

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 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	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画  前期	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		
	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		
	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		
	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		
	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		
	15	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		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 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	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	企業訪問	5-1,5-2		
	23	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	24	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	25	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	26	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		
	27	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)		
	28	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)		
	29	期末試験(履歴書)	履歴書提出		
30	期末試験(履歴書)	履歴書提出			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 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	60時間	単位数	4単位	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し、視野を広げ見地を高める。</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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
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		
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。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験	期末試験		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 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	60時間	単位数	4単位	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し、視野を広げ見地を高める。</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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画  後期	16	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。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験	期末試験			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	番組制作演習 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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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	期末テストの振り返り	提出作品のフィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	番組制作演習 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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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	16	前期振り返り	前期で行った映像編集の振り返り		
	17	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		
	18	依頼の受け方	依頼を受ける方法について		
	19	グループ分け	動画制作グループ分け		
	20	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作		
	21	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作		
	22	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作		
	23	撮影①	企画を元にした動画撮影		
	24	撮影②	企画を元にした動画撮影		
	25	撮影③	企画を元にした動画撮影		
	26	編集①	撮影した動画の編集		
	27	編集②	撮影した動画の編集		
	28	編集③	撮影した動画の編集		
	29	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション		
30	期末テストの振り返り	提出作品のフィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習 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	動画・映像クリエイト科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得する</li> <li>・基本的な映像編集の技術を学びプレミアプロでの編集を習得する</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・AdobeCC AfterEffects, Premiere, Photoshop, Illustrator				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>		<b>内容・準備資料等</b>	
授業計画 前期	1	導入・PC管理		デザインの役割解説 / フォルダ整理術 / 各ソフトの解像度設定	
	2	Ai: 基本図形		長方形や円でアイコンを作る(パスの基本操作・整列)	
	3	Ai: ペンツール		イラストのトレース(ベジェ曲線の完全攻略)	
	4	Ai: 文字と色		タイポグラフィ基礎 / 配色理論(CMYKとRGB)	
	5	Ps: 明るさと色		写真の補正 / トーンカーブ / 非破壊編集の考え方	
	6	Ps: 切り抜き(1)		選択ツールとクイックマスク(物の形に切り抜く)	
	7	Ps: 切り抜き(2)		髪の毛などの複雑な切り抜き / 合成の馴染ませ方	
	8	デザイン4原則		「整列・近接・反復・対比」を意識したレイアウト演習	
	9	ポスター企画		ターゲット設定 / ラフスケッチ作成(手書き・デジタル)	
	10	Ai x Ps連携		Photoshopで作った素材をIllustratorに配置する	
	11	制作実習(1)		文字要素の流し込みと情報の優先順位付け	
	12	制作実習(2)		装飾と視線誘導の作り込み / 生成AIでの素材補助	
	13	ブラッシュアップ		個別添削 / 視認性のチェック(遠くから見て伝わるか)	
	14	入稿データ作成		アウトライン化 / 塗り足し / PDF書き出し実習	
	15	前期振り返り		作品のプレゼンテーションと振り返り	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習 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	動画・映像クリエイト科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得する</li> <li>・基本的な映像編集の技術を学びプレミアプロでの編集を習得する</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・AdobeCC AfterEffects, Premiere, Photoshop, Illustrator				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	映像制作の基礎	Aeのインターフェース / コンポジションの設定 / 映像の仕組み		
	17	Ae: キーフレーム	位置・スケール・回転のアニメーション(基礎)		
	18	Ae: イージング	グラフィエディターを使った「心地よい動き」の追求		
	19	Ae: レイヤー活用	重要: 前期のAiデータをAeに持ち込み、ロゴをバラバラに動かす		
	20	Ae: テキスト	テキストアニメーターを使ったプロっぽいやタイトル出し方		
	21	Ae: マスク/マット	映像を形の中に隠す・現す演出技法		
	22	Ae: エフェクト	光の演出(グロー)やパーティクル(粒子)の基礎		
	23	Pr: カット編集	素材の並べ替え / イン点・アウト点 / リズムに合わせたカット		
	24	Pr: 音の演出	BGMの挿入 / SE(効果音)のタイミング合わせ / 音量調整		
	25	映像コンテ制作	前期のポスターを「どう動かすか」の絵コンテ作成		
	26	制作実習(1)	Aeでのメインアニメーション制作(パーツの動き)		
	27	制作実習(2)	Prでの全体構成・音付け / テロップ入れ		
	28	制作実習(3)	最終調整 / 色補正(カラーグレーディング)		
	29	書き出し・形式	Media Encoderでの書き出し / 各SNS用サイズへの展開		
30	修了上映会	クラス全員での鑑賞会 / ポートフォリオへの登録			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	動画撮影演習		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動			
開講時期	通年	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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	動画ができるまでの流れ / 守るべきルールとマナー		
	2	撮影の基本(1)	きれいに撮れるカメラの構え方 / 手ブレしないコツ		
	3	撮影の基本(2)	ズームの使い方 / ピントと明るさの合わせ方		
	4	編集ソフトの基本(1)	パソコンへの動画の入れ方 / 画面の見方と操作		
	5	編集ソフトの基本(2)	不要なシーンのカット / 映像と映像のつなぎ方		
	6	テロップ(文字)入れ	読みやすい文字の出し方 / 色や大きさのデザイン		
	7	音の入れ方	BGMの入れ方 / 音量の調整(声を聞きやすくする)		
	8	制作:自己紹介動画(1)	自分の好きなものや趣味をスマホ等で撮る		
	9	制作:自己紹介動画(2)	撮った映像を並べて、名前や説明をつける		
	10	制作:自己紹介動画(3)	BGMをつけて、動画ファイルとして保存する		
	11	構図とアングル	カメラの角度 / アップや引きの使い分け		
	12	制作:ショートCM(1)	お気に入りの物を紹介する15秒の企画・撮影		
	13	制作:ショートCM(2)	音楽のリズムに合わせたカット割りの練習		
	14	色の補正	映像の明るさや色味を整える		
	15	前期作品の振り返り	完成した動画を見て、振り返る		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	動画撮影演習		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動			
開講時期	通年	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	SNS動画のルール	縦型動画(TikTok等)の流行りと、見られる工夫		
	17	縦型動画の撮影	縦向きで撮る時の構図 / スマホでの撮影術		
	18	縦型の編集設定	画面を縦サイズにする方法 / 読みやすい大きなテロップ		
	19	動きの演出(1)	倍速とスローの使い分け		
	20	動きの演出(2)	動きに緩急をつける		
	21	音の演出術	効果音(SE)を使って、動画にリズムと楽しさを出す		
	22	制作:PR動画(1)	学校や地元の魅力を伝える動画のアイデア出し		
	23	制作:PR動画(2)	ロケ撮影、必要な映像を撮りに行く		
	24	制作:PR動画(3)	最初の1秒で惹きつける「冒頭」の編集		
	25	アニメーション	文字や画像を動かして、目立たせるテクニック		
	26	映像の合成	映像の上に別の映像を重ねる(ワイプなどの作り方)		
	27	全体の雰囲気作り	フィルターを使って、雰囲気を色で表現する		
	28	投稿の準備	魅力的な「表紙(サムネイル)」とタイトルの作り方		
	29	書き出しの確認	SNSにアップするのに最適な保存設定のチェック		
30	最終上映会	後期期末作品の発表・プレゼン			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	アニメーション制作演習		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	動画・映像クリエイト科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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、モデリング、アニメーション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〉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	<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。          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。          上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・Blender・AdobeCC Photoshop・webの画像				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	3DCGの仕組み解説 / Blenderの起動と基本設定(日本語化)		
	2	画面操作の練習	視点の回転・移動・ズーム / 立方体の選択と削除		
	3	基本の「動かす」	移動(G)・回転(R)・拡大縮小(S)のショートカット習得		
	4	モデリングの基本(1)	「編集モード」への切り替え / 点・辺・面の選択		
	5	モデリングの基本(2)	押し出し(E)を使って、立方体から「椅子」を作る		
	6	モデリングの基本(3)	ループカット(Ctrl+R)を使って、形を細かく分ける		
	7	質感(色)の付け方	マテリアルの作成 / 好きな色を塗る・光沢を出す		
	8	演習(1): 机と椅子	前回の椅子に合わせた「机」を制作し、部屋の隅を作る		
	9	便利な機能(1)	ミラー(左右対称)機能を使って作る		
	10	便利な機能(2)	ベベル(角を丸くする)を使って質感をリアルにする		
	11	カメラとライト	カメラの設置 / ライト(照明)を置いて影を作る		
	12	演習(2): ロゴ制作	Illustratorの文字データを読み込み、厚みをつける		
	13	レンダリング(1)	画像(静止画)として書き出す設定と保存方法		
	14	背景の追加	3D空間に床や壁を作り、1枚の「シーン」を完成させる		
	15	期末課題の提出	制作した3D画像の提出と、振り返り		
<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	アニメーション制作演習			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	動画・映像クリエイト科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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、モデリング、アニメーション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〉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	<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。          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。          上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・Blender・AdobeCC Photoshop・webの画像				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	動かし方の基本	キーフレームの打ち方		
	17	アニメーション(1)	物が回転する・大きさが変わるアニメーションの作成		
	18	アニメーション(2)	「跳ねるボール」の作成(重力の表現を体験)		
	19	映像の書き出し	パラパラ漫画形式(連番画像)での保存方法を学ぶ		
	20	透過の処理	背景を透明にして、3Dモデルだけを書き出す設定		
	21	Adobe連携(1)	書き出した3D素材をAfter Effectsに読み込む		
	22	Adobe連携(2)	Premiere Proで3D映像とBGMを合わせる基本操作		
	23	合成の基礎知識	実写映像の確認と合成の仕組み		
	24	実写合成(1)	動画に、3Dのモデルを配置する		
	25	実写合成(2)	影の向きを実写に合わせる		
	26	エフェクトの活用	After Effectsで光らせたり、色味を実写に馴染ませる		
	27	文字の3D合成	実写の風景の中に、3Dのタイトル文字を浮かべる		
	28	ブラッシュアップ(1)	課題動画の制作、個人添削		
	29	ブラッシュアップ(2)	最終的な動画ファイルの書き出しとエラーチェック		
30	期末課題の提出	完成した「実写合成ムービー」を提出、振り返り			
<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	映像制作概論		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	動画・映像クリエイト科 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
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		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	映像制作概論		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	動画・映像クリエイト科 1年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	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		
	17	録音-録音機材	録音機材の名称・用途について学ぶ		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	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		
	23	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		
	24	ポストプロ-MA、納品	MultiAudio、納品の流れを学ぶ		
	25	関連知識①	映像制作の関連知識、業界動向などを学ぶ①		
	26	関連知識②	映像制作の関連知識、業界動向などを学ぶ②		
	27	関連知識③	映像制作の関連知識、業界動向などを学ぶ③		
	28	後期期末試験	録音～関連知識までの知識試験		
	29	後期振り返り	後期の振り返り		
30	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			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作実習 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	動画・映像クリエイト科 1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品数を増やす</li> <li>・就職活動用のポートフォリオを制作する</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	WindowsPC、Adobe illustrator、 Adobe Photoshop				
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	振り返り	提出作品のフィードバック		
	15	振り返りとファイリング	ポートフォリオとして印刷しファイリングする		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作実習 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	動画・映像クリエイト科 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品数を増やす</li> <li>・就職活動用のポートフォリオを制作する</li> </ul>		
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	WindowsPC、Adobe illustrator、 Adobe Photoshop		
授業外学習の方法	制作物の整理と管理		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 後期	16	ポートフォリオ解説	就活用ポートフォリオ制作とは
	17	就活用ポートフォリオ解説・制作	カテゴリ分けについて
	18	就活用ポートフォリオ解説・制作	レイアウトについて
	19	就活用ポートフォリオ解説・制作	作品の入れ方について
	20	就活用ポートフォリオ解説・制作	フォント・文章について
	21	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
	22	中間審査	就活用ポートフォリオの提出、進捗確認
	23	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
	24	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
	25	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
	26	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
	27	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
	28	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
	29	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
30	振り返りとファイリング	ポートフォリオとして印刷しファイリングする	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ストリーミング演習 I		指導担当者名	齋藤 祐輝	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	配信現場の全体像 / 役割分担(映像・音声・配信・進行)		
	2	ケーブルの基礎知識	HDMI、SDI、LANの違い / 「八の字巻き」の完全習得		
	3	信号の流れ	映像信号が「カメラ→スイッチャー→PC」へ流れる仕組み		
	4	システム図の書き方 I	基本的な機材アイコンの書き方 / 信号の向きのルール		
	5	システム図の書き方 II	1カム・2カム構成の回線図作成(手書き・デジタル)		
	6	カメラの基本操作	配信に適した映像出力設定(1080p等)と三脚の設置		
	7	スイッチャー接続基礎	ATEM Mini等のスイッチャー接続と入力信号の確認		
	8	音声システムの設計	マイクからスイッチャーへの音声系統図の作成と接続		
	9	実習: 図面通りの設営 I	1カム構成・自分で描いた図面を見ながら機材を組む		
	10	実習: 図面通りの設営 II	2カム構成・スイッチャーを含めたマルチカメラ設営		
	11	トラブルシューティング	「映らない」時の原因切り分け		
	12	現場の安全管理(養生)	ケーブルのルート確保 / 養生テープでの固定と保護		
	13	設営トレーニング(1)	図面通りの環境を構築する		
	14	設営トレーニング(2)	撤収と機材点検、正しいケース収納		
	15	前期末末	指定された構成のシステム図作成と設営		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ストリーミング演習 I		指導担当者名	齋藤 祐輝	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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	16	OBS Studio 導入	インターフェースの理解 / 基本設定(解像度とフレームレート)		
	17	ソースとシーン I	カメラ映像の取り込み / 画像・動画素材の配置		
	18	ソースとシーン II	テキストの表示と透過素材の活用		
	19	音声ミキサー操作	デスクトップ音声とマイク音声のバランス / 音ズレ補正		
	20	配信・録画設定	ビットレートの計算 / 通信環境に合わせた画質設定		
	21	ライブ演出 I	シーン切り替えの効果的な使い方		
	22	ライブ演出 II	ピクチャー・イン・ピクチャー(ワイプ)のレイアウト作成		
	23	YouTube等の連携	ストリームキーの設定 / テスト配信の実施手順		
	24	撮影準備(香盤表)	イベント進行表を読み解き、OBSのシーンを準備する		
	25	インカム運用訓練	撮影中の指示出しシミュレーション		
	26	スイッチング練習 I	進行に合わせたカメラ切り替えとテロップ出しの連動		
	27	スイッチング練習 II	予期せぬ事態(予備カメラへの切り替え等)の対応訓練		
	28	総合シミュレーション I	【仕込み】図面作成~機材設営~OBS設定の全工程		
	29	総合シミュレーション II	【運用】リハーサル形式での通し練習と最終チェック		
30	後期末末	1年間の機材メンテナンス、設営段取りの確認			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	映像コンテンツ制作演習 I		指導担当者名	宗像 愛望	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	AdobePremiereProの基本操作の習得 ショート動画作品の制作 テロップ入れ、切り方等のテクニックを作品制作を通して身に付ける。				
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。 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。 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	PC、Adobe Premiere、Adobe AfterEffects、撮影素材など				
授業外学習の方法	様々な映像作品を見て知見を広げる				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	PremierePro基礎講座	授業内容説明、環境設定、ワークスペース、編集の流れ		
	2	PremierePro基礎講座	インポート、カット編集、BGM挿入(音量調整)		
	3	PremierePro基礎講座	トランジション、簡単な字幕、書き出し		
	4	YouTubeshortをPremiereProで作ってみよう	好きなもの紹介動画、キーフレーム解説		
	5	YouTubeshortをPremiereProで作ってみよう	好きなもの紹介動画、キーフレーム解説		
	6	YouTubeshortをPremiereProで作ってみよう	好きなもの紹介動画、キーフレーム解説		
	7	作品視聴、発表会	好きなもの、テーマ、雰囲気の方針を固める		
	8	作品視聴、発表会	好きなもの、テーマ、雰囲気の方針を固める		
	9	作品視聴、発表会	発表		
	10	YouTubeshort用のリリックビデオを作ってみよう	好きな曲を選び、テロップのデザイン		
	11	YouTubeshort用のリリックビデオを作ってみよう	①映像、音の編集②テロップのデザイン		
	12	YouTubeshort用のリリックビデオを作ってみよう	視認性、フォント、色味調整		
	13	作品視聴、発表会	動画の方針、曲紹介、工夫店の明示		
	14	期末試験、課題	評価・フィードバック		
	15	期末試験フィードバック	提出課題へのフィードバック		
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	映像コンテンツ制作演習 I		指導担当者名	宗像 愛望	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	AdobePremiereProの基本操作の習得 ショート動画作品の制作 テロップ入れ、切り方等のテクニックを作品制作を通して身に付ける。				
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。 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。 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	PC、Adobe Premiere、Adobe AfterEffects、撮影素材など				
授業外学習の方法	様々な映像作品を見て知見を広げる				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	前期振り返り	後期内容の紹介		
	17	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	テロップ、色味調整、など分かりやすい動画の解説		
	18	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	テロップ、色味調整、など分かりやすい動画の解説		
	19	学科紹介YouTubeshortを作ろう	各学科を簡単に紹介する動画を作ろう		
	20	学科紹介YouTubeshortを作ろう	画像、映像の収集、実際に撮影		
	21	切り抜きYouTubeshortを作ろう	ゲーム配信やYoutubeの切り抜き動画を作ろう		
	22	切り抜きYouTubeshortを作ろう	場面選択、文字起こし、効果音		
	23	Vlog風YouTubeshortを作ろう	旅の記録をvlog風にまとめよう		
	24	Vlog風YouTubeshortを作ろう	BGMの選択、テロップデザイン、色味調整		
	25	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	講師より素材提供、絵コンテをもとに動画を作ろう		
	26	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	OCの様子を動画にする		
	27	期末試験	作品紹介(リリックビデオ、切り抜き、vlogなど)		
	28	期末試験	コンセプトシート提出のうえ、制作、提出		
	29	期末提出	課題提出		
30	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			
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	修了制作実習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	後期	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	180時間	単位数	6単位 週時間数 2時間
学習到達目標	・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作し、プレゼンテーションをする。		
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。		
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		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 後期	1	作品制作①	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
	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
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅱ			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 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  前期	1	一般常識1	国語 1 漢字の読み書き		
	2	一般常識2	国語 2 対義語・類義語 3 同音異義語・同訓異字		
	3	一般常識3	国語 4 四字熟語 5 故事成語・ことわざ・慣用句		
	4	一般常識4	社会 1 日本史 2 世界史		
	5	一般常識5	社会 3 日本の地理 4 世界の地理		
	6	一般常識6	社会 5 民主政治 6 経済		
	7	小テスト	中学レベル小テスト		
	8	一般常識7	英語 1 英単語・英熟語 2 英文法1 3 英文法2		
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現		
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 式と計算		
	11	一般常識10	数学 4 方程式と不等式 5 図形と面積、体積 6 場合の数と確率		
	12	一般常識11	理科 1 物理・化学 2 生物・地学		
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学		
	14	期末テスト	一般常識総ざらい		
	15	期末テスト	一般常識総ざらい		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅱ		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 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	個別指導5	書類添削、面接指導			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅱ			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 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
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。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験	期末試験		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅱ			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 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画  後期	16	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。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験	期末試験			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルアニメーション演習		指導担当者名	佐久間 よる	
実務経験	有	フリーランスで6年間、映像クリエイター、イラストレーターとして従事。			
開講時期	通年	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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、基本的な合成ができるようになることを目標とする。				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator				
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	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	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、画像処理		
	4	Ps,Ai基礎	Photoshopでのマスク制作、Illustrator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		
	6	AE基礎。各種ツール説明	各種ツール説明		
	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		
	8	AE基礎。各種パラメーター説明	各種パラメーター説明		
	9	カメラ設定	ビューポートの設定		
	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	テキストのパラメータを設定しア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		
	13	タグ付け	レイヤーカラーの割り当て、作業効率アップをさせる。		
	14	期末試験	サンプル動画の再現		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルアニメーション演習		指導担当者名	佐久間 よる	
実務経験	有	フリーランスで6年間、映像クリエイター、イラストレーターとして従事。			
開講時期	通年	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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、基本的な合成ができるようになることを目標とする。				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator				
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	16	前期復習	基本操作の確認		
	17	ラインアニメーション	線のアニメーション		
	18	トラッキング	動画から位置情報を吸い出し、別オブジェクトに設定する。		
	19	パーティクル	簡単なエフェクト制作。		
	20	パペットツール	1枚のイラストからアニメーションを生成する。		
	21	エクスプレッション	簡易スクリプトを理解し、プロシージャルなアニメーション制作をする。		
	22	実践課題	illustratorの素材をバラバラにしてアニメーションを生成する。		
	23	実践課題	実制作		
	24	実践課題	発表、提出		
	25	チーム制作	テーマ発表、チーム発表、企画開始		
	26	絵コンテプレゼン	絵コンテの合評。		
	27	制作	アセット制作		
	28	編集	コンポジット		
	29	期末試験	制作発表、提出。		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作実習Ⅱ			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	動画・映像クリエイト科 2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンテストに応募しオリジナル作品数を増やす</li> <li>・就職活動用のポートフォリオを制作する</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	WindowsPC、Adobeソフト				
授業外学習の方法	制作物の整理と管理				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	業界が求めるポートフォリオの役割(冊子としての完成度)		
	2	自己分析・棚卸し	自分の強みと志望職種の整理(2D CG、動画編集、アニメ等)		
	3	作品の選別・構成	掲載作品の優先順位付けと、全ページの構成案(台割)作成		
	4	レイアウト理論(1)	視線誘導、余白の法則、グリッドシステム(見やすい配置)		
	5	レイアウト理論(2)	フォントの選び方、情報の階層化(タイトル・説明文の整理)		
	6	作品修正(1)	過去の課題作品の再タッチ、ブラッシュアップ		
	7	作品修正(2)	制作過程(メイキング)や使用ツールの図解作成		
	8	デザイン・テンプレート	表紙・中ページの共通デザイン作成(Illustrator等)		
	9	作品解説執筆	「制作意図」「使用ソフト」「制作時間」などの言語化		
	10	データ整理・撮影	作品の高画質化、アナログ作品のスキャンや撮影		
	11	制作実習(1)	テンプレートへの流し込み開始(個別指導)		
	12	制作実習(2)	全体のトンマナ(色味・雰囲気)の統一		
	13	制作実習(3)	細部の微調整(文字組み、マージンのチェック)		
	14	印刷・製本知識	正しいPDF書き出し、紙選び、製本方法のレクチャー		
	15	前期期末	前期分の完成データを提出。個別フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作実習Ⅱ			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	動画・映像クリエイト科 2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンテストに応募しオリジナル作品数を増やす</li> <li>・就職活動用のポートフォリオを制作する</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	WindowsPC、Adobeソフト				
授業外学習の方法	制作物の整理と管理				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	後期計画・作品選定	足りない要素(作品ジャンル)の確認と新作の企画		
	17	コンペ・公募挑戦	外部評価を得るための作品制作、または公募への応募		
	18	新作制作(1)	自主制作・コンペ作品の集中制作(企画・構成)		
	19	新作制作(2)	集中制作(素材作成・エフェクト追加等)		
	20	新作制作(3)	集中制作(クオリティアップ・仕上げ)		
	21	新作の反映	完成した新作をポートフォリオの最適な位置へ追加		
	22	全体ブラッシュアップ(1)	1ページ目から順に、デザインの違いを徹底修正		
	23	全体ブラッシュアップ(2)	採用担当者の視点での「読みやすさ」を再点検		
	24	全体ブラッシュアップ(3)	文字の誤字脱字、リンク(QRコード等)の動作確認		
	25	演出の強化	モックアップ(実際の使用シーン画像)の合成・追加		
	26	徹底添削(1)	講師添削と修正		
	27	徹底添削(2)	講師添削と修正		
	28	最終調整(1)	自由制作・修正時間		
	29	最終調整(2)	印刷用データの最終書き出し、色味の最終確認		
30	最終提出	冊子形式での最終提出。今後の就活への活用について説明。			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

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	音響制作業、防音施工業に10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年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	簡易編集ソフト(Audacity)からプロ仕様DAW(Cubase)へのステップアップを通じ、マルチトラック編集やアフレコ、MIDIを用いた音源制作といった高度な技術の習得を目指します。映像分野との連携を意識したデータ管理や、サンプラーを活用したリアルタイムな音出し、音楽理論に基づく歌唱ミキシングなど、多角的な音声コンテンツ制作能力を養います。最終的には、自らの声を素材として使いこなし、プロの現場でも通用する「音の職人」としての視点を備えた表現者を育成します。				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	パソコン、マイク、ミキサー、ケーブル、Cubase 等				
授業外学習の方法					
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	2年次授業概要、機材位置確認。ケーブル巻き再確認。CubaseDL宿題		
	2	映像分野との連携基礎	マイク特性復習。映像制作(MV科等)に提供する音声データの心得		
	3	デジタル音声理論	データ種類・拡張子・WAVビット数・周波数の深い理解と規格統一		
	4	Audacity: 操作慣熟	録音・読み込み・並べ替え。映像に合わせた音圧調整とエフェクト習得		
	5	新ボイスサンプル始動	(VO科中心)現在の実力に合わせて新ボイスン構成案の作成		
	6	Audacity: 効果音制作	エフェクトを駆使した音加工。映像の動きに合わせたSE制作		
	7	Audacity: 総合編集	ナレーション・BGM・効果音を組み合わせた短編作品の完パケ		
	8	Cubase: 入門	ソフト起動、動作確認。録音・保存・プロジェクトデータの階層管理		
	9	Cubase: 基本操作	Audacityとの操作比較。プラグインエフェクトの使用法と書き出し		
	10	Cubase: 操作慣熟①	複数トラックの同時管理。パン(定位)とボリュームオートメーション		
	11	Cubase: 操作慣熟②	アフレコ実習: 映像出し機能を用いたアフレコ録音のワークフロー		
	12	アフレコ・ミキシング①	台本・映像に基づいた録音。MV科・VO科合同でのアフレコ挑戦		
	13	期末課題制作: 実戦	アフレコまたはナレーション原稿のミキシング作業(期末課題)		
	14	期末課題制作: 調整	EQ・コンプを用いた高度な整音。映像とのリップシンク確認		
	15	上期期末発表会	作品発表と評価。映像と音の融合による効果の検証		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

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	音響制作業、防音施工業に10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年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	簡易編集ソフト(Audacity)からプロ仕様DAW(Cubase)へのステップアップを通じ、マルチトラック編集やアフレコ、MIDIを用いた音源制作といった高度な技術の習得を目指します。映像分野との連携を意識したデータ管理や、サンプラーを活用したリアルタイムな音出し、音楽理論に基づく歌唱ミキシングなど、多角的な音声コンテンツ制作能力を養います。最終的には、自らの声を素材として使いこなし、プロの現場でも通用する「音の職人」としての視点を備えた表現者を育成します。				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	パソコン、マイク、ミキサー、ケーブル、Cubase 等				
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	16	下期ガイダンス	DTM(デスクトップミュージック)の世界。MIDIの基礎概念		
	17	Cubase: DTM体験	MIDI入力による演奏体験。正解音・不正解音等のSE自作		
	18	Cubase: サンプラー	サンプラートラック活用。自作SEの鍵盤アサインと「ボン出し」		
	19	Cubase: 音楽理論基礎	テンポと拍子の設定。音階(スケール)・コード・メロディの基本		
	20	Cubase: 打ち込み応用	音色変更、リズム(ドラム)の追加。簡単な譜面作成機能の体験		
	21	うたってみたⅡ: 研究	耳コピによるメロディなぞり。CV(キャラ声)イメージの具体化		
	22	うたってみたⅡ: リハーサル	歌唱リハーサルとガイド録音。キー変更や構成の最終確認		
	23	歌唱録音・オペ実習①	本録音開始。VO科の歌唱に対し、他学生が音響オペレーターを担当		
	24	歌唱録音・オペ実習②	複数テイクの録音。ハモリ、フェイク等のバリエーション収録		
	25	高度なミキシング①	ボーカルエディット。タイミング補正とピッチ感の調整		
	26	高度なミキシング②	楽器(オケ)と歌の周波数干渉の整理。空間演出(リバーブ等)		
	27	期末課題制作: 深化	下期総合課題: オリジナルSEを含む「歌ってみた」音源の完成		
	28	期末課題制作: 最終化	全体の音圧・音質を整えるマスタリング作業		
	29	下期期末発表会	完成音源の試聴・評価。音楽制作視点でのクリエイティブ確認		
30	年間総括・アーカイブ	プロジェクトデータの整理、ポートフォリオへの登録、機材清掃			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習Ⅱ		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動			
開講時期	通年	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Adobe認定プロフェッショナル検定Photoshopを取得する</li> <li>・Adobe認定プロフェッショナル検定PremiereProを取得する</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	アドビ認定プロフェッショナル対応 Photoshop 試験対策テキスト				
授業外学習の方法	テキストを使つての事前予習、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	検定の概要と環境	試験の形式・注意点 / インターフェースのカスタマイズと設定		
	2	クリエイティブ業界の知識	著作権・ライセンス・プロジェクト管理(ターゲット層の理解)		
	3	デザインの基礎知識	解像度・カラーモード・ファイル形式・構成のルール		
	4	画像の選択とマスクⅠ	各種選択ツール・クイック選択・「被写体を選択」の使い分け		
	5	画像の選択とマスクⅡ	レイヤーマスクの作成・編集 / 非破壊編集の重要性		
	6	レイヤーの管理	レイヤーパネルの操作 / グループ化 / 不透明度と描画モード		
	7	色と色調の補正	調整レイヤー(トーンカーブ・色相彩度等)による高度な補正		
	8	変形とレタッチⅠ	コンテンツに応じた塗りつぶし / 修復ブラシ / コピースタンプ		
	9	変形とレタッチⅡ	スマートオブジェクトの活用 / 自由変形とワープ		
	10	タイポグラフィと描画	文字ツール・段落パネル / シェイプ・ブラシの基本操作		
	11	ベクター描画とパス	ペンツールの操作 / パスコンポーネントの管理		
	12	書き出しと公開	Web用保存 / 印刷用設定 / 書き出し形式の適切な選択		
	13	模擬試験演習Ⅰ	テキスト付属の演習問題(基本編)の実施と解説		
	14	模擬試験演習Ⅱ	テキスト付属の演習問題(応用編)の実施と解説		
	15	前期末・模擬テスト	本番を想定した時間内での模擬試験と弱点補強		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習Ⅱ		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動			
開講時期	通年	対象学科学年	動画・映像クリエイト科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Adobe認定プロフェッショナル検定Photoshopを取得する</li> <li>・Adobe認定プロフェッショナル検定PremiereProを取得する</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	アドビ認定プロフェッショナル対応 Photoshop 試験対策テキスト				
授業外学習の方法	テキストを使つての事前予習、実技練習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	映像制作の基礎知識	映像用語(フレームレート・コーデック等) / プロジェクト管理		
	17	ワークスペースと取り込み	インターフェース構成 / 素材の読み込みとビンによる整理		
	18	タイムラインの基本操作	シーケンス設定 / イン点・アウト点 / ソースモニターの活用		
	19	ビデオ編集のテクニック	リップル・ローリング・スライド編集 / ツールパネルの使い分け		
	20	オーディオ編集Ⅰ	オーディオクリップの調整 / ゲイン / キーフレームでの音量操作		
	21	オーディオ編集Ⅱ	オーディオトラックミキサー / ノイズ除去の基本(試験範囲)		
	22	静止画とビデオの連携	Photoshop/Illustratorファイルの読み込み設定(レイヤー保持等)		
	23	テロップとグラフィックス	エッセンシャルグラフィックスパネル / タイトルデザインの基本		
	24	ビデオエフェクトⅠ	トランジション(切り替え効果)の設定とコントロール		
	25	ビデオエフェクトⅡ	速度調整(スロー・倍速) / 不透明度と描画モード		
	26	カラー補正	ホワイトバランス・露出・彩度の調整(基本的な色補正)		
	27	書き出しの設定	メディアエンコーダーとの連携 / 用途別書き出しプリセット		
	28	模擬対策Ⅰ	Premiere Pro試験特有の用語確認と実技シミュレーション		
	29	模擬対策Ⅱ	過去問形式の演習と、時間配分のトレーニング		
30	期末試験	期末試験の振り返り			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	番組制作演習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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
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	提出課題のフィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	番組制作演習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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期授業の振り返り・復習		
	17	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		
	18	依頼の受け方	依頼を受ける方法について		
	19	グループ分け	動画制作グループ分け		
	20	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作		
	21	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作		
	22	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作		
	23	撮影①	企画を元にした動画撮影		
	24	撮影②	企画を元にした動画撮影		
	25	撮影③	企画を元にした動画撮影		
	26	編集①	撮影した動画の編集		
	27	編集②	撮影した動画の編集		
	28	編集③	撮影した動画の編集		
	29	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション		
30	期末試験フィードバック	提出課題のフィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ストリーミング演習Ⅱ		指導担当者名	齋藤 祐輝	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	配信現場の全体像 / 役割分担(映像・音声・配信・進行)		
	2	ケーブルの基礎知識	HDMI、SDI、LANの違い / 「八の字巻き」の完全習得		
	3	信号の流れ	映像信号が「カメラ→スイッチャー→PC」へ流れる仕組み		
	4	システム図の書き方Ⅰ	基本的な機材アイコンの書き方 / 信号の向きのルール		
	5	システム図の書き方Ⅱ	1カム・2カム構成の回線図作成(手書き・デジタル)		
	6	カメラの基本操作	配信に適した映像出力設定(1080p等)と三脚の設置		
	7	スイッチャー接続基礎	ATEM Mini等のスイッチャー接続と入力信号の確認		
	8	音声システムの設計	マイクからスイッチャーへの音声系統図の作成と接続		
	9	実習: 図面通りの設営Ⅰ	1カム構成・自分で描いた図面を見ながら機材を組む		
	10	実習: 図面通りの設営Ⅱ	2カム構成・スイッチャーを含めたマルチカメラ設営		
	11	トラブルシューティング	「映らない」時の原因切り分け		
	12	現場の安全管理(養生)	ケーブルのルート確保 / 養生テープでの固定と保護		
	13	設営トレーニング(1)	図面通りの環境を構築する		
	14	設営トレーニング(2)	撤収と機材点検、正しいケース収納		
	15	前期末末	指定された構成のシステム図作成と設営		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ストリーミング演習Ⅱ		指導担当者名	齋藤 祐輝	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	OBS Studio 導入	インターフェースの理解 / 基本設定(解像度とフレームレート)		
	17	ソースとシーンⅠ	カメラ映像の取り込み / 画像・動画素材の配置		
	18	ソースとシーンⅡ	テキストの表示と透過素材の活用		
	19	音声ミキサー操作	デスクトップ音声とマイク音声のバランス / 音ズレ補正		
	20	配信・録画設定	ビットレートの計算 / 通信環境に合わせた画質設定		
	21	ライブ演出Ⅰ	シーン切り替えの効果的な使い方		
	22	ライブ演出Ⅱ	ピクチャー・イン・ピクチャー(ワイプ)のレイアウト作成		
	23	YouTube等の連携	ストリームキーの設定 / テスト配信の実施手順		
	24	撮影準備(香盤表)	イベント進行表を読み解き、OBSのシーンを準備する		
	25	インカム運用訓練	撮影中の指示出しシミュレーション		
	26	スイッチング練習Ⅰ	進行に合わせたカメラ切り替えとテロップ出しの連動		
	27	スイッチング練習Ⅱ	予期せぬ事態(予備カメラへの切り替え等)の対応訓練		
	28	総合シミュレーションⅠ	【仕込み】図面作成～機材設営～OBS設定の全工程		
	29	総合シミュレーションⅡ	【運用】リハーサル形式での通し練習と最終チェック		
30	後期末末	1年間の機材メンテナンス、設営段取りの確認			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	映像コンテンツ制作演習Ⅱ		指導担当者名	宗像 愛望	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	AdobePremiereProの基本操作の習得 ショート動画作品の制作 テロップ入れ、切り方等のテクニックを作品制作を通して身に付ける。				
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。 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。 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	PC、Adobeソフト、動画編集ソフト、撮影素材など				
授業外学習の方法	様々な映像作品を見て知見を広げる				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	PremierePro基礎講座	授業内容説明、環境設定、ワークスペース、編集の流れ		
	2	PremierePro基礎講座	インポート、カット編集、BGM挿入(音量調整)		
	3	PremierePro基礎講座	トランジション、簡単な字幕、書き出し		
	4	YouTubeshortをPremiereProで作ってみよう	好きなもの紹介動画、キーフレーム解説		
	5	YouTubeshortをPremiereProで作ってみよう	好きなもの紹介動画、キーフレーム解説		
	6	YouTubeshortをPremiereProで作ってみよう	好きなもの紹介動画、キーフレーム解説		
	7	作品視聴、発表会	好きなもの、テーマ、雰囲気の方針を固める		
	8	作品視聴、発表会	好きなもの、テーマ、雰囲気の方針を固める		
	9	作品視聴、発表会	発表		
	10	YouTubeshort用のリリックビデオを作ってみよう	好きな曲を選び、テロップのデザイン		
	11	YouTubeshort用のリリックビデオを作ってみよう	①映像、音の編集②テロップのデザイン		
	12	YouTubeshort用のリリックビデオを作ってみよう	視認性、フォント、色味調整		
	13	作品視聴、発表会	動画の方針、曲紹介、工夫店の明示		
	14	期末試験、課題	評価・フィードバック		
	15	期末試験フィードバック	提出課題へのフィードバック		
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	映像コンテンツ制作演習Ⅱ		指導担当者名	宗像 愛望	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	AdobePremiereProの基本操作の習得 ショート動画作品の制作 テロップ入れ、切り方等のテクニックを作品制作を通して身に付ける。				
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。 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。 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	PC、Adobeソフト、動画編集ソフト、撮影素材など				
授業外学習の方法	様々な映像作品を見て知見を広げる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	後期内容の紹介		
	17	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	テロップ、色味調整、など分かりやすい動画の解説		
	18	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	テロップ、色味調整、など分かりやすい動画の解説		
	19	学科紹介YouTubeshortを作ろう	各学科を簡単に紹介する動画を作ろう		
	20	学科紹介YouTubeshortを作ろう	画像、映像の収集、実際に撮影		
	21	切り抜きYouTubeshortを作ろう	ゲーム配信やYoutubeの切り抜き動画を作ろう		
	22	切り抜きYouTubeshortを作ろう	場面選択、文字起こし、効果音		
	23	Vlog風YouTubeshortを作ろう	旅の記録をvlog風にまとめよう		
	24	Vlog風YouTubeshortを作ろう	BGMの選択、テロップデザイン、色味調整		
	25	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	講師より素材提供、絵コンテをもとに動画を作ろう		
	26	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	OCの様子を動画にする		
	27	期末試験	作品紹介(リリックビデオ、切り抜き、vlogなど)		
	28	期末試験	コンセプトシート提出のうえ、制作、提出		
	29	期末提出	課題提出		
30	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			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習		指導担当者名	栗林 拓哉	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作活動における企画(プランニング)の重要性の理解</li> <li>・より柔軟な発想力の向上</li> <li>・企画力、プレゼンカの向上</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
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+ $\alpha$ 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	前期のまとめ	授業のまとめ、後期授業の準備		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習		指導担当者名	栗林 拓哉	
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年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作活動における企画(プランニング)の重要性の理解</li> <li>・より柔軟な発想力の向上</li> <li>・企画力、プレゼンカの向上</li> </ul>				
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	イベントについて	コメント、評価の重要性		
	17	イベントについて	続けることの重要性		
	18	OBSの使い方	データの作成方法と書き出し		
	19	OBSの使い方	カット、文字入れ、音入れ		
	20	OBSの使い方	機能の使用方法(フェード等)		
	21	OBSの使い方	映像制作のコツを実技を通して説明		
	22	OBSの使い方	映像制作のコツを実技を通して説明		
	23	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削		
	24	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削		
	25	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削		
	26	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削		
	27	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削		
	28	後期期末試験	課題提出、プレゼンテーション		
	29	後期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
30	授業のまとめ	1年間の学びの復習			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作実習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	後期	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	180時間	単位数	6単位 週時間数 2時間
学習到達目標	・2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作し、プレゼンテーションをする。		
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> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。		
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①	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
	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
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			