

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
インターネット基礎		ネット動画クリエイター学科/1年	2023/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
・インターネット社会における基礎知識を統括的に学ぶ ・インターネット社会におけるモラルとマナーを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
・インターネット社会で適切な判断と行動ができる ・インターネット ベーシック ユーザー テスト合格				
実務経験有無		実務経験内容		
有	Web系開発運營業務を中心として、エンジニア/Webデザイナー職を6年間経験。 デジタルコンテンツ制作の本質とインターネット活用知識を伝える。回			
時間外に必要な学修				
日々のインターネット関連のニュースを取得し、情報を得る習慣をつける				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	動機付け～インターネットの基礎	科目学習の動機付け テキスト 第1章 インターネットの基礎		
3～4	インターネットでの被害	テキスト 第2章 インターネットでの被害		
5～6	インターネット関連の法規	テキスト 第3章 インターネット関連の法規		
7～8	インターネット利用者のモラル	テキスト 第4章 インターネット利用者のモラル		
9～10	インターネットのしくみ	テキスト 第5章 インターネットのしくみ		
11	コンピュータウイルス	テキスト 第6章 コンピュータウイルス		
12～13	セキュリティ	テキスト 第7章 セキュリティ		
14	まとめ	これまでのポイントまとめと復習		
15	期末テスト	期末テストの実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「iBut」インターネットベーシックユーザーテスト テキスト		期末テスト 出席	80.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
撮影演習		ネット動画クリエイター学科/1年	R5年度/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	6単位（90時間）	必須	田中直美
授業の概要				
・スマホ・ビデオ・デジイチのカメラ操作、三脚、マイク、照明の扱い方の練習				
授業終了時の到達目標				
・さまざまなカメラの特性を理解し、撮影場面に応じたカメラを使えるようになる ・撮影・録音に必要な三脚、マイク、照明の機器を扱えるようになる。 ・露出に対する理解を深め、自分の意図する映像が撮れるようになる				
実務経験有	実務経験内容			
有	愛媛CATVにて制作部に9年間所属。企画・撮影・編集の仕事に従事。			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	はじめに、スマホで撮影1	なぜこの授業があるのか？最後にどうなってほしいか？シラバスの説明、採点課題・テストについて。スマホで構図とる練習。基本はFIXカメラを動かすことなく撮りましょう。		
2	スマホで撮影2	屋外でFIX撮影練習 GW宿題：意味は考えずに綺麗な瞬間をたくさん撮り溜めてください。それを繋いで1分以内のムービーにして		
3	三脚&ビデオカメラ1	FIXで構図をとる練習。1ショット（アップ、バスト、ルーズ、フル、ロング）2ショット、3ショット、学校の建物、風景など		
4	三脚&ビデオカメラ2	カメラワーク（パン、チルト、ズームイン・アウト、フォーカスイン・アウト）		
5	デジイチ使ってみる1	電源入れる、録画する、再生する。露出について。シャッタースピード、絞り、ISO。構図とる練習。学内で自然光で綺麗に撮れる場所をさがす。		
6	デジイチ使ってみる2	色温度について ケルビン、太陽光は5500k、蛍光灯は3300kそれぞれのカメラでのWBのとりかた		
7	デジイチ使ってみる3	ジンバル使ってみる。		
8	中間テスト	指定されたカメラで、シャッタースピード、絞り、ISO、WB操作できるか実技試験&知識テスト		
9	ライティング1	照明の基本の考え方、光の回りかたをよく観察する インタビュー撮影のライティング3点照明		
10	ライティング2	光の質と方向性、点・面、柔らかさ オリジナルインタビュー照明空間を作ってみよう		

11	インタビュー撮影 1	一人へのインタビュー、照明、ワイヤレスマイク 音の収録について、ワイヤレスマイク、ガンマイクの使い方		
12	インタビュー撮影 2	二人の対談の収録、イマジナリーライン、3 カメ配置、スイッチャー ATEM		
13	シチュエーション撮影 1	学校紹介ロケ 1 カメの動き練習		
14	シチュエーション撮影 2	学校紹介ロケ 2 カメの動き練習		
15	シチュエーション撮影 3	ケーブル 8 の字まきテスト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
映像制作モダンベーシック教本		スマホ撮影動画課題ケーブル 中間テスト 出席	40% 40% 20%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
動画制作基礎		ネット動画クリエイター学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	4単位 (60時間)	必須	田中 宏樹
授 業 の 概 要				
動画制作の一連の流れ「企画・撮影・編集」を知り、実際に企画を立て、絵コンテを作成し作品を完成させる。				
授業終了時の到達目標				
動画制作の基礎知識を身に付け、媒体の特性を考えて企画を練ることができるようになる。作品を分析・解釈をできる能力を身に付け、作品に反映をさせるスキルを取得する。				
授業終了時の到達目標 ”(到達目標) (基本目標＝C評価以上)・教員の解説に従って課題を完成させることができる。 (標準目標＝B評価以上)・企画・台本の作り方を理解し、自力で作品を完成させることができる。・課題提出の締め切りを守ることができる。 (発展的目標＝A評価)　課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、人に伝えられる台本・絵コンテを書くことができる”				
実務経験有無	実務経験内容			
有	複数企業のTV-CM、PV、WEB動画に携わっている			
時間外に必要な学修				
普段目に見ている動画がどういう意図で作られているか・どこでカットを入れているかを意識して作品を観る。				
回	テーマ	内 容		
1	動画制作のための基礎知識	動画の基礎知識、(どんな役職があるか) 動画制作のワークフロー　動画メディアの特性を考えてみる		
2	動画の基礎知識を学ぶ	FULL HD　4Kなど動画サイズやフレームレートについて学ぶ		
3	番組の台本を書く！①	番組の台本の読み方・書き方を解説。　動画を見て台本に起こしてみる。		
4	番組の台本を書く！②	★課題1　オリジナルで台本を書いてみる。		
5	番組の台本を書く！③	★課題1　オリジナルで台本を書いてみる。		
6	動画のつなぎ方のルール・テクニック	イマジナリーラインの説明。 マッチカット・インサートカット・ジャンプカットなど技法の紹介		
7	物語のカット割りを考える 絵コンテの説明。絵コンテ模写	作品を通じてカット割りの解説　MV 映画　テレビ MV「恋人ごっこ」ドラマ「silent」　テレビ番組「〇〇」 絵コンテの説明。絵コンテ模写。		
8	絵コンテを書く！①	★課題2 課題台本の絵コンテ 「すぐにメッセージを返信する」「思い悩みながらスマホでメッセージを返す」		
9	絵コンテを書く！②	①の続き		
10	動画制作課題①	★課題3　MVを制作　※絵コンテの制作必須　※動画編集の授業と合同にできないか。 ダンス動画やアーティストが歌ってる動画は禁止		
11	動画制作課題②	同上		
12	動画制作課題③	同上		

13	動画制作課題④	同上		
14	動画制作課題⑤	同上		
15	講評会	講評会・自己評価の作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題 出席	80% 20%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
編集基礎		ネット動画クリエイター学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	高橋 潤
授 業 の 概 要				
Adobe Premiereの基本操作と動画編集の知識を習得し、 動画編集に必要な基本的な編集方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
・ 動画制作に必要なAdobe Premiereの操作スキルを身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		複数企業、官公庁の動画制作に携わっている		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～2	Adobe Premiereの基本操作		動画制作に必要なAdobe Premiereの操作スキルを身につける	
3～4	Adobe Premiereの編集の練習		動画素材を利用して動画編集の基本を学ぶ	
5～6	タイトル・テロップの追加		テキストの編集・カスタマイズ、タイトルエフェクト	
7～8	オーディオの編集		オーディオの編集・オーディオエフェクト	
9～10	マルチカメラ編集		マルチカメラ編集・クリップの同期	
11～12	カット割り課題制作		課題制作	
13～14	動画の補正		輝度、コントラスト、彩度、カラーグレーディング	
15～16	クロスフェードとトランジション		トランジションの基本的な方法、カスタマイズ	
17～18	ビデオエフェクト		モーション、スピード、フィルター、PinP、キーフレーム	
19～20	動画制作課題①		課題制作	
21～22	動画制作課題②		課題制作	
23～24	動画制作課題③		課題制作	
25～26	動画制作課題④		課題制作	
27～28	動画制作課題⑤		課題制作	
29～30	講評会		講評会・自己評価の作成	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題制作・授業態度 出席	80.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Web制作基礎		ネット動画クリエイター学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	高橋 潤
授 業 の 概 要				
Web制作に必要な基礎的な知識を習得し、Webサイト、バナー、ヘッダー画像などのWeb制作に必要な基本的なスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
・ Web制作に必要な基礎的な知識を習得スキルを身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		複数企業、官公庁のWebサイト制作に携わっている		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～2	ロゴデザイン		デザインツールを使ってロゴデザインを制作	
3～4	SNSヘッダー画像		デザインツールを使ってSNSヘッダー画像を制作	
5～6	バナー広告		デザインツールを使ってバナー広告を制作	
7～8	動画サムネイル		デザインツールを使ってSNSヘッダー画像を制作	
9～10	名刺デザイン		デザインツールを使って名刺デザインを制作	
11～12	チラシデザイン		デザインツールを使ってチラシを制作	
13～14	Webサイトの設計について		Webサイトの目的やターゲット、ページ構成について	
15～16	ノーコードとは		ノーコードの概要と特徴について	
17～18	ノーコードWebサイトの制作方法		ノーコードプラットフォームの操作方法について	
19～20	テンプレートを利用したWebサイト制作		テンプレートを活用した作成方法について	
21～22	カスタムデザインの作成方法		エディターを利用し、デザインをカスタマイズする	
23～24	コンテンツの作成方法		Webサイトに必要なコンテンツの作成方法について	
25～26	課題制作		課題制作	
27～28	課題制作		課題制作	
29～30	課題制作		課題制作	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題制作 出席	80.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webマーケティング基礎		ネット動画クリエイター学科/1年	2023/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	高橋 潤
授 業 の 概 要				
Webマーケティングに必要な知識や手法を学び、効果的な情報発信方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
Webマーケティングに必要な基本的な知識を習得する				
実務経験有無	実務経験内容			
有	複数企業のWebマーケティングの企画提案運用を行う			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1	マーケティングとは	マーケティングに親しみを持とう		
2	購買行動モデル	マーケティングにおける購買行動モデル		
3	消費者インサイト	消費者のインサイトについて知る		
4	マーケティングに必要な戦略	戦略的思考方法について学ぶ		
5	「戦略」と「戦術」	「戦略」と「戦術」について学ぶ		
6	マーケティング・ワークフレーム	代表的なワークフレームを学ぶ		
7	デスクリサーチ	デスクリサーチ方法について学ぶ		
8	PDCAサイクル	PDCAサイクルの重要性について学ぶ		
9	Webマーケティングの概要	Webマーケティングの概要について学ぶ		
10	Twitterの活用①	Twitterの活用方法について学ぶ		
11	Twitterの活用②	Twitterの活用方法について学ぶ		
12	Instagramの活用①	Instagramの活用方法について学ぶ		
13	Instagramの活用②	Instagramの活用方法について学ぶ		
14	Facebookの活用	Facebookの活用方法について学ぶ		
15	その他SNSの活用	その他のSNSの活用方法について学ぶ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題	40.0%	
		出席	30.0%	
		授業態度	30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザインツール演習		ネット動画クリエイター学科／1年	2023／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	長島 祐未
授 業 の 概 要				
業界標準となっているグラフィックソフトウェアのオペレーションを学ぶ。また、画像データの基礎知識やグラフィックデザインの概念についても合わせて学習する。				
授業終了時の到達目標				
・グラフィックソフトの基本的な操作を行う事ができる ・画像データについての基礎知識を身に付けている ・グラフィックデザインの概念を理解する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		DTPオペレーター、デザイナーの経験有		
時間外に必要な学修				
・授業の復習および次回の予習 ・自主的な画像編集				
回	テ ー マ		内 容	
1	・グラフィックソフトで何をする？ ・グラフィックデザインとは？		・グラフィック編集ソフトについて解説する。 →PhotoshopやIllustratorでどんなことが出来てどう活用するのか、学生が具体的にイメージ出来るように講義する。 ・データの概念と画像データ、画像形式、dpiについて学ぶ。 ・グラフィックデザインの基本的な考えやルールについて講義する。	
2	・Photoshopとは？ ・Photoshopの基本操作について		Photoshopの使用例と活用法を知る。Photoshopの起動、ファイルの開き方、新規ファイルの作成、環境設定、保存の仕方、作業エリア、画面表示に関するツールについて学ぶ。	
3～4	・選択範囲を作成して編集する ・画像を移動したり変形させたりする		・選択ツール、選択ツール以外の機能を使って自由に編集する範囲を選択できることを学ぶ。 ・画像解像度や画像サイズについて理解し用途に合った設定にできるように学ぶ。	
5～8	・色調補正について ・ペンツールについて ・レタッチツールについて		写真の補正作業を通して、色調補正機能、ペンツールとレタッチツールを使って画像をイメージ通りの色に編集したり、描画・塗りつぶしや修正・加工出来るように学ぶ。	
9～10	・レイヤー操作について ・パスとシェイプについて		バナーの制作を通して、パス・シェイプ、レイヤー操作、文字入力&編集について学ぶ。	
11	・フィルター機能について		フィルター機能を使って画像に特殊加工をする方法を学ぶ。	
12～13	・写真を合成する		写真を切り抜きし合成する作業を通して実践的なPhotoshopの操作を身に付ける。	
14～15	・今まで学んだPhotoshopの機能を使ってオリジナルのフォトカードを作ろう		現在まで学んだPhotoshopスキルを使って、テーマに沿ったポストカードを制作する。（合成・切り抜き・色調補正・文字入力を必ず使用することを条件とする）	
16	・Illustratorとは？ ・Illustratorの基本操作について		Illustratorの使用例と活用法を知る。Illustratorの起動、ファイルの開き方、インターフェース、環境設定、アートボード・用紙設定、保存の仕方について学ぶ。	
17	・ツール機能について		基本ツールの操作、オブジェクトの基本操作、カラー設定について学ぶ。	

18	・文字入力と編集について ・パスファインダー ・整列機能について	文字入力・編集、パスファインダー、整列機能について学ぶ。		
19	・ペンツール機能の基本について	ペンツールを使って直線・曲線を描けるようになる。		
20～ 24	・ペンツール機能を使ってイラストを描こう	ペンツールを使って、イラストをトレースすることを通してペンツール機能を使いこなせるようになる。		
25	・グラデーションツールについて ・メッシュツールについて	グラデーションツール／メッシュツールについて学ぶ。		
26～ 29	・グラフィックデザインとは？② ・IllustratorとPhotoshopを使ってサムネイルを作ろう	・グラフィックデザインのポイントをもう一度振り返る ・上記のことを学んだ上でワークを行う。（第26回～第29回） 【ワーク：条件に沿った動画のサムネイルを作ろう】 [手順①] PhotoshopとIllustratorを使って下記の条件でネット動画クリエイター学科紹介動画のサムネイルを制作する 条件①：解像度：は1980×1080（フルHD）であること 条件②：画像ファイル形式はJPGであること 条件③：ネット動画クリエイター学科の紹介ビデオがあると仮定して、思わずアクセスして再生したくなるような雰囲気仕に仕上げる（学校ロゴマークは素材として配布、あとは基本的に必要な写真は各自で集める） ※課題引用： https://webtan.tech/tmb_youtube_nisa/		
30	・課題の発表およびまとめ	・第26回～第29回まで取り組んだ課題の発表と講評を行う ・この演習のまとめを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
◆自作ワークショップ課題 ◆教科書 ①Photoshop Illustrator先輩に聞かずに9割解決できるグラフィックデザイン超基礎 ◆参考および引用図書 ①「Illustrator Quick Master CC（発行元：株式会社ウィネット）」 ②「Photoshop Quick Master CC（発行元：株式会社ウィネット）」 ③Illustratorよくばり入門（発行元：株式会社インプレス）」 ④Photoshopよくばり入門（発行元：株式会社インプレス）」		出席率 実習実技 期末課題	20.0% 50.0% 30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Office演習		ネット動画クリエイター学科/ 1年	2023／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	本村 みづき
授 業 の 概 要				
この授業は、職業人として不可欠となっている、コンピュータ操作の基本を身に付けることを目的とした科目です。表計算ソフトウェアの活用技術を習得していることは、実社会でのご有無を行う上で有益です。この実習では、企業において一般的に利用される表計算ソフトウェアである、Microsoft Office Excelについて、データ入力、関数の利用、グラフ作成、データベース機能の利用など、具体的な操作法を学習します。				
授業終了時の到達目標				
Excelの操作及び、具体的な問題の解決など、目標を達成するための手段、道具として「Excelを使う」ということを実践的に学び、より効率的にコンピュータを活用できることを目標とします。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		5年間医療情報システム販売会社にてインストラクターとして従事。 顧客管理等でExcel実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
毎日１０分間のタイピングを欠かさず行ってください。タイピングが上手になると操作技術も向上します。				
回数	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション		・パソコンセッティング ・クラスルームの使い方 ・この授業について（評価方法等）	
2	表の作成Ⅰ		・ワークシートにデータの入力 ・ワークシートのデータの操作	
3	表の作成Ⅱ		・ワークシートの書式設定 ・ブックの書式設定 ・オプションと表示のカスタマイズ	
4	表の編集Ⅰ		・セルやセル範囲の書式設定 ・名前付き範囲の定義 ・ブック内の移動	
5	表の編集Ⅱ		・組み込みの条件付き書式の適用 ・条件付き書式の削除	
6	印刷と保存		・共同作業のためのコンテンツを設定する ・ブックの基本的なプロパティを変更する	
7	数式と関数Ⅰ		・セル参照について ・データを計算する ・文字列を成型する	
8	数式と関数Ⅱ		・文字列を変更する ・数式を表示する	
9	グラフの作成Ⅰ		・様々なグラフを作成・変更する ・グラフを書式設定する ・スパークラインを挿入する	
10	データベース機能Ⅰ		・テーブルを作成する ・テーブルを書式設定する ・テーブルに名前を付ける ・テーブルを変更する	
11	MOS試験対策Ⅰ		・第1回模擬試験と解説	
12	MOS試験対策Ⅱ		・第2回模擬試験と解説	
13	MOS試験対策Ⅲ		・第3回模擬試験と解説	
14	MOS試験対策Ⅳ		・第4回模擬試験と解説	

15	MOS試験対策Ⅴ	・ 第5回模擬試験と解説		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MOS攻略問題集Excel2019 よくわかるマスターMOS Excel2019		出席率	20.0%	
		学習に対する心構え（学生の手引き）	30.0%	
		模擬テスト	20.0%	
		検定点数	30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎Ⅰ		ネット動画クリエイター学科/ 1年	2023／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
在学中の学生生活、学習への取り組みについて確認すると共に、就職に向けた準備を行う。				
授業終了時の到達目標				
学習・学校生活に取り組む事への前向きな意識を持ち、就職に向けた準備を始める事ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Web系システム開発運營業務を中心として、エンジニア/Webデザイナー職を経験。		
時間外に必要な学修				
学習内容の復習				
回数	テ ー マ		内 容	
1	卒業までの学校生活について		カリキュラムの説明 資格試験の説明	
2	就職活動までの学校生活		就職活動の概要 目標となる業界の説明	
3	3年後の自分		3年後の自分を想像してみる 10年後の自分を想像してみる	
4	なりたい自分になるには		何になりたいのか。どうやったらなれるのかを考えてみる。	
5	就職について考える		就職と就職活動について学習する	
6	自己分析①		自己分析を行い、自分の強みや弱みについて客観的に考える	
7	自己分析②		自己分析を行い、自分の強みや弱みについて客観的に考える	
8	社会と自分		社会と自分の関係性について考える	
9	社会の職業		一般的な職業について確認する	
10	コミュニケーション		コミュニケーションの大切さを学習する	
11	グループディスカッション①		コミュニケーションについて実践的に学ぶ	
12	グループディスカッション②		コミュニケーションについて実践的に学ぶ	
13	習慣について		習慣づけの大切さについて学習する	
14	ロジカルシンキングについて		論理的な思考手法について学習する	
15	前期のまとめと今後の取り組みについて		前期学習の総括と、夏休み以降の過ごし方や取り組みについて	
教科書・教材			評価基準	評価率
配布プリント			出席率 提出物	20.0% 70.0%
				その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
動画制作演習		ネット動画クリエイター学科/1年	R5年度/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	田中直美
授業の概要				
前期に学習した、企画・撮影・編集を実践的に学ぶ授業。一つ目の課題では、正解となる映像と同じものを作ってみることで、映像制作の流れを体験します。二つ目の課題では、自由に企画を立ててもらい、撮影・編集などのスケジュールも考えながら、動画を完成させるまでを体験します。				
授業終了時の到達目標				
・どここの作業に、どのぐらいの時間がかかるの認識できる。 ・撮影においてカメラ技術だけでなく、現場のスタッフに撮影意図を正確に伝えられる。 ・編集においては、カットの意味を理解した編集ができる。				
実務経験有 無	実務経験内容			
有	愛媛CATVにて制作部に9年間所属。企画・撮影・編集の仕事に従事。			
時間外に必要な学修				
積極的にTV番組を見てほしい。どんな番組でも、カット割りがされていて、撮影の勉強になります。また、テロップのデザインなども非常に参考になるので、バラエティ、スポーツ、歌番組など、ありとあらゆるジャンルを視聴していく。				
回	テーマ	内 容		
1-2	課題1: 課題CMと同じものを制作	出題したテーマ・内容での映像制作に関する説明		
3-6	撮影			
7-10	編集			
11	講評会			
12-13	課題2: 自由制作	数分間の中尺映像作品を企画・制作に関する説明		
14-17	企画＆絵コンテ			
18-23	撮影			
24-28	編集			
29-30	編集＆講評会			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題1 課題2	40% 60%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ライブ配信基礎		ネット動画クリエイター学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	高橋 潤
授 業 の 概 要				
インターネットライブ配信の手法を学び、 企画番組や現場に必要なスキルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
ライブ配信に必要な機材の扱い方、配信方法を身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
有	複数企業、官公庁のライブ配信業務に携わっている			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～3	ライブ配信の基礎知識		ライブ配信とは何か	
4～6	ライブ配信の準備		必要な機材やソフトウェア	
7～9	ライブ配信の配信画面の操作		配信画面の概要・カスタマイズ	
10～12	ライブ配信の企画		コンテンツのアイデア出しと制作方法	
13～15	課題①		課題①の準備	
16～18	課題①の発表		課題①の発表・講評	
19～21	課題②		課題②の準備	
22～24	課題②の発表		課題②の発表・講評	
25～27	課題③		課題③の準備	
28～29	課題③の発表		課題③の発表・講評	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題制作	40.0%	
		出席	30.0%	
		授業態度	30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webマーケティング基礎(後期)		ネット動画クリエイター学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	高橋 潤
授 業 の 概 要				
Webマーケティングに必要な知識や手法を学び、効果的な情報発信方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
Webマーケティングに必要な基本的な知識を習得する				
実務経験有無	実務経験内容			
有	複数企業、官公庁のマーケティング支援に携わっている			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1	Webマーケティングの概要	Webマーケティングの概要・重要性		
2	ターゲット設定	ターゲットの設定・ニーズの理解・コンテンツ制作		
3	キーワードリサーチ	キーワードリサーチの重要性・方法		
4	SEO対策	SEOの重要性・基本的な概念		
5	コンテンツマーケティング	コンテンツマーケティングの概要・コンテンツの作成		
6	メールマーケティング	メールマーケティングの概要・キャンペーン制作		
7	ソーシャルメディアマーケティング	ソーシャルメディアマーケティングの概要・戦略の作成		
8	PPC広告	PPC広告の概要・広告キャンペーンの作成		
9	アフィリエイトマーケティング	アフィリエイトマーケティングの概要・利用方法		
10	Web解析	Web解析の概要・重要性		
11	Googleデジタルワークショップ	Googleデジタルワークショップの取得		
12	Googleデジタルワークショップ	Googleデジタルワークショップの取得		
13	Googleデジタルワークショップ	Googleデジタルワークショップの取得		
14	Googleデジタルワークショップ	Googleデジタルワークショップの取得		
15	Googleデジタルワークショップ	Googleデジタルワークショップの取得		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題制作	40.0%	
		出席	30.0%	
		授業態度	30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
総合動画実務Ⅰ		ネット動画クリエイター学科／1年	2023／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	田頭 潤一
授 業 の 概 要				
講義および演習を通して、動画制作の一連の流れ「企画・提案・撮影・編集・発信」を実施する。 テーマに沿った動画を制作することで、動画制作の基礎スキルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
・ 動画制作の一連の流れ「企画・提案・撮影・編集・発信」を習得する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランス動画クリエイターとして企業の動画やブライダルカメラマン、 空撮など動画制作に携わっている		
時間外に必要な学修				
動画制作ツール、デザインツールを復習として操作して作業に慣れる				
回	テ ー マ		内 容	
1-6	テーマの確認・思案 企画検討・立案		テーマをもと内容を決定 目的・ターゲットを思案し、企画検討・立案	
7-28	課題制作		撮影および編集作業を行う	
29-30	課題発表		プレゼンテーション形式にて課題発表を実施	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		課題・レポート	80.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
修了制作		ネット動画クリエイター学科／1年	2023／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	田頭 潤一
授 業 の 概 要				
1年次学習の総括としての作品制作、およびプレゼンテーションを実施する。				
授業終了時の到達目標				
・ 自分自身の想いを相手に伝えるプレゼンテーションができるようになる ・ 自分自身の想いを相手に伝える作品制作ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランス動画クリエイターとして企業の動画やブライダルカメラマン、空撮など動画制作に携わっている		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	テーマの確認・思案 企画検討・立案	テーマをもと内容を決定 目的・ターゲットを思案し、企画検討・立案		
3～4	計画、スケジュールの作成	中間発表、最終プレゼンテーションまでの予定を作成する		
5～6	イメージボードの作成	企画内容をもとにイメージボード（ラフ案）を制作		
7～10	動画制作	動画制作における企画の展開方法を検討・制作		
11～12	プレゼンテーション準備	中半発表に向けての準備を行う		
13～14	中間プレゼンテーション	制作発表（各自質問&アドバイス）		
15～19	動画制作	動画制作・修正		
20～21	プレゼンテーション準備	プレゼンテーションの準備を行う		
22～23	プレゼンテーションリハーサル	プレゼンテーションリハーサル		
24～25	修正、制作作業	修正、制作作業		
26～27	プレゼンテーション	プレゼンテーションを行う		
28～30	修正、制作作業	修正、制作作業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	10.0%	
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
メディア論		ネット動画クリエイター学科／1年	2023／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	田中 宏樹
授 業 の 概 要				
動画メディアがどのような歴史をたどってきたかを学習する				
授業終了時の到達目標				
動画メディアが生まれてからどのような流れで派生・進化してきたかを学び、これから先の動画メディアがどのようなようになっていくかを考える力を養っていく。				
授業終了時の到達目標 （到達目標） （基本目標＝C評価以上） ・ 教員の解説に従ってレポートを完成させることができる。 （標準目標＝B評価以上） ・ メディアの動向を把握しレポートを締め切りを守り出すことができる。 （発展的目標＝A評価） ・ メディアの辿ってきた流れを紐解き、メディアの未来を論理的に予測しレポートを出すことができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		複数企業のTV-CM、PV、WEB動画に携わっている		
時間外に必要な学修				
自分が生まれたとき位から現在でどんな発展をしてきたかを少し考えてみたり、家族に話を聞いてみる。 いまどのようなテクノロジーが世間を賑わせているかを調べる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	映像メディアの転換		映像メディアの転換点とも言える今、どのようにメディアが変わっていったかをなぜ勉強する必要があるのか意識づけの授業	
2	動画(映像)っていつから始まった？ ディズニー映画の始まり トーキー映画の始まり		世界で初めての映像「工場の出口」や「ラ・シオタ駅への列車の到着」など 動画(映像)が生まれて当時の人がどんな反応だったかの話 3大喜劇王、チャップリン・キートン・ロイドの話。「キートンの列車強盗」を鑑賞 ミッキーのデビュー作「蒸気船ウィリー」を鑑賞。	
3	テレビの始まり		テレビがいつからはじまったか。アナログ放送からデジタル放送へ。 どのように番組の作りが変わったか。	
4	ゲームの進化		ゲームの機器がどのように進化しているか。 グラフィックの向上からゲームソフトの内容の変化	
5	広告の偏移		デジタルサイネージ・WEBでどのように広告の仕方が変わったか。	
6	SNSとストリーミング配信		SNS〈YouTubeなど〉とNETFLEX・HULUなど配信サービスの台頭について	

7	動画コンテンツの参加型文化と共有文化	動画コンテンツがYouTubeなどSNSの変化の一例を紹介		
8	現状の動画メディアの課題	フェイク動画やステルスマーケティングなど、どのような問題があるか解説		
9	動画メディアの未来	今現在、考えられている動画メディアの未来について話します。【Ai・5Gなど】		
10～ 15	レポート課題 〈オンデマンド〉	レポート課題 テーマ「動画メディアの今後の可能性と予測」		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
映像デザイン		ネット動画クリエイター学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	高橋 潤
授 業 の 概 要				
Adobe AfterEffectsの基本操作と動画編集の知識を習得し、 動画編集に必要なアニメーションや効果的な編集方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
・ 動画制作に必要なAdobe AfterEffectsの操作スキルを身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		複数企業、官公庁の動画制作に携わっている		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	Adobe AfterEffectsの基本操作	動画制作に必要なAdobe AfterEffectsの操作スキルを身につける		
3～4	移動①	シンプルな移動・バウンド・軌跡		
5～6	移動②	ランダム・繰り返し		
7～8	回転	回転・変形との組み合わせ・立体の回転		
9～10	文字①	手書き・スケッチ風のアニメーション		
11～12	文字②	文字の変形・立体文字・ランダムな数字		
13～14	出現①	図形の出現・テキストの出現		
15～16	出現②	一筆書きのカリグラフィ		
17～18	立体①	3D移動・立体的な回転		
19～20	立体②	3D空間の撮影・カメラの利用		
21～22	効果①	図形を描画・動く霧		
23～24	効果②	オーディオスペクトラム・パーティクル		
25～26	課題制作	課題制作		
27～28	課題制作	課題制作		
29～30	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題制作	40.0%	
		出席	30.0%	
		授業態度	30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ポートフォリオ作成		ネット動画クリエイター学科／1年	2023／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
就職活動に向け、作品を掲載するためのポートフォリオフォーマットを作成する。				
授業終了時の到達目標				
自信のポートフォリオとして適切なデザイン、適切な形式を取り、形にする事ができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Web系開発・運營業務を中心として、エンジニアリング・デザイン・企画・営業などを経験。			
時間外に必要な学修				
他者のポートフォリオに着目し、自分自身のポートフォリオに取り入れるべき点や見直すべき点を考える。				
回	テ ー マ	内 容		
1-2	フォーマットの企画	自身に合わせたコンセプトおよび制作媒体について企画を行う		
3-7	フォーマットの制作(前半)	企画に沿った内容でフォーマットの制作を行う		
8-9	中間確認	基本フォーマットの制作状況を確認・公開し、他者の意見を取り入れる		
10-13	フォーマットの制作(後半)	中間確認内容をフィードバックしつつフォーマットの制作を進める		
14-15	最終確認	基本フォーマットの確認・評価を実施する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題 出席	80.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		ネット動画クリエイター学科／1年	2023／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
就職活動・社会人生活に必要な心得や知識、立ち振る舞いを学び、練習する。				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につく。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Web系開発・運営業務を中心として、エンジニアリング・デザイン・企画・営業などを経験。		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション		社会人基礎講座Ⅱの目的と達成目標について	
2	マンダラートを使った自己分析		マンダラートを用い、自分を見つめ直す。	
3	自己PRを考える①		自分の長所をピックアップし掘り下げる。	
4	自己PRを考える②		自己PRを文章にする。	
5	社会人としての言葉遣い		敬語や謙譲語など、社会人として相応しい言葉遣いを学ぶ。	
6	メールの書き方とマナー		企業とメールのやり取りをするときのポイントについて確認する。	
7	業界・職種について		自身の目指す業種・職種について理解する。 ※目指す業界以外についても知っておこう	
8	求人票の確認ポイント		求人票からどのような情報が手に入るかを確認する。	
9	履歴書の書き方について		履歴書各項目記入のポイントや注意点について確認する。	
10	志望動機を考える		企業を想定し、なぜ志望したかを文章にする。	

11	就活に相応しい身嗜みと準備物 履歴書の下書き	就職活動に相応しい身だしなみと必要な準備物を確認する。履歴書の下書きを確認、OKの場合は冬休み中に清書を行う。		
12	身嗜み・準備物のチェック① 挨拶と姿勢（立ち方・座り方）	就活スタイルで登校し、身嗜み及び準備物のチェックを行う。挨拶の種類や立姿勢、着席時の姿勢について確認、練習する。		
13	身嗜み・準備物のチェック② 企業訪問や面接時の立ち振る舞い 履歴書完成・提出	就活スタイルで登校し、身嗜み及び準備物の再チェックを行う。企業訪問や面接時にどのような行動をとればよいかを確認、練習する。冬休み中に清書した履歴書を提出、不備がある場合は書き直して再提出。		
14	グループディスカッション	入社試験「グループディスカッション」を体験する。		
15	今までの振り返り	学びの振り返りと確認を行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	40.0%	
		授業態度	30.0%	
		出席率	30.0%	