作成者:佐々木　和郎

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
カラーテクニック		ネット動画クリエイター学科／1年	2024／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	0単位（30時間）	必須	佐々木　和郎

授　業　の　概　要

・感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う
・色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる

授業終了時の到達目標

色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる
・色彩検定(文部科学省後援)3級(6月)合格
・3級合格者は色彩検定2級（11月）合格も目指す

実務経験有無	実務経験内容
有	広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験をいかした教育を行う

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	色の働き 色彩と生活 色の分類と三属性	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する 色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する
2	PCCSトーン	トーンとは、その成立ち、各色調、イメージを理解する
3	小テスト	三属性とPCCS表色系の確認
4	配色①②	①色相を手がかりにした配色を理解する ②トーンを手がかりにした配色を理解する
5	配色③	アクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーションについて理解する
6	小テスト	配色の確認
7	色彩感情と色のイメージ	色から連想されるもの、受けるイメージについて理解する
8	色対比	色の対比について理解する
9	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する
10	光と色②	眼の仕組みについて理解する
11	照明と色の見え方 三原色と混色	照明による効果と色の見え方を理解する 加法混色の三原色と減法混色の三原色を理解する 各混色について理解する
12	ファッション・インテリア	ファッション・インテリアの色彩について理解する
13～14	過去問題	・過去問題の解答 ・期末テスト出題範囲説明

回	テ　ー　マ	内　　容		
15	前期期末試験 検定問題の解説	・前期期末試験 ・検定の自己採点		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定公式テキスト3級編 新配色カード199a		課題・レポート 授業態度 出席率 期末試験	20.0% 10.0% 10.0% 60.0%	

作成者:谷本　麻美

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
コンピュータグラフィックス		ネット動画クリエイター学科／1年	2024／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	0単位（30時間）	必須	谷本　麻美

授　業　の　概　要

動画にも使えるPhotoshop・Illustratorの基礎知識、技術について、課題の制作を通して習得する

授業終了時の到達目標

目的に合った画像やデータを正確に制作できる

実務経験有無	実務経験内容
有	Macオペレーターとしてアパレル系印刷会社に6年勤務。Webサイト、チラシ、ロゴ制作の実務経験を活かし、基礎技術の習得に根差した授業を展開する。

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	Photoshopの基礎知識 自己紹介の作成	授業の目的と概要を学ぶ ファイル操作、レイヤーなど基本操作を覚える
2	カラーモードと色調補正 フィルタによる加工	RGB、CMYK、明るさ、コントラストについて理解する フィルタとは何かを実践で学ぶ
3	選択範囲 トリミング	選択範囲とトリミングの使い方を覚える
4	レイヤー操作 ブラシ	レイヤーとレイヤー効果、ブラシについて理解する
5	テキスト	テキストの入力と編集方法を学ぶ
6	レタッチ	レタッチの仕方を覚え、写真の加工技術を習得する
7	合成加工	写真と写真を組み合わせてより見栄えのいい画像を作成する
8	復習問題	これまで学んだ機能を使用して画像を作成する
9	Illustratorの基礎知識	基本的な操作を覚える インターフェース・ツールバー・各設定パネルの確認
10	パスファインダー、整列、グラデーション	オブジェクトの変形方法や整列、色の付け方を理解する
11	テキスト	・テキストの入力と編集方法を学ぶ ・アウトライン化
12	ペンツール①	ベジェ曲線の基礎を学び、簡単なオブジェクトを描画する
13	ペンツール②	トレースを行い、ベジェ曲線の操作方法を身につける
14	最終課題制作①	PhotoshopとIllustratorを使用し、テーマに沿った一つの成果物を作成する

回	テ　ー　マ	内　　容		
15	最終課題制作②	PhotoshopとIllustratorを使用し、テーマに沿った一つの成果物を作成する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Photoshopよくばり入門 CC対応（できるよくばり入門） Illustrator よくばり入門（できるよくばり入門）		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	60.0% 20.0% 20.0%	

作成者:松尾　誠司

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
パソコン演習		ネット動画クリエイター学科／1年	2024／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	0単位（30時間）	必須	松尾　誠司

授　業　の　概　要
一般的に最もよく使われるWord・Excel・PowerPointの基本機能を学習する。 並行して、Google workspaceの使い方も学ぶ。

授業終了時の到達目標
Word・Excel・PowerPointの基本的な機能を理解し、就業後も活用できる

実務経験有無	実務経験内容

時間外に必要な学修
毎時間ごとの課題を翌授業までに提出

回	テ　ー　マ	内　　容
1	【Word】 基本的な文章作成	・字入力の切り替え方法を知ろう ・用紙のサイズや余白を設定しよう ・定型文書を作成しよう ・印刷しよう
2	【Word】 文書を編集	・文字列をコピーしよう／移動しよう ・Officeのクリップボードで文字列を貼り付けよう ・フォント／フォントサイズを変更しよう ・太字／斜体／下線を設定しよう ・文字に色を付けよう ・段落を中央に揃えよう／右揃えにしよう ・箇条書きを設定しよう ・段落の間隔を変更しよう
3	【Word】 図形・写真・イラストを配置しよう	・編集記号や行番号を表示しよう ・文字列をコピーしよう／移動しよう ・Officeのクリップボードで文字列を貼り付けよう ・フォント／フォントサイズを変更しよう ・太字／斜体／下線を設定しよう ・文字に色を付けよう ・段落を中央に揃えよう／右揃えにしよう ・箇条書きを設定しよう ・行間／段落の間隔を変更しよう
4	Word確認問題	確認問題を通して現在の到達点を確認
5	【Excel】 表作成の基本操作	・各データを入力 ・日付を入力しよう ・同じデータや連続するデータを入力しよう ・日付や曜日の連続データを入力しよう ・列の幅や行の高さを調整しよう ・セルを追加しよう／削除しよう ・行や列を追加しよう／削除しよう ・行や列を移動しよう／コピーしよう

回	テ　ー　マ	内　　容
6	【Excel】 数式・関数を使った計算	・数式を入力しよう ・セルを使って計算しよう ・数式をコピーしよう ・数式を修正しよう ・セルを固定して計算しよう ・合計を計算しよう ・平均を計算しよう ・最大値を計算しよう
7	【Excel】 表の見た目を整える	・セルや文字に色を付けよう ・文字サイズやフォントを変更しよう ・文字に太字／斜体／下線を設定しよう ・文字の配置を変更しよう ・セルの表示形式を変更しよう ・セルを結合しよう ・セルに罫線を引こう ・セルの書式をコピーしよう ・貼り付けのオプションを使いこなそう
8	【Excel】 グラフの作成・印刷をマスター	・グラフを作成しよう ・グラフを修正しよう ・表を印刷しよう ・1ページに収めて印刷しよう ・グラフだけを印刷しよう
9	Excel確認問題	確認問題を通して現在の到達点を確認
10	【PowerPoint】 スライド作成の基本を覚えよう	・PowerPointの画面構成を確認しよう ・新しいプレゼンテーションを作成しよう ・タイトルスライドを作成しよう ・スライドを追加しよう ・スライドの内容を入力しよう ・スライドの順序を入れ替えよう ・スライドをコピーしよう／削除しよう ・スライドのテーマを設定しよう ・すべてのスライドに会社名や日付を入れよう
11	【PowerPoint】 スライドの文字書式を設定しよう	・箇条書きの行頭記号を変更しよう ・フォントの種類やサイズを変更しよう ・見出しと本文のフォントの組み合わせを変更しよう ・フォントの色やスタイルを変更しよう ・段組み設定で情報を整理しよう ・段落レベルと行頭の位置を変更しよう ・テキストボックスで自由な場所に文字を書こう
12	【PowerPoint】 スライドに文字以外の要素を追加しよう	・SmartArtで図表を作ろう ・スライドに画像を追加しよう ・スライドに音楽を挿入しよう ・スライドの切り替え時にアニメーション効果を設定しよう ・画面切り替え効果の設定を変更しよう ・テキストや図形にアニメーション効果を設定しよう ・SmartArtにアニメーションを設定しよう ・Excelからグラフを貼り付けよう
13	【PowerPoint】 プレゼンテーションと印刷をマスターしよう	・スライドショーにナレーションを付けよう ・スライド切り替えのタイミングを設定しよう ・発表者ツールを使ってスライドショーを実行しよう ・スライドショーを進行しよう ・スライドを印刷しよう

回	テ　ー　マ	内　　容
14	パワーポイント確認問題＆プレゼン	・確認問題を通して現在の到達点を確認 ・テーマに沿ったスライドを作成 プレゼンテーション
15	課題制作	テーマに基づいた課題を作成・提出。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
今すぐ使えるかんたん Word&Excel&PowerPoint 2021	課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

作成者:髙橋　潤

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	2024／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	0単位（90時間）	必須	髙橋　潤

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見てほしいです。

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。
4～6	スマホで撮影２	屋外でFIX撮影練習
7～9	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
10～12	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）
13～15	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。
16～18	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、
19～21	デジイチ使ってみる３	焦点距離：ボケをコントロールする
22～24	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
25～27	ライティング	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
28～30	インタビュー撮影１	一人へのインタビュー（屋内）（屋外）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
31～33	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

回	テ　ー　マ	内　　容
34～36	シチュエーション撮影１	撮影実践・・・・〇〇紹介動画を作ってみよう！番組構成→撮影台本→ナレーション原稿の作成
37～39	シチュエーション撮影２	撮影実践
40～42	シチュエーション撮影３	撮影実践
43～45	シチュエーション撮影４	編集してみる＆８の字まきのテスト

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	課題・レポート 授業態度 出席率	40.0% 30.0% 30.0%	

作成者:髙橋　潤

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	2024／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	0単位（30時間）	必須	髙橋　潤

授　業　の　概　要

動画メディアで情報を伝えるとはどういうことか。
動画メディアを活用するために必要な知識を学習する。

授業終了時の到達目標

動画が持つ特性を知り、メディアで発信することの意識やなぜそれを発信するかを考えていく授業。

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企画書・プレゼンテーションを完成させることができる。
（標準目標＝Ｂ評価以上）　・企画書・??レゼンテーションを締め切りを守り行うことができる。
（発展的目標＝A評価）　　・動画の持つ特性を理解 企画書を作成し、プレゼンテーションを行うことができる。

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

回	テ　ー　マ	内　　容
1	メディアってそもそも何？	授業の概要説明。メディアとは何なのか。メディアの基礎知識
2	動画の基礎知識	動画の基礎知識、（基本用語）　動画制作のワークフロー
3	メディアで発信するとは	フレーミング効果・メラビアンの法則　動画を発信する際に考えるべきこと
4	企画書の基本	企画書に必要な知識・動画の企画書に必要な知識
5	企画書を分解・分析する	実際の動画企画書を分解・分析する
6	A4で1枚企画書を制作する	A4 1枚の文字のみの企画書を制作する。 テーマ「NVCの学生募集に関する動画企画」
7	イラスト・図をのせた企画書の作り方の基本	イラストや図をのせて作るときの企画書の基本知識を学習
8	企画書・提案書の作成	A4 1枚の企画書を基にパワーポイント・イラレ・Googleスライド・canvaなどを使用し図やイラストをのせた企画書の作成
9	企画書・提案書の作成	A4 1枚の企画書を基にパワーポイント・イラレ・Googleスライドなどを使用し図やイラストをのせた企画書の作成
10	プレゼンテーションの基本	プレゼンテーションの基本知識
11	プレゼンテーション　練習	各校で数人のグループを作り、プレゼンテーションの練習

回	テ　ー　マ	内　　容
12	プレゼン用資料の修正	次週の本番プレゼンテーションに向けて資料を作り直す
13	プレゼンテーション	各校でプレゼンテーション 1人5分を目安に。 （人数の少ない学校は最終調整をしつつ各校プレゼンテーションに向けて備える）
14	プレゼンテーション	各校でプレゼンテーション 1人5分を目安に。 （人数の少ない学校は最終調整をしつつ各校プレゼンテーションに向けて備える）
15	プレゼンテーション	オンラインで他校に向けて各校の代表者2名がプレゼンテーション

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド やさしい・かんたん企画書・提案書 やさしい・かんたんプレゼンテーション	課題・レポート 実習・実技評価 確認テスト	25.0% 25.0% 50.0%	

作成者:髙橋　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	2024／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	0単位（60時間）	必須	髙橋　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	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	課題の準備	課題の準備
16～18	課題のための練習	課題のための練習を行う
19～21	課題①	課題①の準備
22～24	課題①の発表	課題①の発表・講評
25～27	課題②	課題②の準備
28～30	課題②の発表	課題②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・レポート 授業態度 出席率	40.0% 30.0% 30.0%	

作成者:髙橋　潤

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
動画制作実習		ネット動画クリエイター学科／1年	2024／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	0単位（90時間）	必須	髙橋　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
1～3	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	カラー調整	ホワイトバランス、明るさ、RGBカーブ、Lumetriカラー
19～21	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
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
31～32	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

回	テ　ー　マ	内　　容		
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		課題・レポート 授業態度 出席率	40.0% 30.0% 30.0%	

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	2024／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	0単位（60時間）	必須	谷本　麻美

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	Macオペレーターとしてアパレル系印刷会社に6年勤務。Webサイト、チラシ、ロゴ制作の実務経験を活かし、基礎技術の習得に根差した授業を展開する。

時間外に必要な学修
課題制作

回	テ　ー　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サイトの重要点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

作成者:髙橋　潤

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	2024／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	35回	0単位（70時間）	必須	髙橋　潤

授　業　の　概　要

テーマに沿って個々にクライアント及び目的・ターゲットを設定
コンセプト・企画を立案し、その企画展開をもとに
動画制作やその他の広報PRツールなどを制作・発表

授業終了時の到達目標

テーマ＆タイトルに沿った企画・制作・プレゼンテーション
・本編（長尺）映像作品を企画し撮影及び編集した作品制作
・本作品を告知するPR映像とポスターなどのSPツールまたはWEBを制作
・企画書を作成、プレゼンテーションを実施

実務経験有無	実務経験内容
有	複数企業、官公庁のWeb制作に携わっている

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
1～2	テーマの確認・思案 企画検討・立案	テーマをもとにクライアントを設定 目的・ターゲットを思案し、企画検討・立案
3～6	企画コンセプト検討・開発	コンセプト開発及び企画構成・展開の検討（アイデア出し）
7～10	ラフコンテ作成	コンセプト及び企画展開をもとに絵コンテ（ラフ案）を制作
11～12	企画内容＆制作展開の検討・準備・発表	絵コンテの作成及び企画内容＆制作展開を企画書にまとめて試案発表
13～14	撮影制作準備	演出コンテを作成 撮影に必要な道具・素材を準備
15～18	撮影	撮影・録音
19～23	編集	編集制作・MA作業
24～27	告知ツール企画制作	告知PRの映像素材及びポスター等のSPツールを企画制作
28～29	プレゼンテーション準備	企画書作成
30～31	プレゼンテーション	企画発表
32～35	作品制作展示	デザイン展での作品の効果的な展示・演出計画

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

作成者:髙橋　潤

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	2024／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	0単位（30時間）	必須	髙橋　潤

授　業　の　概　要

言葉で理解するだけではなく、実践を通してコミュニケーション能力を上げる

授業終了時の到達目標

企業が求める社会性とコミュニケーション能力を持つ人材となる

実務経験有無	実務経験内容
有	複数企業、官公庁のWeb制作に携わっている

時間外に必要な学修

次回の授業内容を踏まえて、コミュニケーション能力を高める意識を持つ

回	テ　ー　マ	内　　容
1	グループ分け、自己紹介	動機付け
2	自分を知る工夫1	お互いを取材し、相手の自己PRを作る
3	自分を知る工夫2	グループ内で発表し、一番良い物は全体で発表する
4	グループディスカッション1	一つの議題についてディスカッションする 良い点・改善点をお互いにあげる
5	グループディスカッション2	実際に行うグループと評価するグループに分かれてディスカッション
6	グループディスカッション3	実際に行うグループと評価するグループに分かれてディスカッション（グループを入れ替えて実施）
7～9	企画制作	テーマからの企画立案
10	プレゼンテーションについて	パワーポイントの使い方
11	コミュニケーションの基礎練習	プレゼン資料準備
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション
13～15	検定対策	検定対策・受験

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
・熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材	出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

作成者:髙橋　潤

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
制作演習		ネット動画クリエイター学科／1年	2024／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	45回	0単位（90時間）	必須	髙橋　潤

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

・どこの作業に、どのぐらいの時間がかかるのかわかるようになる。
・撮影においては、カメラ技術だけでなく、現場のスタッフに自分の撮影意図を正確につたえるられるようになること。
・編集においては、カットの意味を理解した編集ができるようになること。

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見てほしいです。

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	課題１：課題CMと同じものを作ってみよう！	永谷園お茶漬け」のCMまたは、「オロナミンCでてこい元気篇」のCMと同じ物を作ってみ
3～6	撮影	
7～10	編集	
11～12	編集＆講評会	
13～14	課題２：自由制作	中尺（1分～５分いない）映像作品を企画、制作する
15～20	企画＆絵コンテ	
21～30	撮影	
31～40	編集	
41～45	編集＆講評会	

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
教科書・教材	課題・レポート 授業態度 出席率	40.0% 30.0% 30.0%	

作成者:髙橋　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	2024／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	45回	0単位（90時間）	必須	髙橋　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
・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
1～4	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
5～9	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
10～14	ツール	After Effectsのツールを使いこなそう
15～18	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
19～22	エフェクト	よく使うエフェクトを理解しよう
23～25	3Dレイヤー	3Dレイヤーでアニメーション作成
26～31	オリジナル表現	様々な映像作品の表現を取り入れる
32～45	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・レポート 授業態度 出席率	40.0% 30.0% 30.0%	

作成者:髙橋　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	2024／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	45回	0単位（90時間）	必須	髙橋　潤

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

・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

回	テ　ー　マ	内　　容
1～4	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
5～8	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
9～12	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
13～18	課題制作	動画コンテンツの制作
19～22	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
23～26	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
27～31	課題制作	グループでの動画コンテンツ制作
32～36	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
37～40	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
41～45	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・レポート 授業態度 出席率	40.0% 30.0% 30.0%	

作成者:谷本　麻美

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	2024／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	0単位（30時間）	必須	谷本　麻美

授　業　の　概　要

・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

・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
有	Macオペレーターとしてアパレル系印刷会社に6年勤務。Webサイト、チラシ、ロゴ制作の実務経験を活かし、基礎技術の習得に根差した授業を展開する。

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ドンどん増やしていきましょう。

回	テ　ー　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	教科書020-031 SECTION1-3
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	

回	テ　ー　マ	内　　容		
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		課題・レポート 授業態度 出席率	40.0% 30.0% 30.0%	

作成者:松尾　誠司

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	2024／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	0単位（30時間）	必須	松尾　誠司

授　業　の　概　要

パーソナルコンピュータ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

・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

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

回	テ　ー　マ	内　　容
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）	課題・レポート 授業態度 出席率	40.0% 30.0% 30.0%	