

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	2025年度/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	45回	3単位(90時間)	必須	若戎昭彦				
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選択できる。 ・カメラの他、撮影・録音に必要な三脚、マイク、照明機材を扱える。 ・構図や露出に対する理解を深め、自分の意図する画が撮れるよう設定できる。 ・映像演出を理解した上で、状況に応じた機材の扱いや撮影編集方法を考え見つける。 ・ケーブルのハの字巻きができる。								
実務経験有無	実務経験内容							
有	キー局のYouTubeコンテンツ制作を一部担当。その後、映像制作会社にて制作部を経験。現在は個人事業としてディレクションや撮影、VFXなどMVを中心とした映像制作に幅広く従事。							
時間外に必要な学修								
様々な映像作品をネットを通して鑑賞するよう機会を確保すること。ただ見るだけでなく、制作者側の立場として「何が凄いのか」「自分ならどうアプローチするのか」など日常的に映像を分析し、それを共有できるよう考え方をまとめるところまで意識しておくよう。特にカメラの扱いなど今回の「撮影演習」に関係する点を重点的に意識できると尚良い。								
回	テーマ	内容						
1-3	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。スマホで撮影する練習。基本はFIXで。						
4-6	スマホで撮影2	「ポジション」「アングル」「サイズ」「構図」を意識して、屋外でFIX撮影練習。						
7-9	三脚&ビデオカメラ1	映像の歴史とカメラの種類を学び、今回よりスマート撮影からビデオカメラへ。そして三脚の使い方を学ぶ。						
10-12	三脚&ビデオカメラ2	様々なカメラワークを実際に体験する。						
13-15	ミラーレス1	A7IIIの操作概要と露出設定について。						
16-18	ミラーレス2	NDフィルターと色温度、ケルビンについて。						
19-21	ミラーレス3	レンズの焦点距離による違いとフレームレートについて。						
22-24	中間テスト	カメラ(a7iii)と三脚の基本的な取り扱いができるか実技試験&知識テスト						
25-27	ライティング	照明の基本の考え方。3点照明。						
28-30	録音	音とはどういったものか。音の性質を理解した上で収録について学ぶ。						
31-33	同録撮影	ハの字巻とイマジナリーライン。前週の録音も意識した上で撮影を行う。						
33-36	同録素材の扱いについて	マルチカメラのタイミング同期、カラコレ、カット切り替えについて。音に関しても同様にトラックの選択や簡単な整音を行ってみる。						
37-39	最終課題の制作	これまでに習ったことを活かしてインタビュー動画を作成。						
40-42	特別実習1	8の字巻きのテスト。現役創作者の動きや撮影時の雰囲気、ワークフローを実際に体験。						
43-45	特別実習2	フォーリーサウンドに挑戦し、演出の楽しさや難しさを体験。						
教科書・教材	評価基準	評価率	その他					
世界一わかりやすい動画制作の教科書	授業後小課題 中間テスト 最終テスト	15% 30% 55%						

授業概要					作成者：高橋 潤		
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	2025/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	3単位 (90時間)	必須		高橋 潤・田中勇輝		
授業の概要							
インターネットライブ配信の手法を学び、企画番組や現場で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	オンラインミーティング	オンライン会議ソフトを利用する					
7~9	オンラインコミュニケーション	オンラインツールを活用したコミュニケーション					
10~12	ライブ配信の準備	必要な機材やソフトウェア					
13~15	音のデジタル化	音とマイクロфонの基礎知識					
16~18	収音実践	ケーブル配線の考え方とマイクデザイン					
19~21	配信練習（効果音・スライド挿入）	クイズ番組制作・効果音・ポン出し					
22~24	シナリオ作成・配信練習	番組のシナリオ作成・練習録画					
25~27	ライブ配信中継	中継を用いたライブ配信					
28~30	ライブ配信の準備	課題①の準備					
31~33	ライブ配信リハーサル	課題①のリハーサル					
34~36	ライブ配信本番	課題①の発表・講評					
37~39	最終課題	最終課題へ向けて準備を行う					
40~42	最終課題リハーサル	最終課題のリハーサル					
43~45	最終課題本番	最終課題の発表・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	ルーブリック 小課題 期末課題	40.0% 30.0% 30.0%					

作成者： 高橋 潤

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	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分	15回	1単位 (30時間)	必須

授業の概要

Microsoft Office Excel365アプリケーションの機能を、理解し、使いこなせる様になる。表計算やグラフ作成、関数の使い方などExcelの基礎操作や技術を学び、仕事に活かせる力を付ける。MOS試験の試験範囲のひとつひとつの機能を細かく学習する。

授業終了時の到達目標

MOS Excel365 Specialist 合格

実務経験有無	実務経験内容
有	専門学校および幅広い年齢層の学習指導経験から、相手の目線に合わせた分かりやすい授業を展開する。

時間外に必要な学修

回	テ　ー　マ	内　容		
1	動機づけとインストールデータ入力の基礎 ワークシートやブックの管理	マニフェストの作成と目標の確認、問題集インストール・Excel365の操作ノウハウの手順・オートフィル、表示形式 ブックにデータをインポート・ブック内の移動・シートのリンクと表示をカスタマイズ 共同作業のためのコンテンツの設置確認問題		
2	ワークシートやブックの管理	シートのデータの操作・セルやセル範囲の書式設定 セルやセル範囲の書式設定、セルのスタイル、シートのグループ化		
3	セルやセル範囲のデータの管理	名前付き範囲の定義と参照データを視覚的にまとめる・確認問題 テーブルの作成と書式設定・テーブルの変更		
4	セルやセル範囲のデータの管理 テーブルとテーブルのデータの管理	テーブルのデータのフィルターと並べ替え、レコード確認問題 参照の追加・データの計算と加工、関数		
5	テーブルとテーブルのデータの管理 数式や関数を使用した演算の実行	データの計算と加工のための関数いろいろ データの計算と加工、文字列の変更、書式設定のための関数確認問題		
6	数式や関数を使用した演算の実行	グラフの作成や変更と書式設定 グラフの作成や変更と書式設定・確認問題		
7	グラフの管理	これまでの復習 章末の確認問題を復習（課題として提出）		
8	復習 各章 確認問題	検定対策として模擬試験第1回、第2回模擬試験（FOM出版）		
9	模擬試験	検定対策として模擬試験第3回、第4回模擬試験（FOM出版）		
10	模擬試験	検定対策として模擬試験第5回（FOM出版）、第1回模擬試験（日経BP社）		
11	模擬試験	検定対策として模擬試験第2回、第3回模擬試験（日経BP社）		
12	模擬試験	検定対策として模擬試験第4回、第5回模擬試験（日経BP社）		
13	模擬試験	検定対策として模擬試験第N回模擬試験（日経BP社）		
14	模擬試験	期末試験		
15	期末試験			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
よくわかるマスターMOS Excel365対策テキスト & 問題集 (FOM出版)		パフォーマンス評価 期末試験 模擬テスト課題 実習 課題（プリント他）	30.0% 30.0% 20.0% 20.0%	8割以上の出席がない場合は成績評価はせず、不可とします

作成者:谷本 麻美

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
メディア発信Web	ネット動画クリエイター学科／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分	30回	2単位 (60時間)	必須

授業の概要

Webサイト、バナー、サムネイル画像などの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

デザインの基礎を身につけ、Web制作の基礎的なスキルを習得する

実務経験有無	実務経験内容
有	複数企業、官公庁のライブ配信業務に携わっている

時間外に必要な学修

課題制作

回	テ 一 マ	内 容
1～2	動機付け Webサイトについて	授業の目的やWeb発信の必要性、制作についての考え方を学ぶ
3～4	デザインの基礎① 色と形	色と形の考え方を学び、それに基づいたデータを作成する
5～6	デザインの基礎② 形と余白	形と余白の考え方を学び、それに基づいたデータを作成する
7～8	デザインの基礎③ 四原則	デザインの四原則を学び、それに基づいたデータを作成する
9～10	練習課題	これまでの学びを活かした画像制作課題
11～12	ノーコードWebサイトの制作① サイトの意味、基本操作	Webサイトの重要なと制作に向けての企画・制作を行う STUDIOの基本的なツールを使い、ページを作成する
13～16	ノーコードWebサイトの制作② ワイヤーフレーム	情報の整理と掲載、ワイヤーフレームの制作
17～18	ノーコードWebサイトの制作③ サイトの企画、制作	STUDIOを使い、指示書に従ったWebサイトを制作する
19～20	ポートフォリオの作成	Bento.me、Folioでプロフィールページやポートフォリオサイトを作成する
21～22	最終課題制作① 企画～制作	指示されたテーマでのサイト、宣伝用アイテムの作成
23～24	最終課題制作② 制作	指示されたテーマでのサイト、宣伝用アイテムの作成
25～30	最終課題制作③ 制作～公開	指示されたテーマでのサイト、宣伝用アイテムを作成し、公開する

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 確認テスト 実習・実技評価	40.0% 30.0% 30.0%	確認テストは練習 課題の、実習・実 技評価は最終課題 の評価とする

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	2025／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	<ul style="list-style-type: none"> ・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？ 	<ul style="list-style-type: none"> ・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方やルールについて講義する。
2	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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の操作を身につける。		
14-15	・今まで学んだPhotoshopの機能を使ってデザイントレースをしよう	今まで学んだPhotoshopスキルを使って、デザイントレース課題を行う。		
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 ・メッショツールについて	グラデーションツール／メッショ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：動画のサムネイルトレース＆制作】		
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）」		実習実技 期末課題	70.0% 30.0%	

作成者： 高橋 潤

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
Premiere演習	ネット動画クリエイター学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択
90分	45回	3単位(90時間)	必須

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
1-3	Adobe Premiereの基本操作	Adobe Premiere基本操作、ファイル管理
4-6	カット編集	タイムライン、クリップ、トラック
7-9	動画制作課題①	自己紹介動画制作
10-12	課題講評会・テキストと図形の挿入	自己紹介動画の講評会・テキスト、テロップの挿入、装飾
13-15	エフェクト	エフェクト、調整レイヤー、トランジション
16-18	オーディオの編集	BGM、効果音、エッセンシャルサウンド、ノイズ除去
19-21	カラー調整	ホワイトバランス、明るさ、RGBカーブ、Lumetriカラー
22-24	動画制作課題②	Vlog
25-27	合成処理	ワイプ、マスク、クロマキー合成
28-30	マルチカメラ編集	マルチカメラ編集、クリップの同期、インサート
31-33	動画制作課題①	マルチカット編集課題制作
33-36	動画制作課題①	マルチカット編集課題制作・修正
37-39	動画制作課題②	課題制作
40-42	動画制作課題②	課題制作・修正
43-45	動画制作課題②	課題制作・修正

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
Premiere Pro よくばり活用辞典	ループリック 小課題 期末課題	40.0% 20.0% 40.0%	

作成者： 大元 元巳

科 目 名	学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态			
インターネッ ト基礎	ネット動画クリエイター学科/1年	2025/後期	講義			
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択			
90分	15回	2単位 (30時間)	必須			
授 業 の 概 要						
パソコンを活用するために必要な知識と技術を概説する。さらにインターネットやセキュリティに関する注意事項、Webでのコミュニケーションを図るためのソフトウェアの使い方を解説する。						
授業終了時の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・インターネット ベーシック ユーザー テストを合格する ・インターネットを利用する上でのセキュリティの知識やモラルが身についている ・インターネットをビジネスに活用するための基礎知識が身についている 						
実務経験有無	実務経験内容					
有	5年間証券会社にてシステム業務（売買取引）、経理事務、プログラムの経験を有する。 次いで、25年間（現在まで）、社会人教育（パソコン操作、情報処理）や専門学校での授業の経験を有する					
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	ガイダンス ITリテラシーとは タイピング	ITリテラシーを身に付けるべき理由 授業から得られること タッチメソッドタイピング				
2	コンピュータの仕組みと動作	コンピュータの5大装置と機能 周辺装置 入出力とインターフェイス				
3	ソフトウェア	ソフトウェアの分類 Operating System Windowsの機能 ワープロソフトの活用				
4	情報活用の基礎	拡張子の種類 各拡張子の性質と識別 ドライブツリーの使い方				
5	iBAT インターネットの基礎	第1章 インターネットの基礎について				
6	iBAT インターネットでの被害	第2章 インターネットでの被害（詐欺など）について				
7	iBAT インターネット関連の法規	第3章 インターネットにおけるセキュリティや法律について				
8	iBAT インターネット利用者のモラル	第4章 利用者だけでなく情報発信者としてのモラルについて				
9	iBAT インターネットの仕組み	第5章 インターネットのしくみについて				
10	iBAT コンピュータウイルス iBAT セキュリティ	第6章 マルウェア等コンピュータウイルスについて 第7章 ユーザー認証等セキュリティについて				
11	iBAT 試験対策①	インターネットベーシックユーザーテスト模擬試験				
12	iBAT 試験対策②	インターネットベーシックユーザーテスト模擬試験				
13	Web上でのコミュニケーション	WebEXを使用し、他校とのコミュニケーションワーク				
14	iBAT 試験対策③	インターネットベーシックユーザーテスト模擬試験				
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 講義用資料（スライド）	期末テスト 小テスト	60.0% 40.0%				

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
テロップデザイン	ネット動画クリエイター 学科/1年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分	15回	1単位（30時間）	必須
授 業 の 概 要			
<ul style="list-style-type: none"> ・教科書にそってIllustrator、Photoshop、PremierProでのテロップデザインを経験する。 ・静止したものだけでなく、動くテロップも作ってみる。 ・架空の番組のタイトルデザインに取り組む。 			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・Illustrator、Photoshop、PremierProでのテロップデザインを経験する。 ・デザインの基本的な概念を理解する ・テロップデザインの特徴を理解し、使いこなせるようになる 			
実務経験有無	実務経験内容		
あり	番組企画・撮影・編集業務 9年間		
時間外に必要な学修			
TV番組や、SNS、youtubeの番組で気になったテロップがあったら、写真に撮るなどしてみてください。あなたのデザインストックをどんどん増やしていきましょう。			
回	テ 一 マ	内 容	
1	STEP1 テロップの基本を知ろう	教科書008-019 フォントのインストール	
2	STEP2 テロップのためのデザイン知識1	「ポジション」「アングル」「サイズ」「構図」を意識して、屋外でFIX撮影練習。	
3	STEP2 テロップのためのデザイン知識2	教科書032-047 SECTION4-7	
4	STEP2 テロップのためのデザイン知識3	教科書048-055 SECTION8-10	
5	STEP2 テロップのためのデザイン知識4	教科書056-067 SECTION11-12	
6	STEP3 テロップの基準を決めよう	教科書068-087	
7	中間テスト STEP5 テロップのブラッシュアップ	中間テスト 教科書098-131	
8	STEP6 文字以外のテロップ表現	地図	
9	STEP7 テロップを動かそう 1	ネームカードに動きをつけよう	
10	STEP7 テロップを動かそう 2		
11	実践課題 架空の番組テロップ制作 1	架空の番組タイトルデザイン、ネームカード、ショルダーテロップの作成	
12	実践課題 架空の番組テロップ制作 2		
13	実践課題 架空の番組テロップ制作 3		
14	実践課題 架空の番組テロップ制作 4		
15	実践課題 架空の番組テロップ制作 5		
教科書・教材	評価基準	評価率	その他
伝わる！動画テロップの作り方	中間テスト 地図 ネームカード 実践課題	20% 20% 20% 40%	

				作成者：高橋 潤				
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	2025/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	2単位 (60時間)	必須	高橋 潤・田中 宏樹				
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								
<ul style="list-style-type: none"> 動画制作に必要なAdobe AfterEffectsの操作スキルを身につける 身につけた基本的な操作感を元に自身で制作したい表現方法を習得できるようになる 								
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								
チュートリアルなどを参考にどんどん操作に慣れてほしい								
回	テ　ー　マ	内　容						
1~3	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						
4~6	コンポジションとキーフレーム	コンポジションとキーフレームを理解しよう						
7~9	ツール	After Effectsのツールを使いこなそう						
10~12	色編集と合成モード	トーンカーブ・レベル補正・色相・描画モード						
13~15	エフェクト	よく使うエフェクトを理解しよう						
16~18	3Dレイヤー	3Dレイヤーでアニメーション作成						
19~21	オリジナル表現	様々な映像作品の表現を取り入れる						
22~24	課題制作	課題制作						
25~27	課題制作	課題制作						
28~30	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 授業態度	70.0% 30.0%						

				作成者：高橋 潤				
科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態					
メディア発信SNS	ネット動画クリエイター学科/1年	2025/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	2単位 (60時間)	必須	高橋 潤・田中 宏樹				
授業の概要								
SNSをはじめとするインターネットを活用した情報発信方法を学ぶ。 手法だけでなく、コンテンツの作り方、効果測定などマーケティングの手法も学び、情報発信力を強化する								
授業終了時の到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> ・SNSの特徴を活用して情報発信ができる ・マーケティングの基本的な手法を理解する 								
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								
積極的に情報発信をして実践してください。								
回	テ　ー　マ	内　容						
1~3	SNSと情報発信の基礎	SNSの役割と特徴と活用法・情報発信の重要性						
4~6	コンテンツ企画の基礎	ターゲット設定・コンテンツの企画方法・トレンドの分析と活用法						
7~9	SNSマーケティング	SNSマーケティングの基本・広告の活用法・インフルエンサーマーケティング						
10~12	課題制作	動画コンテンツの制作						
13~15	分析と改善	SNSの分析ツールの使い方・データの読み解き方・改善策の立案方法						
16~18	プランニングワークショップ	グループでの企画立案・ターゲットやコンセプトの設定・プレゼンテーションとフィードバック						
19~21	課題制作	グループでの動画コンテンツ制作						
22~24	課題制作	SNSキャンペーンの企画と実行・フォロワーの獲得とエンゲージメントの向上方法						
25~27	分析と改善の実践	実際に投稿したコンテンツの分析・改善点の特定と改善策の提案						
28~30	総括と発表	学習内容の総括・プロジェクト発表・今後の個人の目標設定						
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	70.0% 30.0%						

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	2025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	45回	3単位 (90時間)	必須	若戸 昭彦				
授業の概要								
<p>前期に学習した、企画・撮影・編集を実践的に学ぶ授業。企画から納品まで、映像制作の一連の流れ（プロセス）を理解していく。 クライアントワークとYouTuberのような個人で完結させる制作、それぞれの流れや違いを学びながら、納品から企画段階まで逆算し、スケジュールを立てるための計画性を身に付けていく。また、定期的に商業映像（YouTubeで閲覧できるCMなど）を鑑賞する時間も設け、制作者側の観点から映像を分解・分析し、自身の制作にも活かしていくよう授業を進行。 課題制作では「自分が計画したスケジュールの適性」や「グループ内での意思疎通、共有ができるのか」「意味のある画づくり」などを確認する。</p>								
授業終了時の到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> ・クライアントワークを主軸に、企画から納品まで映像制作のプロセスを理解する。 ・どここの作業にどのくらいの時間がかかるのか理解した上で、計画性のある制作スケジュールを立てれるようになる。 ・前期に習得したスキルをより実践的に活用していく。 ・様々な映像作品に触れ、カメラワークや編集などの意図を分析し、自身の制作にも意味のある画づくりを意識できるようになる。 								
実務経験有無	実務経験内容							
有	キー局のYouTubeコンテンツ制作を一部担当。その後、映像制作会社にて制作部を経験。現在は個人事業としてディレクションや撮影、VFXなどMVを中心とした映像制作に幅広く従事。							
時間外に必要な学修								
<p>様々な映像をネットを通して鑑賞するよう、機会を確保すること。ただ見るだけでなく、制作者側の立場として「何が凄いのか」「自分はどうアプローチするのか」など日常的に映像を分析し、それを共有できるよう考えをまとめるところまで意識しておくように。</p>								
回	テ　ー　マ	内　容						
1-3	【企画・撮影・編集のスキルチェック】	前期に実習を通して学んだことを復習する。						
4-5	【映像制作のワークフローについて】	「ポジション」「アングル」「サイズ」「構図」を意識して、屋外でFIX撮影練習。						
6-7	【制作スケジュールの組み立て方について】	<p>【評価対象課題】 それぞれの工程に要する時間を考慮した上で、納期（発表）から企画まで逆算し、実際にスケジュールを計画してみる。</p>						
8	【最終課題の内容発表】	<p>【評価対象課題】 教員をクライアントと想定し、指定した題材のCMをグループで制作。 TVCM・WebCM・データビジュアル・キスム・15秒・30秒の2種</p>						
9	【企画書とスケジュールの提案】	クライアント（教員）と各グループで打ち合わせ。						
10	【企画とスケジュールのFIX→制作へ】	クライアントと企画とスケジュールを最終確認しFIXさせる。						
11-12	課題制作	各グループの企画、スケジュールに沿って制作していく。						
13	【中間報告】	クライアントよりフィードバック。納期（発表）に向けてブラッシュアップさせていく。						
14	課題制作	各グループの企画、スケジュールに沿って制作していく。						
15	【最終課題の試写会＆講評会】	各グループごとに発表。教員だけでなく生徒も講評に参加。						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
適宜教員側で用意		課題1 課題2 最終課題	10% 30% 60%					

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
総合動画演習Ⅰ		ネット動画クリエイター学科／1年	2025／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	2単位（60時間）	必須	田頭 潤一				
授 業 の 概 要								
<p>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。</p> <p>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。</p>								
授業終了時の到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> 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	課題制作	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				
		授業態度 課題・レポート	20.0% 80.0%					

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态
修了制作		ネット動画クリエイター学科 ／1年	2025／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	2単位 (60時間)	必須	田中 勇輝
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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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	舞台音響エンジニアとして番組制作や、プロのアーティストのコンサート制作に数多く従事。また、映像ディレクターとしてイベントのライブ配信なども数多く手がける。その他にも、外資系金融業で営業職や通信事業者で店業なども歴任。			
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	その他の評価
		授業態度 課題・レポート	20.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
社会人基礎講座 I		ネット動画クリエイター 学科／1年	2025／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	1単位（30時間）	必須	田中 勇輝				
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	放送MA、舞台音響エンジニアとして番組制作や、プロのアーティストのコンサート制作に数多く従事。また、映像ディレクターとしてイベントのライブ配信なども数多く手がける。その他にも、外資系金融業で営業職や通信事業者で店業なども歴任。							
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。どうやつ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	その他				
・配布プリント ・スライド		ルーブリック 提出物	20.0% 80.0%					

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态				
社会人基礎講座Ⅱ		ネット動画クリエイター学科 ／1年	2025／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	1単位（30時間）	必須	田中 勇輝				
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および社会で活躍するライフスキルが身についている。								
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 一 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	その他の評価				
・配布プリント ・スライド		ルーブリック 提出物	20.0% 80.0%					