセプトや制作現在の流行、需マーケティングブランディング 企画書作成	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について	FI CONTRACTOR OF THE PROPERTY	
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7	オリエンテーション 映像について 映像について 映像について		映像の種類と掲 コンセプトや制作 現在の流行、需 マーケティング ブランディング 企画書作成 企画書作成	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について	FI CONTRACTOR OF THE PROPERTY	
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 9	オリエンテーション 映像について 映像について 映像について 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 動画制作		映像の種類と掲 コンセプトや制作 現在の流行、需 マーケティング ブランディング 企画書作成 企画書作成 動画撮影	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について	FI CONTRACTOR OF THE PROPERTY	
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9	オリエンテーション 映像について 映像について 映像について 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 動画制作 動画制作		映像の種類と授 コンセプトや制作 現在の流行、需 マーケティング ブランディング 企画書作成 企画書作成 動画撮影	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について	FI CONTRACTOR OF THE PROPERTY	
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	オリエンテーション 映像について 映像について 映像について 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 企画の基礎 動画制作 動画制作 動画制作		映像の種類と授 コンセプトや制作 現在の流行、需 マーケティング ブランディング 企画書作成 企画書作成 動画撮影 動画撮影	撮影、授業説明 受業で学ぶ映像の 作意図について 要のリサーチ	Ħ	

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	動画撮影実習Ⅱ□			指導担当者名	佐藤峯		
実務経験	有	カメラマン、動画	ī撮影、動画編集	影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している			5
開講時期	通年 対象学科学年			動画・映像クリエイト科2年			
授業方法	講義:		演習:		実習:	0	実技:
年間時間数		84	時間		週時間数		3 時間
学習到達目標	基礎的な動画撮影方法 Premiere Proでの動画編集技術を習得し SNS等への動画投稿主での一連の流れを休職						
評価方法評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。						
使用教材	Machintosh PC、Premiere Pro						
授業外学習の方法	メディアを通して動画の撮影・編集方法を研究する						

学期	ターム	項目	内容·準備資料等
	1	オリエンテーション	short動画説明、撮影、授業説明
	2	映像について	映像の種類と授業で学ぶ映像の説明
	3	映像について	コンセプトや制作意図について
	4	映像について	現在の流行、需要のリサーチ
	5	企画の基礎	マーケティング
授業	6	企画の基礎	ブランディング
授 業 計 画	7	企画の基礎	企画書作成
	8	企画の基礎	企画書作成
後期	9	動画制作	動画撮影
	10	動画制作	動画撮影
	11	動画制作	動画撮影
	12	動画制作	動画撮影
	13	発表	プレゼンテーション
	14	まとめ	レポート作成

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名		著作権概論	指導担当者	·名	矢田部 翔子
実務経験	無				
開講時期	前期	対象学科学年		全学科 2年生	
授業方法	講義:	〇 演習:	実	当 :	実技:
年間時間数		28 時間	週時間勢	t	時間
学習到達目標	ビジネス著作ね	権検定BASIC級の合格			
	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてし 成績評価は「A Cの評価は合	実施及び実習成果による評価の6 00点満点で評価していく。 技試験や筆記試験、プレゼンテー かる。期末試験の結果、必要と認め 〈80点~100点:優)、B(70点~79点: 路とし、D評価の場合は不合格とす	・ションによって行われ られる場合には追討 良)、C(60点~69点: ロ	、受験資格として 験を実施する。)、D(0点~59点: 不	授業実施の出席率80%以上
使用教材	ビジネス著作権	を検定 ベーシックテキスト			
授業外学習の方法	テキストの復習	3等			
学期	ターム	項目		内容•準	備資料等
学期	ターム 1	項目 オリエンテーション/第1章 著作権と	は何か 試験概要診	内容・準 明/著作権の性質・	
学期	•				
学期	1	オリエンテーション/第1章 著作権と	著作権で保	明/著作権の性質・	
学期	1 2	オリエンテーション/第1章 著作権と「 第2章 著作権で保護されるもの①	著作権で保著作者の定	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、	著作権法の目的
学期	1 2 3	オリエンテーション/第1章 著作権と 第2章 著作権で保護されるもの① 第3章 著作権は誰が持つ	著作権で保 著作者の定 ^{著作権の内容} 人	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、 ^{8権と財産権、著作者人格権(2}	著作権法の目的
授	1 2 3 4	オリエンテーション/第1章 著作権と 第2章 著作権で保護されるもの① 第3章 著作権は誰が持つ 第4章 著作権の内容①	著作権で保 著作者の定 ^{著作権の内容} 人 財産権とし	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、 ^{8権と財産権、著作者人格権(2} この著作権、複製権	著作権法の目的 著作者と著作権者 表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性)
授業計	1 2 3 4 5	オリエンテーション/第1章 著作権と「第2章 著作権で保護されるもの① 第3章 著作権は誰が持つ 第4章 著作権の内容① 第4章 著作権の内容②	著作権で保 著作者の定 ^{著作権の内容} 人 財産権とし 公衆送信権	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、 ^{8権と財産権、著作者人格権(2} この著作権、複製権	著作権法の目的 著作者と著作権者 表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性) 、上映権、演奏権、上演権 頒布権、二次的著作物
授業計画	1 2 3 4 5 6	オリエンテーション/第1章 著作権と 第2章 著作権で保護されるもの① 第3章 著作権は誰が持つ 第4章 著作権の内容① 第4章 著作権の内容② 第4章 著作権の内容③	著作権で保 著作者の定 ^{著作権の内容 人} 財産権とし 公衆送信権 著作権の始	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、 ^{8権と財産権、著作者人格権(2} この著作権、複製権 、貸与権、譲渡権、	著作権法の目的 著作者と著作権者 *表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性) 、上映権、演奏権、上演権 頒布権、二次的著作物 期間、国際的保護
授業計	1 2 3 4 5 6 7	オリエンテーション/第1章 著作権と 第2章 著作権で保護されるもの① 第3章 著作権は誰が持つ 第4章 著作権の内容① 第4章 著作権の内容② 第4章 著作権の内容③	著作権で保 著作者の定 ^{著作権の内容 人} 財産権とし 公衆送信権 著作権の始 権利制限規	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、 ^{族権と財産権、著作者人格権(2)} この著作権、複製権 、貸与権、譲渡権、 期、著作権の保護 定、私的使用関係、	著作権法の目的 著作者と著作権者 *表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性) 、上映権、演奏権、上演権 頒布権、二次的著作物 期間、国際的保護
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8	オリエンテーション/第1章 著作権とに 第2章 著作権で保護されるもの① 第3章 著作権は誰が持つ 第4章 著作権の内容① 第4章 著作権の内容② 第4章 著作権の内容③ 第5章 著作権はいつまで保護される 第7章 勝手に使える場合がある①	著作権で保 著作者の定 ^{著作権の内容} 人 財産権とし 公衆送信権 著作権の始 権利制限規 教育関係、国	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、 ^{8権と財産権、著作者人格権(2)} この著作権、複製権 、貸与権、譲渡権、 期、著作権の保護 定、私的使用関係、 書館関係、非営利無	著作権法の目的 著作者と著作権者 素権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性) 、上映権、演奏権、上演権 頒布権、二次的著作物 明間、国際的保護 付随的著作物
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 9	オリエンテーション/第1章 著作権と「第2章 著作権で保護されるもの① 第3章 著作権は誰が持つ 第4章 著作権の内容① 第4章 著作権の内容② 第4章 著作権の内容③ 第5章 著作権はいつまで保護される 第7章 勝手に使える場合がある①	著作権で保 著作者の定 ^{著作権の内容} 人 財産権とし 公衆送信権 著作権の始 権利制限規 教育関係、国	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、 ^{8権と財産権、著作者人格権(2} この著作権、複製権 、貸与権、譲渡権、 期、著作権の保護 定、私的使用関係、 書館関係、非営利無 とは	著作権法の目的 著作者と著作権者 素権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性) 、上映権、演奏権、上演権 頒布権、二次的著作物 明間、国際的保護 付随的著作物
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	オリエンテーション/第1章 著作権と「第2章 著作権で保護されるもの① 第3章 著作権は誰が持つ 第4章 著作権の内容① 第4章 著作権の内容② 第4章 著作権の内容③ 第5章 著作権はいつまで保護される 第7章 勝手に使える場合がある① 第7章 勝手に使える場合がある②	著作権で保 著作者の定 着作権の内容 人 財産権とし 公衆送信権 著作権の好 権利制限規 教育関係、国 る制度① 著作隣接権 著作権の侵	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、 ^{8権と財産権、著作者人格権(2} この著作権、複製権 、貸与権、譲渡権、 期、著作権の保護 定、私的使用関係、 書館関係、非営利無 とは	著作者と著作権者 著作者と著作権者 表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性) 、上映権、演奏権、上演権 頒布権、二次的著作物 明間、国際的保護 付随的著作物 - 償の上演・演奏等、引用転載関係
授業計画前	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	オリエンテーション/第1章 著作権とに 第2章 著作権で保護されるもの① 第3章 著作権は誰が持つ 第4章 著作権の内容① 第4章 著作権の内容② 第4章 著作権の内容③ 第5章 著作権はいつまで保護される 第7章 勝手に使える場合がある① 第7章 勝手に使える場合がある② 第8章 著作物を伝達する者を保護す	著作権で保 著作者の定 着作権の内容 人 財産権とし 公衆送信権 著作権の好 権利制限規 教育関係、国 る制度① 著作隣接権 著作権の侵	明/著作権の性質・ 護されるもの 義、著作者の例外、 ^森 森、著作者人格権(2 での著作権、複製権 、貸与権、譲渡権、 期、著作権の保護! 定、私的使用関係、 書館関係、非営利無 とは 害	著作者と著作権者 著作者と著作権者 表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性) 、上映権、演奏権、上演権 頒布権、二次的著作物 明間、国際的保護 付随的著作物 - 償の上演・演奏等、引用転載関係

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施

科目名	卒業制作		指導担当者名	パクスフン		
実務経験	無					
開講時期	後期	対象学	·科学年	全	学科卒業年次	生
授業方法	講義:		演習:	実習:	0	実技:
年間時間数		180 時間		週時間数		時間
学習到達目標	- 卒業生: 2, 3:	年間の集大成として学	さんだこと活かしデジタ	ヌルコンテンツを	制作し、プレゼ	ンテーションをする。
評価方法 評価基準	点数配分し、1 期末試験は実 を要件としてい 成績評価は「A	00点満点で評価してい 技試験や筆記試験、 いる。期末試験の結果	いく。 プレゼンテーションに、必要と認められる場 (70点~79点: 良)、C(60	よって行われ、 合には追試験)点 [~] 69点: 可)、[受験資格として を実施する。 O(0点 [~] 59点:不	3、レポート等の提出状況を 授業実施の出席率80%以上 可)」の4段階とする。A, B, 化し総合評価する。
使用教材	デジタルコンテ	テンツ制作に必要な物	を各自用意。			
授業外学習の方法		、事前の企画・計画を	それぞれ複数の先生	方と行い、チェッ	クをもらう事	
学期	ターム	項	目		内容・準備	 購資料等
学期	ターム	項 作品制作①	Ħ	事前に準備して		備資料等 こ沿ってそれぞれ制作にあたる
学期		-	B			こ沿ってそれぞれ制作にあたる
学期	1	作品制作①	目		いた企画・計画に	こ沿ってそれぞれ制作にあたる
学期	1 2	作品制作①		個別添削を行い中間発表	いた企画・計画に	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく
学期	2 3	作品制作①作品制作②作品制作③	עו	個別添削を行い 中間発表 学科内でプレゼ	いた企画・計画に	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 実施
授	1 2 3 4	作品制作① 作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼンテーショ	עו	個別添削を行し 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画()ながら制作を進 ンテーションを実 およびオンサイト	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 実施
授業計	1 2 3 4 5	作品制作① 作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼンテーショ 発表を受けての修正と見	עו	個別添削を行し 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画()ながら制作を進 ンテーションを実 およびオンサイト	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 関施 展示を実施
授業計画	1 2 3 4 5 6	作品制作① 作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼンテーショ 発表を受けての修正と見	עו	個別添削を行し 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画()ながら制作を進 ンテーションを実 およびオンサイト	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 関施 展示を実施
授業計	1 2 3 4 5 6 7	作品制作① 作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼンテーショ 発表を受けての修正と見	עו	個別添削を行し 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画()ながら制作を進 ンテーションを実 およびオンサイト	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 関施 展示を実施
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8	作品制作① 作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼンテーショ 発表を受けての修正と見	עו	個別添削を行し 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画()ながら制作を進 ンテーションを実 およびオンサイト	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 関施 展示を実施
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8 9	作品制作① 作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼンテーショ 発表を受けての修正と見	עו	個別添削を行し 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画()ながら制作を進 ンテーションを実 およびオンサイト	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 関施 展示を実施
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	作品制作① 作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼンテーショ 発表を受けての修正と見	עו	個別添削を行し 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画()ながら制作を進 ンテーションを実 およびオンサイト	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 関施 展示を実施
授業計画後	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	作品制作① 作品制作② 作品制作③ 学科内プレゼンテーショ 発表を受けての修正と見	עו	個別添削を行し 中間発表 学科内でプレゼ オンライン展示	いた企画・計画()ながら制作を進 ンテーションを実 およびオンサイト	こ沿ってそれぞれ制作にあたる めていく 関施 展示を実施

- ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施