

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	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	45回	0単位(90時間)	必須	高橋 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				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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。</li> <li>・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</li> </ul>				
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~ 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 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ください		
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리카た		
19~ 21	デジイチ使ってみる3	ジンバル使ってみる		
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		
28~ 30	ライティング2	光の質と方向性、点・面、柔らかかさ オリジナルインタビュー照明空間を作ってみよう		
31~ 33	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		
34~ 36	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		
37～ 39	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		
40～ 42	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		
43～ 45	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		課題・レポート 確認テスト 出席率	40.0% 40.0% 20.0%	

作成者:

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	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	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。				
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				
普段目になっ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~ 2	動画制作のための基礎知識	動画の基礎知識、(基本用語と仕事内容) 動画制作のワークフロー		
3~ 4	企画書の書き方とメディアの特性を学ぶ	メディアの特性を学ぶ。企画書の書き方を学ぶ		
5~ 6	企画書を書く①	★課題1 オリジナルの企画書を作成 テーマ「地元の観光客を増やすために」 5/18 [木] 1 コマ目×切		
7~ 8	企画書を書く② プレゼンテーション	①の続き 企画書を用いてプレゼンテーション		
9~ 10	台本の書き方・ナレーション原稿の書き方 ・香盤表の書き方を学ぶ①	台本の書き方・ナレーション原稿の書き方・香盤表の書き方を学ぶ 自分の好きなもの紹介の台本を書いてみる ※動画編集基礎と連動		
11~ 12	台本の書き方・ナレーション原稿の書き方 ・香盤表の書き方を学ぶ②	自分の好きなもの紹介の台本を書いてみる ※動画編集基礎と連動		
13~ 14	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		
15~ 16	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 MV「恋人ごっこ」ドラマ「silent」 TV-CM「越後製菓 日本のごはん」 PV「牧場物語」 絵コンテの説明。絵コンテ模写。		
17~ 18	絵コンテを書く!①	★課題2 課題台本の絵コンテ・TV番組の絵コンテ 「待ち合わせ」「ラーメン店紹介」		
19~ 20	絵コンテを書く!②	①の続き 課題 7/6(木)×切		
21~ 22	動画制作課題①	学校紹介動画 課題③ 台本・絵コンテ必須 7/20 ×切 ※動画編集基礎と連動		
23~ 24	動画制作課題②	学校紹介動画 課題③ ※動画編集基礎と連動		

回	テ ー マ	内 容		
25～ 26	動画制作課題①	課題④ vlog動画の作成		
27～ 28	動画制作課題②	課題④ vlog動画の作成		
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 映画監督が教える また観たい!と思わせる 動画の法則		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
動画編集基礎		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	0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、 より効果的な演出や視覚的な表現方法を身につける。				
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の基本操作方法		
4~ 6	インタビュー動画の編集	カット、音量の調整、エフェクト		
7~ 9	おすすめ紹介動画の編集	BGMの挿入・選び方		
10~ 12	商品紹介動画の編集	テロップ・効果音の挿入		
13~ 15	ハウツー動画の編集	タイトルテロップの作成		
16~ 18	日常動画の編集	カラー補正		
19~ 21	プレゼンテーション動画の編集	PC画面録画・スライド動画の編集		
22~ 24	YouTubeでの編集	サムネイル作成・YouTube上での編集		
25~ 30	最終課題制作	最終課題制作		
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 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

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	0単位(60時間)	必須	谷本 麻美
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		複数企業のWebサイト制作に携わっている		
時間外に必要な学修				
課題制作				
回	テーマ	内容		
1~ 2	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		
3~ 4	ノーコードWebサイトの制作	Wixの説明、操作方法について		
5~ 6	ノーコードWebサイトの制作	Googleサイト、リットリンクの説明、操作方法について		
7~ 8	SNSヘッダー、アイコン、ロゴ画像	デザインツールを使ってSNSの画像を制作		
9~ 10	動画サムネイル	デザインツールを使って自作動画のサムネイルを制作 デザインの四原則について		
11~ 12	バナー広告	デザインツールを使ってバナー広告を制作		
13~ 16	練習課題	テーマに合わせたサイトの作成		
17~ 18	外部依頼①	外部からの依頼の進め方		
19~ 20	外部依頼②	クライアントの要望に合わせたサイトを作成する		
21~ 22	外部依頼③	外部への発注の仕方		
23~ 24	外部依頼④	実際に発注し合い、サイト一式を制作		
25~ 30	最終課題制作	自分の動画を紹介するサイト、宣伝用アイテムの作成		
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・レポート 出席率 授業態度	60.0% 20.0% 20.0%	

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	0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に変わ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、どのような課題があるか解説		
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」		

回	テーマ 教科書・教材	内容		
		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%	



作成者:

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	45回	0単位(90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~ 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	移動①	シンプルな移動・バウンド・軌跡		
7~ 9	移動②	ランダム・繰り返し		
10~ 12	回転	回転・変形との組み合わせ・立体の回転		
13~ 15	文字①	手書き・スケッチ風のアニメーション		
16~ 18	文字②	文字の変形・立体文字・ランダムな数字		
19~ 21	出現①	図形の出現・テキストの出現		
22~ 24	出現②	一筆書きのカリグラフィ		
25~ 27	立体①	3D移動・立体的な回転		
28~ 30	立体②	3D空間の撮影・カメラの利用		
31~ 33	効果①	図形を描画・動く霧		
34~ 36	効果②	オーディオスペクトラム・パーティクル		
37~ 45	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
図解できちんと理解するAfter Effects モーショングラフィックスパーフェクトガイ ド		課題・レポート 出席率 授業態度	40.0% 30.0% 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	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	45回	0単位(90時間)	必須	高橋 潤
授業の概要				
動画制作の一連の流れ「企画・撮影・編集・発信」を習得する テーマに応じた様々な動画を制作することで、動画制作スキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
動画制作に必要な基本的な知識、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	クロマキー合成を活用した動画の制作	クロマキー合成の方法、活用方法、動画制作		
4~ 6	タイムラプス動画の制作	タイムラプスの撮影・制作方法、活用方法、動画制作		
7~ 9	スローモーション動画の制作	スローモーションの撮影・制作方法、活用方法、動画制作		
10~ 12	ストップモーション動画の制作	ストップモーションの撮影・制作方法、活用方法、動画制作		
13~ 15	シネマグラフィック動画の制作	シネマグラフィックの撮影・制作方法、活用方法、動画制作		
16~ 18	バーチャルキャラクターの制作	バーチャルキャラクターの制作、活用方法、動画制作		
19~ 21	音声コンテンツの制作	音声コンテンツの制作、活用、配信		
22~ 24	オンラインを活用した動画の制作	オンラインコンテンツを活用した動画の作成		
25~ 30	最終課題制作	最終課題制作		
31				
32				
33				
34				
35				

回	テ ー マ	内 容		
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	オリジナルスライド 動画でわかるカット割りの教科書	実習・実技評価 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

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	45回	0単位(90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、 企画番組や学校イベントをライブ配信し、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		香川県を中心に行政関連イベントなど多数のオンライン配信業務に携わる		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1~ 3	ライブ配信の基本	ライブ配信に必要なモノの基本知識を学ぶ		
4~ 6	ライブ配信の機器	ライブ配信に必要な機器と操作方法を学ぶ		
7~ 9	ライブ配信のプランニング	ライブ配信に必要なプラン・準備について学ぶ		
10~ 12	ライブ配信の目標と指標	ライブ配信の目標設定や指標について学ぶ		
13~ 15	ライブ配信ツール	ライブ配信の配信ツールやプラットフォームについて学ぶ		
16~ 18	課題制作①	学んだ内容を活かし、実際にライブ配信を行う		
19~ 21	課題制作②	学んだ内容を活かし、実際にライブ配信を行う		
22~ 24	課題制作③	学んだ内容を活かし、実際にライブ配信を行う		
25				
26				
27				
28				
29				
30				

回	テ ー マ	内 容		
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	ライブ配信ハンドブック オリジナルスライド	課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

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	0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	Webマーケティングの基本	Webマーケティングの現状、活用方法の概要について学ぶ		
2	SEO(検索エンジン最適化)	SEO(検索エンジン最適化)の現状、活用方法を学ぶ		
3	SEM(検索エンジンマーケティング)	SEM(検索エンジンマーケティング)の現状、活用方法を学ぶ		
4	Web広告	Web広告の現状、運用方法を学ぶ		
5	マーケティングの基本	マーケティング全般の概要を学ぶ		
6	ニーズの理解	市場、顧客のニーズを理解する		
7	顧客の理解	既存顧客、新規顧客		
8	市場の理解	3C分析、市場規模の算出、市場の魅力		
9	フレームワークの活用	SWOT分析、バリューチェーン分析、STPの策定		
10	マーケティングのリサーチ手法	マーケティングリサーチの概要、手法を学ぶ		
11~ 14	PR活動の基本	PRの定義、役割など基本を学ぶ		
15	最終レポート	マーケティングプランをレポートにまとめる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
いちばんやさしいマーケティングの教本		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webマーケティング演習		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	0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~ 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・レポート 出席率 授業態度	40.0% 30.0% 30.0%	

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	0単位(30時間)	必須	大元 元巳
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				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネット ベーシック ユーザー テストを合格する</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>				
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、24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	ネットワークの基礎とインターネット	ネットワークの基礎 インターネット		
5	情報活用の基礎	ファイルの拡張子と保存形式		
6	ネットワークの接続形態	LANの基礎知識 LANの構成機器		
7	セキュリティ対策とプライバシー保護	セキュリティ保護 個人情報と権利の保護に関する法律		
8	iBAT インターネットの基礎	第1章 確認と模擬試験		
9	iBAT インターネットでの被害	第2章 確認と模擬試験		
10	iBAT インターネット関連の法規	第3章 確認と模擬試験		
11	iBAT インターネット利用者のモラル	第4章 確認と模擬試験		
12	iBAT インターネットの仕組み	第5章 確認と模擬試験		
13	iBAT コンピュータウィルス	第6章 確認と模擬試験		



回	テ ー マ	内 容		
14	iBAT セキュリティ	第7章 確認と模擬試験		
15	期末テスト	期末テスト		
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）		期末試験 確認テスト 出席率	50.0% 30.0% 20.0%	

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	0単位(60時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
デザイン展に向けて修了作品の制作をする				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
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 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Illustrator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	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
デジタル基礎として主にDTP作業に必要なIllustratorの基礎知識、技術、さまざまなルールについて、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DTPの入稿データを正確に制作できる				
実務経験有無		実務経験内容		
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	Illustrator① 動機付け、Macの基本操作確認	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認。 基本的な操作の確認。 インターフェース・ツールバー・各設定パネル。		
2	Illustrator DTPソフトの使い方	Illustratorのアプリケーションの概要・操作方法		
3~ 6	Illustrator基本ツール	文字入力、図形作成、ベジェ曲線によるトレース ※基本図形でイラストを描く		
7~ 9	Illustrator基本ツール	新規作成、図形・文字入力、カラーパネル等の応用操作 テーマに沿ったロゴマークのデザイン企画制作		
10~ 12	Illustrator基本ツール	Youtubeのサムネイルデザイン		
13~ 15	最終課題制作	最終課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Illustrator よくばり入門(できるよくばり入門)		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Photoshop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	15回	0単位(30時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
グラフィックデザインにおけるPhotoshopの基礎を実習を通して学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshopの基礎と操作を理解し、目標となるの画像を作成できるようになる</li> <li>目的に応じてPhotoshopの機能を使用できる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専門学校穴吹デザインカレッジ卒業後、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、基礎技術の習得に相違した授業を履 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	メディアデザイン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	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		
6	テキスト	テキストの入力と編集方法を学ぶ		
7	シェイプについて	連続する直線と曲線の描画方法について理解する		
8	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		
9~ 11	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		
12~ 14	Youtubeのサムネイル制作	PhotoshopとIllustratorを併用してサムネイルを制作する。		
15	講評会	制作した画像をクラス内で閲覧しあい、お互いの作品の講評を行う		
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)		課題・レポート 出席率 実習・実技評価	60.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習 I		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	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~ 4	Excelの基本的操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターフェースの確認</li> <li>・表の作成とデータ入力</li> <li>・表の装飾・罫線</li> <li>・主要関数を使った表の作成</li> <li>・グラフの作成</li> <li>・他のスプレッドシートアプリとの互換について</li> <li>・確認問題</li> </ul>		
5~ 6	Googleスプレッドシートの基本的操作	Excelで学んだ内容と同等の作業を、Googleスプレッドシートで確認する。		
7~ 10	Wordの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターフェースの確認</li> <li>・新規文章の作成と書式設定</li> <li>・文字の入力と装飾について</li> <li>・ページ番号と日付の挿入</li> <li>・ルビや組文字について</li> <li>・縦書きにの設定</li> <li>・ハガキの作成</li> <li>・他の文章作成アプリとの互換について</li> <li>・確認問題</li> </ul>		
11~ 12	Googleドキュメントの基本的操作	Excelで学んだ内容と同等の作業を、Googleドキュメントで確認する。		
13~ 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
Word & Excel 2019 やさしい教科書		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習Ⅱ		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	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~ 2	前期の復習	前期で学んだExcelとWordの内容を復習。 ※確認テストを実施。		
3	スライドの作成	PowerPointを開き、新しいプレゼンテーションを作成する タイトルとサブタイトルを入力する スライドの背景色を変更する		
4	オブジェクトの挿入	画像を挿入する 図形を挿入する テキストボックスを挿入する		
5	オブジェクトの編集	画像のサイズを変更する 図形の色や線の太さを変更する テキストボックス内のテキストを編集する		
6	スライド遷移の設定	オブジェクトにアニメーションを追加する アニメーションの速度やタイミングを調整する		
7	アニメーションの追加	スライドのノートを追加する ノート内にテキストや画像を挿入する		
8	ノートの追加	オブジェクトにアニメーションを追加する アニメーションの速度やタイミングを調整する		
9	Googleスライドの基本操作	PowerPointで学んだ内容と同等の作業を、Googleスライド で確認する。		
10~ 12	練習課題	自分の好きなものを紹介するスライドを制作し、プレゼン テーションを行う。		
13~ 15	課題制作	テーマに基づき課題制作を行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 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	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	0単位(30時間)	必須	谷本 麻美
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		
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	穴吹祭の振り返り	穴吹祭の振り返りを行う		
14	プレゼンテーション準備	プレゼンテーション準備		
15	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
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%	

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	0単位(30時間)	必須	谷本 麻美
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		
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。		



回	テーマ	内容		
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%	