

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I		指導担当者名	就職担当職員
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	就職を含めた進路活動を始める前の準備完了を目標とする。 ・就職を含め進路に対する考え方の確立 ・履歴書ECなどの各種書類を書けるようになる ・就職面接時の基本的な動作、マナーを身に付ける ・就職活動をする際や社会人としての電話対応やメールの書き方などを身に付ける			
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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	SUCCESS			
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	
授業計画 前期	1	就職活動の心構え	導入・フォーム使い方・働く意義	
	2	企業が求める人材とは	会社選びの価値観・社会人基礎力	
	3	就職活動の流れ・目標	A&D就職活動のルール・ライフデザイン	
	4	自己分析で考えるポイント	過去・現在の自分史(基礎編・進化編)	
	5	職業を知る・情報収集	情報収集・ネット求人閲覧	
	6	自己PR	業界、会社に沿う自己PR作成	
	7	志望動機	業界、会社に沿う志望動機作成	
	8	電子メール	電子メール・資料請求	
	9	求人票の見方	求人票の見方・インターンシップ	
	10	Excel実習	就職に役立つExcelの活用	
	11	業界研究 1	志望する会社の選定・情報収集	
	12	業界研究 2	志望する会社の選定・情報収集	
	13	業界研究 3	志望する会社の選定・情報収集	
	14	期末試験	一般常識試験	
	15			
	16			
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				

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I	指導担当者名	就職担当職員
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
単位数	28時間	週時間数	1時間
学習到達目標	就職を含めた進路活動を始める前の準備完了を目標とする。 ・就職を含め進路に対する考え方の確立 ・履歴書ECなどの各種書類を書けるようになる ・就職面接時の基本的な動作、マナーを身に付ける ・就職活動をする際や社会人としての電話対応やメールの書き方などを身に付ける		
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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	SUCCESS		
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
授業計画 後期	1	履歴書の書き方	エントリーシート・履歴書・添え状
	2	制作書類 1	業界、会社に沿う自己PRの作成
	3	制作書類 2	業界、会社に沿う志望動機の作成
	4	企業訪問	企業訪問
	5	面接試験対策	入退室・面接形式・受け答え
	6	就職試験	よくある質問・圧迫面接
	7	作文・論文	筆記試験対策・適性検査・作文
	8	制作書類 3	業界、会社に沿う書類の作成
	9	制作書類 4	業界、会社に沿う書類の作成
	10	制作書類 5	業界、会社に沿う書類の作成
	11	面接対策 1	業界、会社に沿う面接対応の練習
	12	面接対策 2	業界、会社に沿う面接対応の練習
	13	面接対策 3	業界、会社に沿う面接対応の練習
	14	期末試験	履歴書の修正・提出
	15		
	16		
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			

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミ I	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56 時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習するし、視野を広げ見地高める。</p> <p>・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。</p>		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	パソコン。筆記用具		
授業外学習の方法			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	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。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	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。
	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	前期期末試験	
	14	前期振り返り	
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>履修上の留意点</p> <p>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</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミ I	指導担当者名	
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56 時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習するし、視野を広げ見地高める。</p> <p>・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。</p>		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	パソコン。筆記用具		
授業外学習の方法			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	17	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。
	18	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	19	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	20	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	21	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	22	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	23	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。
	24	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	25	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	26	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	27	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	28	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	29	後期期末試験	
	30	年間振り返り	
31	期末試験フィードバック		
32	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・前期、後期ともに総授業時数の80%以上の出席をしていること ・授業ないの成果物の評価・最終授業でのレポートの提出 ○評価はA~Dとし、A(優:100~80点)B(良:79~70点)C(可:69~60点)D(不可:59点~) ○対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	メディアリテラシー		指導担当者名	松岡 純代
実務経験	制作会社勤務、フリーカメラマンとして写真撮影業務に11年間従事し、現在も活躍中			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	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:
時間数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	<p>前期のポイント(以下の力を身に付ける)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報モラル ・メディアに対する自己コントロール力 ・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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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。</p>			
使用教材	Machintosh PC、ノート、筆記用具			
授業外学習の方法	・メディアに触れること			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	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	
	6	ネット犯罪	加害者・被害者にならないために①	
	7	ネットストーカー	加害者・被害者にならないために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	
	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	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	メディアリテラシー		指導担当者名	松岡純代
実務経験	制作会社勤務、フリーカメラマンとして写真撮影業務に11年間従事し、現在も活躍中			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	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:
時間数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	後期のポイント(以下の力を身に付ける) ・情報発信能力 ・インターネット操作活用能力			
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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 PC、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	
授業計画 後期	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	
	6	SNSを分析してみよう	インサイト	
	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	
	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		
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	グラフィックデザイン実習 I		指導担当者名	丸山 悦代
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。 <input type="checkbox"/>			
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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	MACPC、Adobeソフト、プリンター、筆記用具			
授業外学習の方法	気になる広告の収集と蓄積、トレンドの吸収			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	DTPについて/DTPでよく使うスキル復習	課題内容と作品課題サンプル参照、各種印刷物観察/毎授業プロジェクト使用	
	2	DTPでよく使うスキル復習	効率的なトレース方法と画像切り抜き	
	3	レイアウト基礎	レイアウト基礎について資料参照解説	
	4	Illustrator/Photoshop復習	美しい文字組み、袋文字、Map作成について	
	5	課題1/DTPデザイン基礎	オリジナル名刺デザイン制作/ファイル形式と管理について	
	6	課題1/DTPデザイン基礎	オリジナル名刺デザイン制作入稿用データ作成	
	7	課題2/DTPデザイン基礎	ロゴマーク制作	
	8	課題2/DTPデザイン基礎	ロゴマーク制作	
	9	課題3/DTPデザイン	CDジャケットデザイン制作/ラフ作成	
	10	課題3/DTPデザイン	CDジャケットデザイン制作/添削/出力	
	11	課題3/DTPデザイン	CDジャケットデザイン制作/添削/出力、提出	
	12	前期試験準備	課題制作	
	13	期末試験	課題プレゼン	
	14	前期振り返り、講評	期末試験課題の添削	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	グラフィックデザイン実習 I		指導担当者名	丸山 悦代
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
単位数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。 <input type="checkbox"/>			
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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	MACPC、Adobeソフト、プリンター、筆記用具			
授業外学習の方法	気になる広告の収集と蓄積、トレンドの吸収			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	課題4/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザインラフ作成/トラッピングの知識	
	2	課題4/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン/添削/出力/組み立て完成	
	3	課題4/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン制作/添削/出力/組み立て完成	
	4	課題4/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン制作/添削、出力/組み立て完成	
	5	課題4/DTPデザイン	製本について/並製本ページ物の面付け折丁方法、企画書、台割表	
	6	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作	
	7	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作	
	8	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作	
	9	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作/添削、出力	
	10	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作/完成提出	
	11	DTPまとめ	4版式について/印刷現場を動画で見る/PDFの活用	
	12	前期試験準備	課題制作、添削	
	13	後期期末試験課題	課題プレゼン	
	14	年間授業 振り返り	1年間制作したものを振り返る、ポートフォリオに反映をしていく	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I		指導担当者名	パク ス فن
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
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	<p>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。</p> <p>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。</p>			
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	
授業 計画 前期	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	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	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	
	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	
	15			
	16			
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				

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I		指導担当者名	パク ス فن
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
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	<p>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。</p> <p>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。</p>			
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	
授業計画 後期	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	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	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	
	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	
	15			
	16			
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				

授業計画(シラバス)

科目名	動画配信プランニング演習 I	指導担当者名	青木 龍太郎
実務経験	フリーの映像編集者として2年の経験がある。		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、動画・映像クリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・動画配信における基礎的な知識の習得 ・発想力、プランニング力の向上 ・基本的な動画編集力の取得 		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	・Machintosh PC ・Adobe Premiere Pro		
授業外学習の方法	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		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業説明
	2	企画の基礎	企画(プランニング)の必要性
	3	企画の基礎	企画書の基礎的な制作方法
	4	企画の基礎	コンセプトや制作意図について
	5	企画の基礎	設定したターゲットにあった規格の重要性
	6	企画の基礎	現在の流行、需要のリサーチ(年齢、性別指定)
	7	企画の基礎	自分と他人の価値観のギャップ
	8	企画の基礎	現状の基本的な企画スタンス(既存+α or 新しいもの)
	9	企画の基礎	統一性を持たせる意味(ブランディング)
	10	後期に向けた企画制作	後期に制作する映像の企画書制作
	11	後期に向けた企画制作	後期に制作する映像の企画書制作
	12	後期に向けた企画制作	後期に制作する映像の企画書制作
	13	前期期末試験	課題提出、プレゼンテーション
	14	前期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	動画配信プランニング演習 I	指導担当者名	青木 龍太郎
実務経験	フリーの映像編集者として2年の経験がある。		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、動画・映像クリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・動画配信における基礎的な知識の習得 ・発想力、プランニング力の向上 ・基本的な動画編集力の取得 		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	Machintosh PC ・Adobe Premiere Pro		
授業外学習の方法	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		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	映像について	映像の種類と授業で学ぶ映像の種類の説明
	2	映像について	興味を持つきっかけ(サムネイル等)
	3	映像について	人間の集中力の持続と映像の関連性
	4	映像についての確認	学習した映像の知識の確認と企画への落とし込む重要性
	5	Premiere proの使い方	データの作成方法と書き出し
	6	Premiere proの使い方	カット、文字入れ、音入れ
	7	Premiere proの使い方	機能の使用方法(基本的なエフェクト)
	8	映像制作	企画に基づいた制作 個別指導・添削
	9	映像制作	企画に基づいた制作 個別指導・添削
	10	映像制作	企画に基づいた制作 個別指導・添削
	11	映像制作	企画に基づいた制作 個別指導・添削
	12	映像制作	企画に基づいた制作 個別指導・添削
	13	後期期末試験	課題提出、プレゼンテーション
	14	後期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	撮影実習 I		指導担当者名	青木 龍太郎
実務経験	フリーの映像編集者として2年の経験がある。			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン、グラフィックデザインマスター科写真コース、動画・映像クリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・写真とカメラの基礎知識の習得 ・スタジオ(撮影機材とライティング)の基礎知識と操作技術の習得 ・広告写真を制作する 			
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
使用教材	<p>テキスト: 作品づくりが上達する RAW現像読本 ～Lightroom CC/6で写真編集力アップ！</p> <p>撮影機材: 一眼レフカメラ、スポットライト、レフ版、三脚、露出計、レンズ各種、背景紙</p>			
授業外学習の方法	<p>広告や雑誌などを見て研究、自主的に撮影の練習をする、夏休みの課題撮影</p>			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	写真の基礎知識	写真とは何か 広告写真の解説	
	2	写真の基礎知識	光とボケについて	
	3	写真の基礎知識	カメラの設定について	
	4	撮影機材の基礎知識	一眼レフカメラの使用方法について実践解説	
	5	撮影機材の基礎知識	ライティングについて実践解説	
	6	撮影機材の基礎知識	スタジオ撮影機材の使用方法について実践解説	
	7	広告写真課題制作	企画・コンセプトの設定	
	8	広告写真課題制作	テスト撮影	
	9	制作課題の中間審査	プレゼン・添削	
	10	広告写真課題制作	テスト撮影	
	11	広告写真課題制作	本番撮影	
	12	広告写真課題制作	本番撮影	
	13	前期期末試験	制作課題のプレゼン	
	14	前期期末試験の振り返り	制作課題の講評	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>				

授業計画(シラバス)

科目名	撮影実習 I	指導担当者名	青木 龍太郎
実務経験	フリーの映像編集者として2年の経験がある。		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン、グラフィックデザインマスター科写真コース、動画・映像クリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・写真とカメラの基礎知識の習得 ・スタジオ(撮影機材とライティング)の基礎知識と操作技術の習得 ・広告写真を制作する 		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	<p>テキスト: 作品づくりが上達する RAW現像読本 ～Lightroom CC/6で写真編集力アップ！</p> <p>撮影機材: 一眼レフカメラ、スポットライト、レフ版、三脚、露出計、レンズ各種、背景紙</p>		
授業外学習 の方法	<p>広告や雑誌などを見て研究、自主的に撮影の練習をする</p>		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	夏休みの課題のプレゼン	プレゼン・添削
	2	広告写真課題制作	企画・コンセプトの設定(人物・物)
	3	広告写真課題制作	コンセプトに基づいたテスト撮影
	4	広告写真課題制作	構図のテスト撮影
	5	広告写真課題制作	ライティングのテスト撮影
	6	広告写真課題制作	本番撮影
	7	制作課題の中間審査	プレゼン・添削
	8	広告写真課題制作	コンセプトに基づいたテスト撮影
	9	広告写真課題制作	構図のテスト撮影
	10	広告写真課題制作	ライティングのテスト撮影
	11	広告写真課題制作	ライティングのテスト撮影
	12	広告写真課題制作	本番撮影
	13	前期期末試験	制作課題の提出
	14	前期期末試験の振り返り	制作課題の講評
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>履修上の留意点</p> <p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト実習 I		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	フリーの映像編集者として2年の経験がある。			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、動画・映像クリエイト科 1年、YouTubeクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・イラストレーターの使用技術の習得 ・イラストレーター検定初級を取得する(12月実施予定) 				
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>				
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, Photoshopクイックマスター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 ・テキストを使っての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	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		
	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		
	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		
	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		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>					

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト実習 I	指導担当者名	青木龍太郎
実務経験	フリーの映像編集者として2年の経験がある。		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、動画・映像クリエイト科 1年、YouTubeクリエイト科 2年</small>
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定) 		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, Photoshopクイックマスター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 ・テキストを使っての実技練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	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/インターフェース・ドキュメントウィンドウ・ツール・パネル
	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・範囲の読み込み
	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グ
	5	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/変形・カラーモード色調補正
	6	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/ペイント・レタッチ・レイヤーの操作
	7	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/パス・切抜・シェイプ・フィルター・テキストの入力について
	8	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/コンテンツ制作・ロゴ制作/カスタムシェイプ
	9	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/コンテンツ制作・フォトカード/アクション
	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
	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>履修上の留意点</p> <p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習Ⅱ	指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 1年、YouTuberクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
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	<p>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。</p> <p>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。</p>		
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
授業計画 前期	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
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作
	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
	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習Ⅱ	指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 1年、YouTuberクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
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	<p>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。</p> <p>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。</p>		
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
授業計画 後期	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
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作
	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
	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	動画撮影実習		指導担当者名	ごしま
実務経験	動画クリエイターとしてミュージックビデオ制作を5年超続けている。			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科 2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:
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する。□			
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
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	
授業 計画 前期	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	
	6	企画の基礎	ブランディング	
	7	企画の基礎	企画書作成	
	8	企画の基礎	企画書作成	
	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	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	動画撮影実習		指導担当者名	ごしま
実務経験	動画クリエイターとしてミュージックビデオ制作を5年超続けている。			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科 2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:
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する。□		
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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 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
授業計画 後期	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
	6	企画の基礎	ブランディング
	7	企画の基礎	企画書作成
	8	企画の基礎	企画書作成
	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習 I	指導担当者名	パク スブン
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・作品数を増やす ・就職活動用のポートフォリオを制作する 		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	Machintosh PC、Adobeソフト、プリンター、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・準備資料等
授業 計画 前期	1	ポートフォリオ解説	ポートフォリオの説明
	2	レイアウトの基礎	名刺を制作、イラストレーターの使い方
	3	レイアウトの基礎	余白、整頓、行間
	4	レイアウトの基礎	フォーマットをトレースする
	5	レイアウトの基礎	フォーマットをトレースする
	6	作品制作	ロゴマークの解説
	7	作品制作	ロゴマーク制作
	8	作品制作	課題発表、発表
	9	レイアウトの基礎	就活用プロフィールを作る
	10	レイアウトの基礎	オリジナルフォーマットを作る
	11	作品制作	試験課題発表
	12	期末試験準備	課題制作
	13	期末試験	課題提出、プレゼンテーション
	14	期末試験フィードバック	課題とプレゼンテーションについて講評
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>履修上の留意点</p> <p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習 I		指導担当者名	パク スブン
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・作品数を増やす ・就職活動用のポートフォリオを制作する 			
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
使用教材	Machintosh PC、Adobeソフト、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・準備資料等	
授業 計画 後 期	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・制作	カテゴリ分けについて	
	3	就活用ポートフォリオ解説・制作	レイアウトについて	
	4	就活用ポートフォリオ解説・制作	作品の入れ方について	
	5	就活用ポートフォリオ解説・制作	フォント・文章について	
	6	就活用ポートフォリオ解説・制作	就活用とセルフアピールの違いについて	
	7	中間審査	就活用ポートフォリオの提出、進捗確認	
	8	就活用ポートフォリオ制作	個別指導・添削 カテゴリ分けの確認	
	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	
	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	就活用ポートフォリオの提出、プレゼンテーション	
	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	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	SNS概論 I	指導担当者名	パク スブン
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
時間数	28時間	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●SNSの活用について理解する。 ●SNSの特性とリスクを理解する。 前期のポイント(以下の力を身に付ける) <ul style="list-style-type: none"> ・DXについて、メディアによる情報発信の変遷、ソーシャルメディアの種類と活用の違いについて理解する ・SNSの種類と活用の違いについて理解する ・SNS企業活用の事例を知る。 		
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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	SNSのリスク		
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
授業計画 前期	1	授業の説明	進め方、概要
	2	DX	DXとは？
	3	ソーシャルメディア1	ソーシャルメディアについて
	4	ソーシャルメディア2	ソーシャルメディアの変遷
	5	ソーシャルメディア3	ソーシャルメディア法規、問題点
	6	ソーシャルメディア4	ソーシャルメディアの問題分析
	7	メディアの変遷	マスメディアの変遷、メディアのデジタル化
	8	SNS1	SNSとは？ 利用の多いSNSについて
	9	SNS2	SNSの収益とSNSの影響
	10	SNS3	ツイッターの特徴、ラインの特徴
	11	SNS4	フェイスブックの特徴、インスタグラムの特徴
	12	SNS5	SNSそれぞれの活用する年代と効果
	13	期末レポート作成	期末試験としてレポート作成
	14	前期振り返り	前期振り返り
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	SNS概論 I		指導担当者名	パク スブン
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
時間数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●SNSの活用について理解する。 ●SNSの特性とリスクを理解する。 後期のポイント(以下の力を身に付ける) <ul style="list-style-type: none"> ・SNSでの企業活用について成功例と失敗例、その対処について知る。 ・デジタルリスクマネジメントを理解する。 ・リスクマネジメントのデジタル化について理解する。 			
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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				
授業外学習の方法				
学期	ターム			
授業計画 後期	1	前期振り返りと現状のDXトレンド	ChatGPT、YouTube、サブスクリプションの多様化など	
	2	DXにおける法規	各種SNSでの利用規制、知的財産、名誉棄損など	
	3	企業におけるSNS活用1	B2B、B2C、C2C、SNS活用効果	
	4	企業におけるSNS活用2	SNSとECサイトについて	
	5	企業におけるSNS活用3	SNSと商品の売り上げ	
	6	企業におけるデジタルリスク	デジタルリスクの種類、対策	
	7	企業におけるSNS活用と問題発生、分析1	事例1	
	8	企業におけるSNS活用と問題発生、分析2	事例2	
	9	企業におけるSNS活用と問題発生、分析3	事例3	
	10	企業におけるSNS活用と問題発生、分析4	事例4	
	11	個人におけるSNS活用と問題発生、分析1	YouTubeから見る問題の発生	
	12	個人におけるSNS活用と問題発生、分析2	不用意な誹謗中傷、フェイクニュース、動画の撮影への注意喚起	
	13	期末レポート作成	期末試験としてレポート作成	
	14	年間の講評	年間の振り返り	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

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				実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	全学科1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	28 時間	週時間数	1 週 / 28 時間	
学習到達目標	サーティファイ コミュニケーション検定初級の取得、ロールプレイングを通してコミュニケーション力の向上を目指す。			
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
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			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	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、授業の進行について説明	
	2	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	1-1コミュニケーションを考える、2-1目的に即して聞く	
	3	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	2-2傾聴・質問する	
	4	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-1目的を意識する	
	5	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-2話を組み立てる	
	6	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-3言葉を選び抜く	
	7	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-4表現伝達する	
	8	パート2 コミュニケーションセオリー(理論)	1-1来客対応、1-2電話対応	
	9	パート2 コミュニケーションセオリー(理論)	1-3アポイントメント・訪問・挨拶、1-4情報共有の重要性	
	10	パート2 コミュニケーションセオリー(理論)	1-5チームコミュニケーション	
	11	パート2 コミュニケーションセオリー(理論)	2-1接客営業、2-2クレーム対応	
	12	パート2 コミュニケーションセオリー(理論)	2-3会議・取材・ヒアリング、2-4面接	
	13	検定対策	模擬試験	
	14	期末試験	検定本番	
	15	試験結果フィードバック		
	16	試験結果フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作 I	指導担当者名	パク スブン	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	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:	
時間数	180 時間	週時間数	6週/180時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学科で学んだ内容を活かした作品制作 ・テーマを掲げ対象者を意識した作品制作 ・自らの作品をアピールするプレゼンテーションが出来る 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・修了生:それぞれの学科の規定により定められた以上の分量、質で1年間の集大成となる作品制作をすること また、学科内で行われるプレゼンテーションにて完成品を発表し、卒業修了制作展で作品展示をすること 評価項目「作品の量」「作品の質」「完成度の高さ」「企画の質」「プレゼン能力」 			
使用教材	それぞれの学科制作毎の規定に沿った画材、教材を使用する事			
授業外学習の方法	制作にあたり、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・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作開始	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作2	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作3	中間発表を行い、プレゼンテーション準備と展示企画についても可視化していく	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施 学科担任、学科非常勤講師、学科内学生全てでプレゼンテーションを聞く ・制作のポイント ・展示計画 ・プレゼン能力 ・資料の見やすさ など	
	5	発表を受けての修正と展示準備	各教室での展示計画と準備、 また、プレゼンテーションで受けた指摘の修正と追加制作	
	6	卒業・修了制作展	展示計画の基づき展示をし、外部の一般来場者を入れての作品発表を実施 ・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応 *学科内シフトにより登校 展示終了後は撤収と作品保管をする	
	履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、発表機会を与えない ・プレゼンテーションにて不合格だった場合、修正し、翌週期限を設け再プレゼンを実施 そこで一定の評価があれば合格とする ・再プレゼンで不合格の場合認定となる ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	WEBデザイン演習 I		指導担当者名	遠藤 孝行
実務経験	WEB制作会社社長、5年以上の実務経験を持っている			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	メディアデザイン科 1年(グラフィックデザインコース)	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<p>○年間を通して見やすい、使いやすいWEBページを作る事が出来るようになる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前期は多くのWEBサイトを閲覧して使いやすい、見やすいWEBページを体感する事。 ・WEBコンテンツ作成における構造を理解し、ワイヤーフレームを使ったWEBページを作れるようになる事。 ・後期は自分で企画したWEBページのプレゼンテーションする事、 ・自分で企画したWEBページが作成することが出来るようになる事。 			
評価方法 評価基準	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
使用教材	Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座			
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	
授業計画 前期	1	WEBサイトの基本	よいWEBデザインとは、様々な種類のWEBサイト	
	2	WEBデザインの基本	各端末を意識したデザイン、レスポンシブ	
	3	ワイヤーフレームの制作	XDの使い方について	
	4	ワイヤーフレームの制作	XDの使い方について	
	5	デザインカンプの制作	Illustratorでデザインカンプを制作する	
	6	デザインカンプの制作	Illustratorでデザインカンプを制作する	
	7	デザインカンプの制作	Photoshopで要素を加工する	
	8	デザインカンプの制作	Photoshopで要素を加工する	
	9	デザインカンプの制作	素材の書き出し、素材の軽量化	
	10	WEBレイアウト制作:個人でのサイト構築	フルスクリーンのWEBサイトをデザインする	
	11	WEBレイアウト制作:個人でのサイト構築	2カラムのWEBサイトをデザインする	
	12	WEBレイアウト制作:個人でのサイト構築	タイル型のWEBサイトをデザインする	
	13	前期期末試験		
	14	前期振り返り		
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	WEBデザイン演習 I	指導担当者名	遠藤 孝行
実務経験	WEB制作会社社長 5年以上の実務経験を持っている		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	メディアデザイン科 1年(グラフィックデザインコース)
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	84 時間	週時間数	3時間
学習到達目標	WEBコンテンツの理解と習得		
評価方法 評価基準	授業毎の提出物。期末の制作物発表(プレゼンテーション) ※習得度合いにより筆記試験を行う		
使用教材	Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座		
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
授業 計画 後 期	1	自主サイト制作:コンセプトシート作成	指定されたカテゴリに基づき、サイト内容を決定
	2	自主サイト制作:コンセプトシート作成	サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成
	3	自主サイト制作:コンセプトシート作成	サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成
	4	自主サイト制作:素材収集・作成	サイト内容に基づく素材を収集・作成
	5	自主サイト制作:素材収集・作成	サイト内容に基づく素材を収集・作成
	6	自主サイト制作:素材収集・作成	サイト内容に基づく素材を収集・作成
	7	自主サイト制作:サイト構築	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	8	自主サイト制作:サイト構築	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	9	自主サイト制作:サイト構築	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	10	自主サイト制作:サイト構築	サイト内容に基づき、ソースコード構築
	11	制作発表	制作発表、プレゼンテーション
	12	制作発表	制作発表、プレゼンテーション
	13	後期制作課題の振り返り	
	14	年間の講評	
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	ストリーミング実習 I		指導担当者名	パク スブン
実務経験	WEB制作会社社長、5年以上の実務経験を持っている			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
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。			
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
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	
授業計画 前期	1	動画とは	動画の画角等	
	2	動画を作ってみよう	premiere proを使用した動画制作	
	3	動画を作ってみる2	premiere proを使用動画の書き出し方法	
	4	配信	Aiを使用したテロップ作りをできるようにする。	
	5	配信	Aiを使用したテロップ作りをできるようにする。	
	6	配信	youtubeの設定と配信	
	7	配信	配信に必要なブロック図と配線の書き方	
	8	配信イベント	配信イベント行ってみる	
	9	配信用のCMを作ってみる	動画を配信に合うように作る	
	10	配信用のCMを作ってみる	動画を配信に合うように作る	
	11	配信用のCMを作ってみる	動画を配信に合うように作る	
	12	配信用のCMを作ってみる	動画を配信に合うように作る	
	13	動画の配信	製作した動画の配信	
	14	後期期末	配信実技によるテスト	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	ストリーミング実習 I		指導担当者名	パク スブン
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
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。			
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
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	
授業計画 後期	1	前期振り返り		
	2	配信のためのプランニング	配信時間を考える	
	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	配信するときに画面に必要な情報を一覧にまとめる	
	6	良い音で配信するためには？	配信での良い音する方法	
	7	音楽以外の配信プラン	朗読劇での配信	
	8	音楽以外の配信プラン	e-Sportsでの配信	
	9	音楽以外の配信プラン	演劇での配信	
	10	校内ライブで配信するためのプラン	配信プランを立ててみる	
	11	校内ライブで配信するためのプラン	実際に配信を試みる	
	12	校内ライブで配信するためのプラン	弾き語りの配信を試みる	
	13	ライブストリーミング実施	プランに沿っての機材設置と配信	
	14	期末テスト	配信までの流れを再現、	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	Blender演習 I		指導担当者名	大槻 晃士
実務経験	CG制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	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:
時間数	84 時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<p>〈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。</p> <p>〈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。</p> <p>〈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。</p>			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・制作物の提出 ・制作物の出来栄 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Blender ・AdobeCC Photoshop ・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	
授業計画 前期	1	オリエンテーションMaya初期設定 & 操作説明【制作】ステージレイアウト	・講師紹介、授業内容等の説明・プリファンス、UI、ディスプレイ設定	
	2	Blenderの基本操作	・オブジェクト作成・基本的なツールの習得1	
	3	プリミティブモデリング	・基本的なツールの習得2	
	4	CSGモデリング	・基本的なツールの習得3・マテリアル設定	
	5	レイアウト	・ポージング(ペアレント化、ピボットの移動など)・ライティング、Eeveeレンダリング	
	6	UV展開テクスチャマッピング	以降授業では、AdobeCC Photoshop、ペンタブレットを使用・UV展開:平面マッピング	
	7	3Dテクスチャペイントガラス、金属の質感	・UV展開(境目の処理)・BSDFシェーダで金属・ガラスの質感を学習	
	8	ローポリゴンモデリング	・参考資料、イメージ画像の収集について	
	9	UV展開	・UV展開:円柱マッピング	
	10	資料集め	・アンティーク調モデリング(ティーカップ、洋書、古鍵、机など)	
	11	実制作	・モデリング	
	12	レイアウト	・レイアウト	
	13	ライティング	・ライティング	
	14	【前期期末制作】	Cyclesレンダリング	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	Blender演習 I		指導担当者名	大槻 晃士
実務経験	CG制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	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:
時間数	84 時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<p>〈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。</p> <p>〈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。</p> <p>〈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。</p>			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・制作物の提出 ・制作物の出来栄 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Blender ・AdobeCC Photoshop ・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	
授業計画 後期	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	
	6	実写合成	マッチムーブ機能について	
	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	
	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	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	動画映像制作概論		指導担当者名	矢田部 翔子
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
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・準備資料等	
授業 計画 前期	1	プリプロ-映像制作のながれ	映像制作の流れ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	映像制作におけるシナリオ表現の考え方を学び、コンテに落とし込む	
	4	撮影-レンズの特性	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	
	6	撮影-撮影機材、撮影の実際	撮影機材の種類、用途と役割、実際の撮影の流れを学ぶ	
	7	照明-照明の役割、色彩表現～照度と色彩	照明の役割、色彩表現の知識を学ぶ	
	8	照明-ライト・ポジション、照明機材	ライトポジション、照明機材の名称・用途を学ぶ	
	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-コンピューター・グラフィックス	映像制作における素材、データ形式に関する知識を学ぶ	
	11	素材制作-2DCG・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	映像制作における音素材に関する知識を学ぶ	
	13	前期期末試験	プリプロ～素材制作までの知識試験	
	14	前期振り返り	前期の振り返り	
	15	期末試験フィードバック	期末試験の振り返りとフィードバック	
	16	期末試験フィードバック	後期に向けてのオリエンテーション	
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				

授業計画(シラバス)

科目名	動画映像制作概論		指導担当者名	矢田部 翔子
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
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・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	録音-録音の基礎、音声の物理	録音の基礎知識、音源の三要素について、音声の物理についての知識を学ぶ	
	2	録音-録音機材	録音機材の名称・用途について学ぶ	
	3	録音-スタジオ録音・ロケでの録音	スタジオ録音の実際とロケでの録音の基本的流れを学ぶ	
	4	編集-編集とは何か、役割、実際	映像制作における編集とは何か、編集に関する用語やその役割と実際の流れを学ぶ	
	5	編集-編集の技法、イマジナリーライン	編集の技法の共通理解知識を学ぶ、イマジナリーラインと180度ルールについて	
	6	編集-音によるカッティング・テロップ	音によるカッティングの知識、テロップデザインについて	
	7	ポストプロ-ポストプロとは・インターレースとフレームレート	ポストプロダクションについての知識を学ぶ	
	8	ポストプロ-モニタリング、カラーコレクション	モニタリング、カラーコレクションの知識を学ぶ	
	9	ポストプロ-MA、納品	MultiAudio、納品の流れを学ぶ	
	10	関連知識①	映像制作の関連知識、業界動向などを学ぶ①	
	11	関連知識②	映像制作の関連知識、業界動向などを学ぶ②	
	12	関連知識③	映像制作の関連知識、業界動向などを学ぶ③	
	13	後期期末試験	録音～関連知識までの知識試験	
	14	後期振り返り	後期の振り返り	
	15	期末試験フィードバック	期末試験の振り返りとフィードバック	
	16	期末試験フィードバック	次年度に向けたアンケート等	
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				

授業計画(シラバス)

科目名	動画映像制作概論		指導担当者名	矢田部 翔子
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
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・準備資料等	
授業 計画 前期	1	プリプロ-映像制作のながれ	映像制作の流れ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	映像制作におけるシナリオ表現の考え方を学び、コンテに落とし込む	
	4	撮影-レンズの特性	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	
	6	撮影-撮影機材、撮影の実際	撮影機材の種類、用途と役割、実際の撮影の流れを学ぶ	
	7	照明-照明の役割、色彩表現～照度と色彩	照明の役割、色彩表現の知識を学ぶ	
	8	照明-ライト・ポジション、照明機材	ライトポジション、照明機材の名称・用途を学ぶ	
	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-コンピューター・グラフィックス	映像制作における素材、データ形式に関する知識を学ぶ	
	11	素材制作-2DCG・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	映像制作における音素材に関する知識を学ぶ	
	13	前期期末試験	プリプロ～素材制作までの知識試験	
	14	前期振り返り	前期の振り返り	
	15	期末試験フィードバック	期末試験の振り返りとフィードバック	
	16	期末試験フィードバック	後期に向けてのオリエンテーション	
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				

授業計画(シラバス)

科目名	動画映像制作概論		指導担当者名	矢田部 翔子
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	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:
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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
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・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	録音-録音の基礎、音声の物理	録音の基礎知識、音源の三要素について、音声の物理についての知識を学ぶ	
	2	録音-録音機材	録音機材の名称・用途について学ぶ	
	3	録音-スタジオ録音・ロケでの録音	スタジオ録音の実際とロケでの録音の基本的流れを学ぶ	
	4	編集-編集とは何か、役割、実際	映像制作における編集とは何か、編集に関する用語やその役割と実際の流れを学ぶ	
	5	編集-編集の技法、イマジナリーライン	編集の技法の共通理解知識を学ぶ、イマジナリーラインと180度ルールについて	
	6	編集-音によるカッティング・テロップ	音によるカッティングの知識、テロップデザインについて	
	7	ポストプロ-ポストプロとは・インターレースとフレームレート	ポストプロダクションについての知識を学ぶ	
	8	ポストプロ-モニタリング、カラーコレクション	モニタリング、カラーコレクションの知識を学ぶ	
	9	ポストプロ-MA、納品	MultiAudio、納品の流れを学ぶ	
	10	関連知識①	映像制作の関連知識、業界動向などを学ぶ①	
	11	関連知識②	映像制作の関連知識、業界動向などを学ぶ②	
	12	関連知識③	映像制作の関連知識、業界動向などを学ぶ③	
	13	後期期末試験	録音～関連知識までの知識試験	
	14	後期振り返り	後期の振り返り	
	15	期末試験フィードバック	期末試験の振り返りとフィードバック	
	16	期末試験フィードバック	次年度に向けたアンケート等	
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				

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論 I	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>グラフィックデザイン科、グラフィックデザイン専修科、マンガ科、イラスト科、マンガイラスト科、マンガイラスト専修科、マンガイラスト科、マンガイラスト専修科、マンガイラスト科、マンガイラスト専修科</small>
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
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
授業 計画 前期	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
	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
	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
	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、問題集対比、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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論 I	指導担当者名	志村 早織
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>グラフィックデザイン科、ファッションデザインコース科、マンガ科、イラスト科、マンガイラスト科、マンガイラスト科、服装・服飾科、ファッション科、造形科</small>
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
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
授業 計画 後 期	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	<small>教科書、問題集</small> 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
	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
	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
	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ	指導担当者名	進路担当者
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科2、3年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28 時間	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	SUCCESS		
授業外学習の方法			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	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
	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
	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
	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
	7	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室
	8	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1
	9	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2
	10	個別指導1	書類添削、面接指導
	11	個別指導2	書類添削、面接指導
	12	個別指導3	書類添削、面接指導
	13	個別指導4	書類添削、面接指導
	14	個別指導5	書類添削、面接指導
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>履修上の留意点</p> <p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ	指導担当者名	
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科2、3年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28 時間	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	SUCCESS		
授業外学習の方法			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	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
	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
	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
	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
	7	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室
	8	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1
	9	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2
	10	個別指導1	書類添削、面接指導
	11	個別指導2	書類添削、面接指導
	12	個別指導3	書類添削、面接指導
	13	個別指導4	書類添削、面接指導
	14	個別指導5	書類添削、面接指導
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>履修上の留意点</p> <p>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</p> <p>対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年	対象学科学年	全学科2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	各担当による		
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
授業 計画 前期	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	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	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	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	13	特別授業1	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年	対象学科学年	全学科2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	各担当による		
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
授業 計画 後 期	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	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	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	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	13	特別授業1	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	DTP概論Ⅱ	指導担当者名	石井 祐一
実務経験	印刷会社社長として現在も活躍中、16年間従事している		実務経験： 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、YouTuberクリエイト科 2年
授業方法	講義：○	演習：	実習： 実技：
時間数	28時間	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・DTPについて基礎知識の習得 ・印刷技術の知識の習得 ・入稿データの知識の習得 		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	新詳説 DTP基礎[改訂四版]		
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
授業計画 前期	1	印刷工程	印刷の方法
	2	印刷工程	コストについて
	3	フォント	フォントの種類について
	4	フォント	アウトライン作成について
	5	画像	拡張子と画像のサイズについて
	6	画像	入稿データ(埋め込み方法について)
	7	カラー	CMYKとRGBについて
	8	カラー	カラーマネジメントについて
	9	保存形式	デザインソフトの入稿データ保存について
	10	保存形式	PDFデータの保存方法について
	11	制作実習	Illustratorで課題制作
	12	制作実習	Illustratorで課題制作
	13	前期期末試験	期末試験
	14	前期振り返り	前期振り返り
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>履修上の留意点</p> <p>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</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	DTP概論Ⅱ		指導担当者名	石井 祐一
実務経験	印刷会社社長として現在も活躍中、16年間従事している			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、YouTuberクリエイト科 2年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・DTPについて基礎知識の習得 ・印刷製本の基礎と技術の習得 ・特殊加工の知識について習得 			
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>			
使用教材	新詳説 DTP基礎[改訂四版]			
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	
授業 計画 後 期	1	印刷の種類	紙質の違いによる印刷	
	2	印刷の種類	紙以外への素材による印刷	
	3	製本の種類	並製本と上製本	
	4	製本の種類	面付けと折り加工	
	5	インクの種類	オフセット印刷と活版印刷のインクについて	
	6	インクの種類	グラビア印刷とシルクスクリーン印刷、その他特殊のインクについて	
	7	定型用紙の種類	塗工紙について	
	8	定型用紙の種類	非塗工紙について	
	9	特殊加工の種類	オフセット印刷、活版印刷、グラビア印刷について	
	10	特殊加工の種類	シルクスクリーン印刷、凸版印刷と箔押しについて	
	11	制作実習	Photoshopで課題制作	
	12	制作実習	Photoshopで課題制作	
	13	後期期末試験	期末試験	
	14	後期振り返り	後期振り返り	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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				

授業計画(シラバス)

科目名	グラフィックデザイン実習Ⅱ		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	YouTuberクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。 <input type="checkbox"/>				
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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	MACPC、Adobeソフト、プリンター、筆記用具				
授業外学習の方法	気になる広告の収集と蓄積、トレンドの吸収				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	DTPについて/DTPでよく使うスキル復習	課題内容と作品課題サンプル参照、各種印刷物観察/毎授業プロジェクトター使用		
	2	DTPでよく使うスキル復習	効率的なトレース方法と画像切り抜き		
	3	レイアウト基礎	レイアウト基礎について資料参照解説		
	4	Illustrator/Photoshop復習	美しい文字組み、袋文字、Map作成について		
	5	課題1/DTPデザイン基礎	オリジナル名刺デザイン制作/ファイル形式と管理について		
	6	課題1/DTPデザイン基礎	オリジナル名刺デザイン制作入稿用データ作成		
	7	課題2/DTPデザイン基礎	ロゴマーク制作		
	8	課題2/DTPデザイン基礎	ロゴマーク制作		
	9	課題3/DTPデザイン	CDジャケットデザイン制作/ラフ作成		
	10	課題3/DTPデザイン	CDジャケットデザイン制作/添削/出力		
	11	課題3/DTPデザイン	CDジャケットデザイン制作/添削/出力、提出		
	12	前期試験準備	課題制作		
	13	期末試験	課題プレゼン		
	14	前期振り返り、講評	期末試験課題の添削		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
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					

授業計画(シラバス)

科目名	グラフィックデザイン実習Ⅱ		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	YouTuberクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。 <input type="checkbox"/>				
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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	MACPC、Adobeソフト、プリンター、筆記用具				
授業外学習の方法	気になる広告の収集と蓄積、トレンドの吸収				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	課題4/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザインラフ作成/トラッピングの知識		
	2	課題4/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン/添削/出力/組み立て完成		
	3	課題4/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン制作/添削/出力/組み立て完成		
	4	課題4/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン制作/添削、出力/組み立て完成		
	5	課題4/DTPデザイン	製本について/並製本ページ物の面付け折丁方法、企画書、台割表		
	6	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作		
	7	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作		
	8	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作		
	9	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作/添削、出力		
	10	課題5/DTPデザイン	リーフレット制作/完成提出		
	11	DTPまとめ	4版式について/印刷現場を動画で見る/PDFの活用		
	12	前期試験準備	課題制作、添削		
	13	後期期末試験課題	課題プレゼン		
	14	年間授業 振り返り	1年間制作したものを振り返る、ポートフォリオに反映をしていく		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
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					

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習Ⅱ	指導担当者名	ごしま
実務経験	動画クリエイターとしてミュージックビデオを制作を5年超続けている。		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 1年、YouTuberクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
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する。□		
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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 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
授業計画 前期	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、需要の調査
	5	企画の基礎	マーケティング
	6	企画の基礎	ブランディング
	7	企画の基礎	企画書作成
	8	企画の基礎	企画書作成
	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習Ⅱ	指導担当者名	ごしま
実務経験	動画クリエイターとしてミュージックビデオを制作を5年超続けている。		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 1年、YouTuberクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
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する。□		
評価方法 評価基準	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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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 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
授業計画 後期	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、需要の調査
	5	企画の基礎	マーケティング
	6	企画の基礎	ブランディング
	7	企画の基礎	企画書作成
	8	企画の基礎	企画書作成
	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	動画配信プランニング演習Ⅱ	指導担当者名	青木 龍太郎
実務経験	フリーの映像編集者として2年の経験がある。		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、YouTuberクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	Machintosh 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		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	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種類の説明
	3	映像について	興味を持つきっかけ(サムネイル等)
	4	映像について	人間の集中力の持続と映像の関連性
	5	企画について	コンセプトや制作意図について
	6	企画について	設定したターゲットにあった規格の重要性
	7	企画について	現在の流行、需要のリサーチ(年齢、性別指定)
	8	企画について	自分と他人の価値観のギャップ
	9	企画について	現状の基本的な企画スタンス(既存+α or 新しいもの)
	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・添削
	12	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削
	13	前期期末試験	課題提出、プレゼンテーション
	14	前期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	動画配信プランニング演習Ⅱ		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	フリーの映像編集者として2年の経験がある。			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、YouTuberクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>				
使用教材	Machintosh 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				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	配信について	コメント、評価の重要性		
	2	配信について	続けることの重要性		
	3	Premiere proの使い方	データの作成方法と書き出し		
	4	Premiere proの使い方	カット、文字入れ、音入れ		
	5	Premiere proの使い方	機能の使用方法(フェード等)		
	6	Premiere proの使い方	映像制作のコツを実技を通して説明		
	7	Premiere proの使い方	映像制作のコツを実技を通して説明		
	8	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削		
	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・添削		
	12	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削		
	13	後期期末試験	課題提出、プレゼンテーション		
	14	後期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
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					

授業計画(シラバス)

科目名	ナレーション演習Ⅱ		指導担当者名	宗方 和子	
実務経験	司会業、ナレーターとして従事			実務経験:	○
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	YouTuberクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	文意を読み取り、スポンサー企業や制作者の意図するナレーション技術の習得				
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>				
使用教材	はじめてのナレーショントレーニング、本番ナレーション原稿				
授業外学習の方法	外部スタジオでのナレーション収録への参加、授業内で出した課題の実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	自己紹介、授業の目的・流れの説明、ナレーションとは		
	2	コマーシャルナレーション①	コマーシャルナレーション基礎知識		
	3	コマーシャルナレーション②	声のトーンでナレーションのイメージに変化をつける		
	4	コマーシャルナレーション③	様々なコマーシャルナレーション原稿を読む		
	5	声の響きについて	自分の声の響きや特徴を理解する		
	6	様々なナレーション①	映画番組の予告ナレーション演習		
	7	様々なナレーション②	ドキュメンタリーナレーション		
	8	様々なナレーション③	コメディナレーション		
	9	様々なナレーション④	旅行番組、お店の紹介ナレーション		
	10	様々なナレーション⑤	動物番組ナレーション		
	11	様々なナレーション⑥	企業紹介ナレーション		
	12	様々なナレーション⑦	店内アナウンス		
	13	前期期末試験	ナレーションの実技試験		
	14	前期振り返り	前期の学習内容の振り返り		
	15	期末試験フィードバック	ナレーションの実技試験の評価・フィードバック		
	16	期末試験フィードバック	ナレーションの実技試験の評価・フィードバック		
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					

授業計画(シラバス)

科目名	ナレーション演習Ⅱ		指導担当者名	宗方 和子	
実務経験	司会業、ナレーターとして従事			実務経験:	○
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	YouTuberクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	文意を読み取り、スポンサー企業や制作者の意図するナレーション技術の習得				
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>				
使用教材	はじめてのナレーショントレーニング、本番ナレーション原稿				
授業外学習 の方法	外部スタジオでのナレーション収録への参加、授業内で出した課題の実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	様々なナレーション⑧	劇場内などの案内ナレーション		
	2	様々なナレーション⑨	博物館、イベント広報アナウンス		
	3	様々なナレーション⑩	音声ガイド、結婚式映像ナレーション		
	4	声、呼吸のトレーニング	呼吸と発声の確認		
	5	アクセント、イントネーションの確認	アクセント辞典の使い方、イントネーションについて		
	6	プロミネンス	プロミネンス(強調)のトレーニング		
	7	アーティキュレーション	アーティキュレーション(滑舌)のトレーニング		
	8	フレージング	フレージング(句節法)のトレーニング		
	9	ポーズ	ポーズ(間)のトレーニング		
	10	リズム	リズムのトレーニング		
	11	長物ナレーション	長物原稿のナレーショントレーニング		
	12	紀行物ナレーション	紀行物原稿のナレーショントレーニング		
	13	後期期末試験	ナレーション実技試験		
	14	後期振り返り	後期学習内容の振り返り		
	15	期末試験フィードバック	ナレーション実技試験の評価・フィードバック		
	16	期末試験フィードバック	ナレーション実技試験の評価・フィードバック		
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					

授業計画(シラバス)

科目名	トレーニングⅡ		指導担当者名	難波 恭介	
実務経験	専門学校卒業後から8年間の役者経験がある。			実務経験:	○
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	YouTuberクリエイイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	正しい発声に必要な身体能力・筋力の向上、柔軟な身体の維持				
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>				
使用教材	トレーニングマット				
授業外学習の方法	自己の能力に合わせたトレーニングメニューの実施				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	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、授業の進行について説明		
	2	ストレッチ 筋トレ①	正しいストレッチと筋トレのやり方を覚える		
	3	ストレッチ 筋トレ②	正しいストレッチと筋トレのやり方を覚える		
	4	ストレッチ 筋トレ③	正しいストレッチと筋トレのやり方を覚える		
	5	プランクトレーニング①	体幹を鍛えるプランクトレーニングについて学ぶ		
	6	プランクトレーニング②	体幹を鍛えるプランクトレーニングについて学ぶ		
	7	プランクトレーニング③	体幹を鍛えるプランクトレーニングについて学ぶ		
	8	リズムトレーニング①	リズム感を養うリズムトレーニング		
	9	リズムトレーニング②	リズム感を養うリズムトレーニング		
	10	リズムトレーニング③	リズム感を養うリズムトレーニング		
	11	体カづくり①	効果的な体カづくりについて学ぶ		
	12	体カづくり②	効果的な体カづくりについて学ぶ		
	13	前期期末試験	トレーニング実習 期末試験		
	14	前期振り返り	前期学習内容振り返り		
	15	期末試験フィードバック	トレーニング実習 期末試験 評価・フィードバック		
	16	期末試験フィードバック	トレーニング実習 期末試験 評価・フィードバック		
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					

授業計画(シラバス)

科目名	トレーニングⅡ		指導担当者名	難波 恭介	
実務経験	専門学校卒業後から8年間の役者経験がある。			実務経験:	○
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	YouTuberクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	正しい発声に必要な身体能力・筋力の向上、柔軟な身体の維持				
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>				
使用教材	トレーニングマット				
授業外学習の方法	自己の能力に合わせたトレーニングメニューの実施				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	確認テスト メソッド⑫	前期の確認		
	2	筋肉トレーニング①	有酸素運動・無酸素運動について学ぶ		
	3	筋肉トレーニング②	有酸素運動・無酸素運動について学ぶ		
	4	筋肉トレーニング③	基礎代謝を上げる筋肉トレーニングについて学ぶ		
	5	筋肉トレーニング④	基礎代謝を上げる筋肉トレーニングについて学ぶ		
	6	筋肉トレーニング⑤	発声に必要な筋肉トレーニングを学ぶ		
	7	筋肉トレーニング⑥	発声に必要な筋肉トレーニングを学ぶ		
	8	筋肉トレーニング⑦	発声に必要な筋肉トレーニングを学ぶ		
	9	筋肉トレーニング⑧	発声に必要な筋肉トレーニングを学ぶ		
	10	筋肉トレーニング⑨	自分にあう筋肉トレーニングメニューの作成		
	11	筋肉トレーニング⑩	自分にあう筋肉トレーニングメニューの実践①		
	12	筋肉トレーニング⑪	自分にあう筋肉トレーニングメニューの実践②		
	13	前期期末試験	筋力・体カテスト		
	14	前期振り返り	後期学習内容の振り返り		
	15	期末試験フィードバック	筋力・体カテスト 評価・フィードバック		
	16	期末試験フィードバック	筋力・体カテスト 評価・フィードバック		
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					

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論Ⅱ	指導担当者名	大坂 美智子
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>デザイン学科1年、デザイン学科2年、デザイン学科3年、デザイン学科4年、デザイン学科5年、デザイン学科6年、デザイン学科7年、デザイン学科8年、デザイン学科9年、デザイン学科10年</small>
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>色彩検定2級合格のための学習 テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケートを実施し、疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポート合格を目指していく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等		
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、学習方法確認・3級振り返り・色彩動画観賞・次回準備
	2	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色	教科書、問題集、豆テスト・トーン別色相環制作・配色イメージと色彩調和
	3	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和
	4	確認テスト色彩調和・色のUD光と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和と色のUD
	5	確認テスト色のUD・光と色	教科書、問題集・豆テスト・色のUDと光と色
	6	確認テスト光と色・マンセル表色系	教科書、問題集・豆テスト・光と色とマンセル表色系
	7	確認テストマンセル・色彩心理・ビジュアル	教科書、問題集・豆テスト・マンセル表色系と色彩心理とビジュアル
	8	確認テストビジュアル・ファッション	教科書、問題集・豆テスト・ビジュアルとファッション・テキスト前半部確認テストインフォメーション
	9	テキスト確認テストファッション・インテリア	・テキスト前半部確認テスト実施・教科書、問題集ファッションとインテリア・期末テストインフォメーション
	10	確認テスト・インテリア・景観	教科書、問題集 インテリア・景観色彩
	11	確認テスト景観	教科書、問題集景観色彩
	12	テキストまとめ	・テキストまとめ・アンケート実施・夏休み中の宿題インフォメーション
	13	前期期末試験	期末試験・インフォメーションとアンケート実施
	14	前期振り返り	
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>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</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論Ⅱ	指導担当者名	大坂 美智子
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>デザイン学科1年、デザイン学科2年、デザイン学科3年、デザイン学科4年、デザイン学科5年、デザイン学科6年、デザイン学科7年、デザイン学科8年、デザイン学科9年、デザイン学科10年</small>
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>色彩検定2級合格のための学習 テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケートを実施し、疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポート合格を目指していく。</p>		
評価方法 評価基準	<p>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、レポート等の提出状況などを点数配分し、100点満点で評価している。 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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等		
授業外学習 の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	宿題回収・テキスト振り返り	・夏休み課題提出日・教科書、問題集・過去問各章ごと実施と振り返り
	2	各章の過去問実施	教科書、問題集・過去問各章テスト実施と振り返り
	3	各章の過去問実施	教科書、問題集・過去問各章テスト・実施と振り返り
	4	各章の過去問実施	教科書、問題集過去問各章テスト実施・進捗確認アンケート実施・次回インフォメーション
	5	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策勉強方法ポイント解説とテキスト振り返り
	6	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り
	7	確認テスト過去問題	過去問実施(70分)・試験対策ポイント解説とテキスト振り返り
	8	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説
	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	後期期末試験	期末試験・インフォメーションとアンケート実施
	14	後期振り返り	
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>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</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト実習 I		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、動画・映像クリエイト科 1年、YouTubeクリエイト科 2年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間	週時間数	3時間		
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・イラストレーターの使用技術の習得 ・イラストレーター検定初級を取得する(12月実施予定) 				
評価方法 評価基準	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>				
使用教材	Machintosh PC, Illustratorクイックマスター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 ・テキストを使っての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	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/インターフェース・ツール・パネル		
	3	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		
	4	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		
	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/オブジェクトの設定と描画		
	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/オブジェクトの設定と描画		
	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/編集操作(CP・前後関係・グループ化・移動)		
	8	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		
	9	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		
	10	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		
	11	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		
	12	模擬試験			
	13	前期期末試験			
	14	期末試験フィードバック			
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
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					

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト実習 I	指導担当者名	岡部 美保
実務経験	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	<small>グラフィックデザイン科、グラフィックデザインマスター科、動画・映像クリエイト科 1年、YouTubeクリエイト科 2年</small>
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・イラストレーターの使用技術の習得 ・イラストレーター検定初級を取得する(12月実施予定) 		
評価方法 評価基準	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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段階評価とする。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。</p>		
使用教材	Machintosh PC, Illustratorクイックマスター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 ・テキストを使っての実技練習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	Photoshop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
	2	Photoshop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
	3	Photoshop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
	4	Photoshop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
	5	Photoshop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
	6	Photoshop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
	7	Photoshop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
	8	Photoshop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
	9	Photoshop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
	10	Photoshop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
	11	模擬問題	スタンダード模擬問題-1 解説
	12	模擬問題	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
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	動画・映像クリエイイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に付ける。			
評価方法 評価基準	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。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィエンスー検定テキスト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	オフラインイベント開催にあたって①	オフラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例	
	3	オフラインイベント開催にあたって②	オフラインイベント受付方法とフォームソフト習得	
	4	オフラインイベント開催にあたって③	オフラインイベントトーナメント表の作成	
	5	オフラインイベント開催にあたって④	オフラインイベント当日の時間調整とスケジュールリング	
	6	オフラインイベントでの参加側下準備①	オフラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について	
	7	オフラインイベントでの参加側下準備②	オフラインイベントに参加する際のプレイング調整について	
	8	オフラインイベントでの参加側下準備③	オフラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて	
	9	オフラインイベントでの参加側下準備④	オフラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について	
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認	
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備	
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)	
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認	
	14	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験	
	15			
	16			
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				

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	動画・映像クリエイイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に付ける。			
評価方法 評価基準	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。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィエンスー検定テキスト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	前期の振り返り	授業の流れ	
	2	オンラインイベント開催にあたって①	オンラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例	
	3	オンラインイベント開催にあたって②	オンラインイベント受付方法とフォームソフト習得	
	4	オンラインイベント開催にあたって③	オンラインイベントトーナメント表の作成	
	5	オンラインイベント開催にあたって④	オンラインイベント当日の時間調整とスケジュールリング	
	6	オンラインイベントでの参加側下準備①	オンラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について	
	7	オンラインイベントでの参加側下準備②	オンラインイベントに参加する際のプレイング調整について	
	8	オンラインイベントでの参加側下準備③	オンラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて	
	9	オンラインイベントでの参加側下準備④	オンラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について	
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認	
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備	
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)	
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認	
	14	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験	
	15			
	16			
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				

授業計画(シラバス)

科目名	著作権概論	指導担当者名	矢田部 翔子
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	全学科2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28 時間	週時間数	1週/28時間
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASIC級の合格		
評価方法 評価基準	・出席率・模擬試験点数評価・授業態度・試験結果 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	ビジネス著作権検定 ベーシックテキスト		
授業外学習 の方法	テキストの復習等		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション/第1章 著作権とは何か	試験概要説明/著作権の性質・著作権法の目的
	2	第2章 著作権で保護されるもの①	著作権で保護されるもの
	3	第3章 著作権は誰が持つ	著作者の定義、著作者の例外、著作者と著作権者
	4	第4章 著作権の内容①	著作権の内容 人格権と財産権、著作者人格権(公表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性)
	5	第4章 著作権の内容②	財産権としての著作権、複製権、上映権、演奏権、上演権
	6	第4章 著作権の内容③	公衆送信権、貸与権、譲渡権、頒布権、二次的著作物
	7	第5章 著作権はいつまで保護される	著作権の始期、著作権の保護期間、国際的保護
	8	第7章 勝手に使える場合がある①	権利制限規定、私的使用関係、付随的著作物
	9	第7章 勝手に使える場合がある②	教育関係、図書館関係、非営利無償の上演・演奏等、引用転載関係
	10	第8章 著作物を伝達する者を保護する制度①	著作隣接権とは
	11	第9章 勝手に使うとどうなるか	著作権の侵害
	12	第10章 著作権に関連する制度	知的財産権、情報モラルと著作権
	13	検定対策	模擬試験
	14	期末試験	検定本番
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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			

授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作	指導担当者名	パク スブン	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	全学科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:	
時間数	180時間	週時間数	6週/180時間	
学習到達目標	・卒業生:2年間の集大成として学んだことを発揮する			
評価方法 評価基準	・修了生:それぞれの学科の規定により定められた以上の分量、質で卒業生としての集大成となる作品制作をすること また、学科内で行われるプレゼンテーションにて完成品を発表し、卒業修了制作展で作品展示をすること 評価項目「作品の量」「作品の質」「完成度の高さ」「企画の質」「プレゼン能力」			
使用教材	それぞれの学科制作毎の規定に沿った画材、教材を使用する事			
授業外学習 の方法	制作にあたり、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 (週)	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	作品制作開始	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作2	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作3	中間発表を行い、プレゼンテーション準備と展示企画についても 可視化していく	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施 学科担任、学科非常勤講師、学科内学生全てでプレゼンテーションを聞く ・制作のポイント ・展示計画 ・プレゼン能力 ・資料の見やすさ など	
	5	発表を受けての修正と展示準備	各教室での展示計画と準備、 また、プレゼンテーションで受けた指摘の修正と追加制作	
	6	卒業・修了制作展	展示計画の基づき展示をし、外部の一般来場者を入れての作品発表を実施 ・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応 *学科内シフトにより登校 展示終了後は撤収と作品保管をする	
	履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、プレゼンテーション機会を与えない ・プレゼンテーションにて不合格だった場合、修正し、翌週期限を設け再プレゼンテーションを実施、そこで一定の評価があれば合格とする			