

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
カラーテクニク	ネット動画クリエイター学 科/1年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (30時間)	必須		佐々木 和郎
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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	広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ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活かした教育を行う		
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	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する	
2	色の分類と三属性	色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する	
3	PCCS トーン	PCCS トーンとは何かを理解し、その成り立ちと各色調の種類やイメージを習得する →ヒュー (Hue) & トーン (Tone) の区別 →トーン の概念と分類 →トーン のイメージ →トーン の記号	
4	PCCS トーン	<ul style="list-style-type: none"> ・PCCS トーンとは何かを理解し、その成り立ちと各色調の種類やイメージを習得する →ヒュー (Hue) & トーン (Tone) の区別 →トーン の概念と分類 →トーン のイメージ →トーン の記号 ・色の分類と三属性(前回分)の振り返り ・確認→過去問題の解答・解説 	
5	配色①②	①色相を手がかりにした配色を理解する (同一色相、隣接色相、類似色相、中差色相、対照色相、補色色相) ②トーンを手がかりにした配色を理解する (同一トーン・類似トーン・対照トーン)	
6	色彩調和③	配色の基本的な技法を理解する アクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーショ	
7	色彩調和(まとめ)	配色の確認・復習	

8	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		
9	色対比	色の対比について理解する		
10	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		
11	光と色②	眼の仕組みについて理解する		
12	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		
13	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		
14	過去問題	●過去問題の解答 ●期末テスト範囲説明 →出題範囲 →振り返り		
15	前期期末試験	前期期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・色彩検定公式テキスト3級編 ・色彩検定3級過去問題集 ・新配色カード 199a ・配布プリント 		<ul style="list-style-type: none"> 課題・レポート 授業態度 期末試験 	<ul style="list-style-type: none"> 40.0% 10.0% 50.0% 	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
Illustrator・Photoshop演習	ネット動画クリエイター学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位 (60時間)	必須		佐々木 和郎
授業の概要			
<p>①グラフィックデザインの標準ツール「Adobe Illustrator」の基本操作をマスターします。点と線で描画する「ベクターデータ」の特性を理解し、ロゴ、アイコン、タイポグラフィ、レイアウト制作の基礎を、実践的な演習を通じて習得します。</p> <p>②デザインに不可欠な画像編集ソフト「Adobe Photoshop」の基本操作を習得します。単に機能を覚えるだけでなく、実際のデザイン制作プロセス（写真補正、合成、レイアウト）を実習を通して体験し、クリエイティブな表現の土台を築きます。</p>			
授業終了時の到達目標			
<p>①Illustrator/基本操作： ツールパネル、プロパティ、レイヤー、アートボードの概念を理解し操作できる。/描画技術： ペンツールによる自在なパス描画（ベジェ曲線）と、図形を組み合わせた造形ができる。/着色・編集： カラー、グラデーション、パターンを活用し、目的に応じた表現ができる。/文字操作： タイポグラフィの基本設定（字間・行間等）を行い、読みやすく美しい文字組みができる。</p> <p>②Photoshop/基本操作の習得： インターフェースを理解し、適切な設定で新規ドキュメントを作成・保存できる。/補正技術： 色調補正やレタッチを用いて、写真のクオリティを意図通りに高めることができる。/合成技術： レイヤーとマスクの概念を理解し、違和感のない画像合成ができる。/応用力： 目的（Web、印刷など）に応じた適切な解像度やファイル形式を選択できる。</p>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	<p>広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ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活かした教育を行う</p>		
時間外に必要な学修			
<p>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。</p>			
回	テーマ	内容	
1	①イントロダクション	役割（ロゴ・印刷物・Web）、ベクターとビットマップの違い、新規作成と保存。	
2	①基本図形と選択	長方形・楕円ツール、多角形ツールの活用。選択ツールとダイレクト選択ツールの使い分け。	
3	①オブジェクトの操作	重なり順、整列・分布、グループ化、変形（回転・反転・拡大縮小）を駆使した整った配置。	
4	①パスの基礎（1）：直線	ペンツールの基本。直線と多角形。シフトキーを使った垂直・水平描画。	
5	①パスの基礎（2）：曲線	ベジェ曲線の習得。アンカーポイントとハンドルの操作、曲線のトレース演習。	
6	①パスの応用：図形の合成	パスファインダーパネルとシェイプ形成ツール。複雑なアイコンデザインの制作。	
7	①カラーと塗り・線	スウォッチ、カラーガイドの活用。線幅、線端・角の形状、破線、線のアウトライン化。	
8	①中間制作：ロゴ・アイコン	第1回～7回の技術を統合し、指定されたテーマでオリジナルアイコンセットを制作。	
9	①レイヤーとアピアランス構造の管理。	階層	アピアランスパネルによる「1つの図形に複数の線や塗り」を重ねるテクニック。
10	①文字の基本（1）	文字ツール、エリア内文字、パス上文字。フォント選び、字間（カーニング）、行間の調整。	

11	①文字の基本 (2)	文字のアウトライン化、段落設定。文字を「図形」として扱いデザインする方法。		
12	①グラデーションと効果	線形・円形グラデーション、ドロップシャドウ、ぼかし、パスのオフセット。		
13	①実務的な描画ツール	ブラシツール、シンボル、ライブトレース（画像のベクトル化）、マスク処理。		
14	①総合演習：フライヤー作成	写真・イラスト・文字を組み合わせた片面A4チラシの簡易レイアウト実習。		
15	①前期のまとめと講評	制作物の発表。後期（Illustrator×Photoshop連携）および資格試験に向けた学習アドバイス。		
16	②イントロダクション	Photoshopの役割、ビットマップとベクターの違い、カラーモード（RGB/CMYK）		
17	②インターフェースと基本設定	画面構成、ツールパネル、解像度、キャンバスサイズの変更、保存形式		
18	②選択範囲の基本	長方形、楕円、なげなわツール、クイック選択ツールによる切り抜き		
19	②レイヤーの概念と操作	レイヤーの重なり、不透明度、描画モード、レイヤーの整理（グループ化）		
20	②色調補正（基本）	明るさ・コントラスト、レベル補正、色相・彩度		
21	②高度な選択範囲とマスク	「レイヤーマスク」の徹底理解、境界線の調整		
22	②写真のレタッチ（修復）	スポット修復ブラシ、コピースタンプツール、コンテンツに応じた塗りつぶし		
23	②中間課題：素材の補正	提供された写真素材を、指示通りに補正・クリーンアップする		
24	②パスとシェイプ	ペンツールの基本、パスによる精緻な切り抜き、シェイプの描画		
25	②タイポグラフィと効果	文字ツールの使用方法、レイヤースタイル（ドロップシャドウ、境界線など）		
26	②ブラシとペイント	ブラシの設定、カスタムブラシ、塗りつぶしとグラデーション		
27	②非破壊編集の応用	調整レイヤーとスマートオブジェクトの活用（後で直せるデータの作り方）		
28	②合成デザイン演習（1）	複数の写真素材を組み合わせたコラージュ制作（企画・ラフ）		
29	②合成デザイン演習（2）	コラージュ制作の仕上げ、色味の統一、フィルタギャラリーの活用		
30	②最終講評とまとめ	制作物の提出、プレゼンテーション、前期の振り返り、後期（基礎Ⅱ）への橋渡し		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・ IllustratorクイックマスターCC Windows&Mac ・ PhotoshopクイックマスターCC Windows&Mac ・ すべての人に知っておいてほしいデザイン・DTPの基本原則 		<ul style="list-style-type: none"> 課題・レポート 授業態度 	<ul style="list-style-type: none"> 70.0% 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	2026/前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位(30時間)	必須		山村 孝子	
授業の概要				
・一般的によく使われているWord・Excelの機能を理解し、活用することができる				
授業終了時の到達目標				
・Wordを用いて指定された形式で文書が作成・編集できる。 ・Excelを用いてグラフの作成・基本的な関数を使用しての計算ができたり、指定された形式でデータを加工できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年			
時間外に必要な学修				
テキストの内容を事前に確認する				
回	テーマ	内容		
1	Wordの基礎知識 文書の作成” 第1・2回模擬問題解説・タイピング	ファイルの作成と文書の編集をする		
2	ページ設定と印刷・表の作成 (Word)	文書の印刷・表を作成したりレイアウトを整える		
3	文書の編集 (Word)	色々な書式の設定をしたりページ番号などの設定をする		
4	表現力をアップする文書の作成 (Word)	ストック画像の挿入や図形の挿入		
5	長文をサポートする機能を使う	見出しとアウトラインの設定や目次の作成をする		
6	ExcelデータをWord文書に利用する	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する Excelで作成したグラフなどをWordに貼り付ける		
7	基本的なワークシートの編集	ワークシートの移動や編集をする 書式設定や表示形式の変更をする		
8	学科の新聞作成	条件付き書式を設定する シートの操作をする		
9	表の作成②	表の印刷について学習する		
10	表の印刷	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
11	第21・22回模擬問題解説・タイピング 色々な数式①	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
12	色々な数式②	色々な関数を利用する (VLOOKUP関数・HLOOKUP関数・ ROUNDDOWN関数・ROUNDUP関数・ROUND関数・IF関数・IFERR 関数)		
13	グラフと図形	棒グラフ・円グラフ・複合グラフを作成する		
14	データベース・ピボットテーブル 操作の自動化	データの並べ替え・抽出をする・ピボットテーブルの作成 マクロの記録		
15	Excel総まとめ	Excelで学習した内容を使って、与えられたデータから表や グラフなどを作成し、分析する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
30時間アカデミックOffice2021		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	40.0%	
		実習・実技評価	30.0%	

作成者： 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	2026/前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
4単位（90時間）	必須		高橋 潤・田中勇輝・加藤智之	
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	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	音とマイクロフォンの基礎知識		
16～18	收音実践	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		課題・レポート	60%	
		授業態度	40%	

作成者： 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	2026/前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
4単位 (90時間)	必須		高橋 潤・田中勇輝	
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	テキストと図形の挿入	テキスト、テロップの挿入、装飾		
10-12	動画制作課題①	自己紹介動画制作		
13-15	課題視聴会・エフェクト	課題視聴会・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	課題視聴会・合成処理	課題視聴会・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		課題・レポート	60%	
		授業態度	40%	

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	2026/前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位 (60時間)	必須		高橋 潤	
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	テーマ	内容		
1～ 2	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		
3～ 4	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		
5～ 6	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		
7～ 8	練習課題	これまでの学びを活かした画像制作課題		
9～ 10	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		
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	Webサービス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	60%	
		授業態度	40%	

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	2026/後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位 (70時間)	必須		高橋 潤	
授業の概要				
デザイン展に向けてポスターを基本とした作品制作 テーマに対し、企画・コンセプトを十分に練りこんで制作、またプレゼンテーションを実施				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・アナログとデジタルを融合させ、納得のいく作品を制作する ・B1メインポスターの制作の他、与えられたブースのディスプレイを完成させる 				
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				
作品制作				
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~ 4	企画コンセプト検討・開発	コンセプト及び企画検討 (アイデア出し)		
5~ 6	サムネイル作成	コンセプト及び絵コンテを制作		
7~ 8	企画内容&制作展開の検討・準備・ 発表	サムネイル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		
9~ 12	ポスター制作	B2ポスター制作における企画の展開方法を検討・制作		
13~ 14	中間プレゼンテーション	B2ポスターの制作発表 (各自質問&アドバイス)		
15~ 28	ポスター&展開ツール等制作	B2ポスター制作・修正		
29~ 30	プレゼンテーション	企画書・動画をもとにプレゼンテーション		
31~ 35	ディスプレイ他、展示作業	デザイン展での作品の効果的な展示計画		
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	60%	
		授業態度	40%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
社会人基礎講座Ⅲ	グラフィックデザイン学科 /2年	2026/前期	講義	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位 (30時間)	必須		佐々木 和郎	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・面接指導、マナー教育 ・書類作成方法 ・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 ・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ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活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
社会人としてのマナー勉強、就職希望先企業の研究				
回	テーマ	内容		
1	就職活動について	現状の確認 就職活動フォロー（就職サイト、求人票について）		
2～ 6	就職実務	書類の作成、Excel/Word操作確認		
7～ 10	一般常識問題、就職活動状況確認	各自状況報告・スケジュール・各種書類作成・内定フォローについての確認		
11～ 12	コミュニケーション	プレゼンテーションテクニック グループディスカッション		
13～ 15	個人ガイダンス	就職活動のフォロー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・就職の手引き ・キャリアマップ 		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

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	2026/後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位 (60時間)	必須		高橋 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				
<ul style="list-style-type: none"> ・ どの作業に、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		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	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でてこい元氣篇」のCMと同じ物を作ってみる。		
2	撮影			
3	編集			
4	編集&講評会			
5	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		
6	企画&絵コンテ			
7	撮影			
8	撮影			
9	編集			
10	編集&講評会			
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	60.0% 40.0%	

作成者： 作成者：高橋 潤

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
AfterEffects演習 (映像デザイン)	3Dアニメーション学科/1	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2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
- ・ 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		
10~12	ツールを使いこなそう①	パペットピンツール・エクスプレッション・マスク
13~15	ツールを使いこなそう②	パスのトリミング・トラックマット・トランジション
16~18	課題制作	「マイ・ベスト○○動画」
19~21	よく使うエフェクト①	テキストアニメーション・フラクタルノイズ
22~24	よく使うエフェクト②	合成・タービュレントディスプレイス
25~27	課題制作①	ロゴアニメーション
28~30	3Dレイヤー・最終課題	3Dレイヤーを使いこなす・カメラトラッカー動画制作

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	60.0% 40.0%	

作成者： 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	ット動画クリエイター学科/1	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		高橋 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

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	身近なSNS調査	マーケティングに親しみを持とう・学校のSNSアカウント調査
4~6	論理的思考・Instagramを理解する	論理的思考・Instagramの仕組み（アルゴリズム）
7~9	行動購買モデル・スマホ動画制作	ファネル、購買行動モデルについて
10~12	インスタアカウント作成・目標設定	インスタアカウント作成、プロフィール制作、KPI・KGI
13~15	インスタ結果確認・PDCA・スマホ動画	インスタグラムの運用チェック、PDCA、スマホ撮影テクニック
16~18	ペルソナ・インサイト	ペルソナの理解、設定、消費者インサイト
19~21	トリックショット	トリックショット制作
22~24	アイデアの出し方	アイデアを出すヒント・マンダラチャート・ブレインストーミング
25~27	最終課題制作	最終課題制作
28~30	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

課題・レポート
授業態度60.0%
40.0%

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
インターネット基礎		ット動画クリエイター学科/1	2025/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	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"> ・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	2026/後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位(30時間)分	必修		田中直美	
授業の概要				
・デザインの「色」「形」「配置」「書体」などの原理原則についての学び				
授業終了時の到達目標				
・Illustrator、Photoshop、PremierProでのテロップ制作を体験する。 ・デザインの基本的な概念を理解する				
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の出動画で気になったテロップがあったら、スクリーンショットや、写真に撮るなどして、あなたのデ				
回	テーマ	内容		
1	テロップデザイン基礎①	テロップデザインとは?テロップの役割とは?なぜテロップデザインを学ぶのか? フォントワークス、モリサワ、AdobeFontsの紹介		
2	テロップデザイン基礎②	色について		
3	テロップデザイン基礎③	形について		
4	テロップデザイン基礎④	配置・文字(書体)について		
5	動画にテロップを付けてみよう!①	Illustratorでつくろう!ネームカードデザインほか		
6	動画にテロップを付けてみよう!②	Photoshopでつくろう!コーナータイトルデザイン		
7	動画にテロップを付けてみよう!③	Premierでつくろう説明テロップ		
8	動画にテロップを付けてみよう!④	Premierでつくろうツッコミテロップ		
9	動画にテロップを付けてみよう!⑤	編集作業時間		
10	動画にテロップを付けてみよう!⑥	完成提出 締め切り12月11日13:00		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		ネームカード コーナータイトル 焼きそば食べ比べテロップ入り動画	20 20 60	

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	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (90時間) 分	必修		高橋潤
授業の概要			
修了制作のプレゼンテーション および デザイン展での作品の効果的な展示について			
授業終了時の到達目標			
作品のコンセプトをより多くの人に理解してもらうことが出来るようなプレゼンテーションが行える。 コミュニケーションをとり協力しながら作品展示が行える			
実務経験有無	実務経験内容		
あり	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	
1～6	プレゼンテーションに向けて	効果的なプレゼンテーションの方法を考えてパワーポイントデータの作成	
7～12	プレゼンテーション	自己評価 および 他己評価	
13～21	展示方法の提案	展示方法についての意見交換	
22～36	展示準備	グループ分担による準備作業	
37～45	作品展示	作品展示	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート 授業態度	60.0% 40.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	
総合動画実務Ⅱ-A	ネット動画クリエイター学 科/2年	2026/前期	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		
4単位 (120時間)	必須		佐々
授業の概要			
実際にクライアントワークを行い、実務に必要な知識を経験から学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
クライアントワークに必要な知識を身につける。 実務を通して経験値を積む			
実務経験有無	実務経験内容		
有	広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理 教育を行う		
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1~20	クライアントワーク①	卒業生インタビュー動画の制作	
21~40	クライアントワーク②	企業からの依頼動画を制作	
41~60	クライアントワーク③	行政機関からの依頼動画を制作	
教科書・教材		評価基準	評価率
世界一わかりやすい動画制作の教科書 動画でわかるカット割りの教科書		課題・レポート 授業態度	40.0% 60.0%

作成者: 佐々木 和郎

授業形態

演習

担当教員

木, 谷本麻美

この経験を活かした

その他

科目名	学科/学年	年度/時期	
総合動画実務Ⅱ-B	ネット動画クリエイター学 科/2年	2026/前期	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		
3単位 (90時間)	必須		武
授業の概要			
実際にクライアントワークを行い、実務に必要な知識を経験から学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
クライアントワークに必要な知識を身につける。 実務を通して経験値を積む			
実務経験有無	実務経験内容		
有	映画監督。企業・団体からの依頼も含め制作作品多数。		
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1~15	クライアントワーク①	企業からの依頼動画を制作	
16~30	クライアントワーク②	ミュージシャンMV制作	
31~45	ドラマ作品制作	オリジナルストーリー作品制作	
教科書・教材		評価基準	評価率
世界一わかりやすい動画制作の教科書 動画でわかるカット割りの教科書		課題・レポート 授業態度	40.0% 60.0%

作成者: 武田 龍八

授業形態

演習

担当教員

武田 龍八

その他

科目名	学科/学年	年度/時期	
総合動画実務Ⅱ-C	ネット動画クリエイター学 科/2年	2026/前期	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		
3単位 (90時間)	必須		金

授業の概要

「クライアントの課題を映像で解決する、売れるクリエイターの育成」
実案件や模擬案件を通じて「マーケティング視点」「納期意識」「チームワーク」を修得する。

授業終了時の到達目標

ターゲットや目的に合わせた企画立案、構成案作成、絵コンテ作成、企画に沿った動画を編集
ただ映像を繋げるだけではなく、テロップや演出などで見やすさを工夫できるようになる。
自身の制作した作品について、制作意図や工夫した点を説明できるようになる。

実務経験有無	実務経験内容
有	フリーランスにて国内外問わずAfter Effectsをメインに、広告・PR動画制作。

時間外に必要な学修

好きな動画を見つける。YouTubeでもインスタでもTikTokなどでも。
なぜ好きなのかメモを取ること。言語化の練習になります。

回	テーマ	内容
1	オリエンテーション・コンプライアンス	初回のマインドセットと法規理解。警視庁
2	警視庁コンテスト 制作・レビュー ポ	警視庁コンテスト 制作・レビュー ポイ
3	ポイトレ教室PR 編集	ポイトレ教室PR 編集
4	ポイトレPR 初校提出	PR動画（初校）の書き出し、およびクラ
5	ポイトレPR 修正・納品	前回のフィードバックに基づく、カット
6	カードゲームPR動画 撮影・編集	【カードゲームPJ①】実物の魅力を伝え
7	カードゲームPR動画 編集	【カードゲームPJ②】編集のクオリティ
8	カードゲームPR動画 仕上げ・プレゼン	【カードゲームPJ③】伝えるための言語
9	ジンバル持って外ロケ！	ジンバルの特性を活かしたカメラワーク
10	ジンバル素材の編集	躍動感のある「シネマティック」な編集。
11	ジンバル素材の編集・仕上げ	完成したジンバル動画の発表と、相互レ
12	タダノPJ 企画・準備	全国産業安全衛生大会用プレゼン動画制
13	タダノPJ 制作	画・絵コンテに基づき、アニメーション

14	タダノPJ 仕上げ	動画を必ず完成させる
15	プロジェクションマッピング 仕上げ	編集を後期に持ち越さない気持ちで取り組

教科書・教材	評価基準	評価率
	授業態度	30.00%
	課題・レポート	30.00%
	実習・実技評価	40.00%

作成者:金盛 沙織

授業形態

演習

担当教員

金盛 沙織

徹底的に叩き込みま

できるようにする。

画・YouTubeなどを

テコンテスト企画

トレ教室PR動画 企画

ス内でのプレビュー

の入れ替えや演出の

る撮影。

アップ。

比能力を養う。

の習得。

ビュー。

作。

作成。

組む

作成者：

科目名	学科／学年	年度／時期	
メディア発信応用	ネット動画クリエイター学科/2年	2026/前期	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		
6単位（90時間）	必修		

授業の概要

これまでに学んだSNSをはじめとするWebマーケティングに必要な知識や手法を活用し、
 ついて解決方法を企画、制作、発信し、その効果を分析しPDCAサイクルを実務として

授業終了時の到達目標

実際の発信などを通して、制作スキルの向上、PDCAサイクルを身につけ、より良い情
 ける

実務経験有無	実務経験内容
有	官公庁、企業など、Webコンサルティングを行う

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1～3	AIを活用した制作	生成AIを活用した制作方法を習得する
4～6	AIを活用した制作	生成AIを活用した制作方法を習得する
7～9	AIを活用した制作	生成AIを活用した制作方法を習得する
10～12	AIを活用した制作	生成AIを活用した制作方法を習得する
13～15	課題①グループワーク	グループに分かれて企画・運用・検証を行
16～18	課題①グループワーク	グループに分かれて企画・運用・検証を行
19～21	課題①グループワーク	グループに分かれて企画・運用・検証を行
22～24	課題①グループワーク	グループに分かれて企画・運用・検証を行
25～27	課題②個人ワーク	個人で企画・運用・検証を行う
28～30	課題②個人ワーク	個人で企画・運用・検証を行う

31~33	課題②個人ワーク	個人で企画・運用・検証を行う
34~36	課題②個人ワーク	個人で企画・運用・検証を行う
37~39	課題②個人ワーク	個人で企画・運用・検証を行う

40~42	最終課題制作	最終課題を制作	
43~45	最終課題制作	最終課題を制作	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルスライド		課題・レポート	40.0%
		授業態度	60.0%

作成者:高橋潤

授業形態

講義

担当教員

高橋 潤

て、提示する課題に行う。

報発信方法を身につ

行う

行う

行う

行う

その他

科目名	学科/学年	年度/時期	
総合動画実務Ⅲ-A	ネット動画クリエイター学 科/2年	2026/後期	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		
4単位 (120時間)	必須		佐
授業の概要			
実際にクライアントワークを行い、実務に必要な知識を経験から学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
クライアントワークに必要な知識を身につける。 実務を通して経験値を積む			
実務経験有無	実務経験内容		
有	広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理 教育を行う		
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1~20	クライアントワーク①	企業・行政機関からの依頼動画を制作	
21~40	クライアントワーク②	企業・行政機関からの依頼動画を制作	
41~60	クライアントワーク③	企業・行政機関からの依頼動画を制作	
教科書・教材		評価基準	評価率
世界一わかりやすい動画制作の教科書 動画でわかるカット割りの教科書		課題・レポート 授業態度	40.0% 60.0%

作成者: 佐々木 和郎

授業形態

演習

担当教員

々木 和郎

この経験を活かした

その他

科目名	学科/学年	年度/時期	
総合動画実務Ⅲ-B	ネット動画クリエイター学 科/2年	2026/後期	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		
3単位 (90時間)	必須		武
授業の概要			
実際にクライアントワークを行い、実務に必要な知識を経験から学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
クライアントワークに必要な知識を身につける。 実務を通して経験値を積む			
実務経験有無	実務経験内容		
有	映画監督。企業・団体からの依頼も含め制作作品多数。		
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1~15	クライアントワーク①	企業からの依頼動画を制作	
16~30	クライアントワーク②	ミュージシャンMV制作	
31~45	ドラマ作品制作	オリジナルストーリー作品制作	
教科書・教材		評価基準	評価率
世界一わかりやすい動画制作の教科書		課題・レポート	40.0%
動画でわかるカット割りの教科書		授業態度	60.0%



作成者: 武田 龍八

授業形態

演習

担当教員

武田 龍八

その他



科目名	学科/学年	年度/時期	
総合動画実務Ⅲ-C	ネット動画クリエイター学科/2年	2026/後期	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		
3単位 (90時間)	必須		金
授業の概要			
<p>前期で培った基礎力を応用し、より実践的なスキルを習得。より複雑な構成や表現が求められる映像作品の制作に挑戦。個人制作だけでなく、グループワークによる制作も取り入れ、協調性や役割分担といったも養う。</p>			
授業終了時の到達目標			
<p>ターゲットや目的に合わせた企画立案、構成案作成、絵コンテ作成、企画に沿った動画を編集でただ映像を繋げるだけではなく、テロップや演出などで見やすさを工夫できるようになる。自身の制作した作品について、制作意図や工夫した点を説明できるようになる。</p>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	フリーランスにて国内外問わずAfter Effectsをメインに、広告・PR動画制作。		
時間外に必要な学修			
映像制作に関する最新の技術やトレンド、参考になる作品などを自主的に情報収集するアップに繋がります。			
回	テーマ	内容	
1	Web探索型ARG プレイ・企画・編集	実際にARG(代替現実ゲーム)をプレイし、動画を作る。	
2	ARG動画 編集	世界観を崩さない編集を心がける。	
3	ARG動画 仕上げ	細部のブラッシュアップをし、3コマ目に	
4	トレンド模倣：SNS動画	TikTok等のバズ動画の徹底分析。同じ構成集。	
5	トレンド模倣：SNS動画 編集	徹底的な「型」の習得による引き出しの増	
6	ショートドラマ (グループ) 企画・シ	1分程度の脚本・プロット作成・絵コンテ	
7	ショートドラマ (グループ) 撮影・	撮り忘れが無いように予備カット、Bロー	
8	ショートドラマ 編集	間を意識したカット編集。カラーグレー	
9	ショートドラマ 仕上げ	全チームの作品を上映	
10	クリエイター・ポートフォリオ (自由	2年間で培ったスキルの棚卸し。卒業制作	
11	クリエイター・ポートフォリオ (自由	インパクトのある冒頭の作成、全体のト	

12	最終レビュー	完成したポートフォリオの発表。2年間の での門出。	
教科書・教材		評価基準	評価率
		授業態度	30.0%
		課題・レポート	30.0%
		実習・実技評価	40.0%

科目名	学科/学年	年度/時期	
卒業制作	ネット動画クリエイター学 科/2年	2026/後期	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		
4単位 (130時間)	必須		
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	官公庁、企業など、Webコンサルティングを行う		
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~ 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~ 4	企画コンセプト検討・開発	コンセプト及び企画検討(アイデア出し)	
5~ 6	サムネイル作成	コンセプト及び絵コンテを制作	
7~ 8	企画内容&制作展開の検討・準備・ 発表	サムネイルの作成及び企画内容&制作展開 について試案発表	
9~ 12	ポスター制作	B2ポスター制作における企画の展開方法	
13~ 14	中間プレゼンテーション	B2ポスターの制作発表(各自質問&ア	
15~ 28	ポスター&展開ツール等制作	B2ポスター制作・修正	
29~ 30	プレゼンテーション	企画書・動画をもとにプレゼンテーション	
31~ 35	ディスプレイ他、展示作業	デザイン展での作品の効果的な展示計画	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルスライド		課題・レポート	60%
		授業態度	40%

作成者: 高橋 潤

授業形態

演習

担当教員

高橋 潤

立案

期を企画書にまとめ

去を検討・制作

ドバイス)

ン

その他

科目名	学科／学年	年度／時期
社会人基礎講座Ⅱ	ネット動画クリエイター学 科／2年	2026／前期
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択	
0単位（30時間）	必須	

授業の概要

専門学校生が就職活動をスムーズに進めるための基本スキルを習得することを目的とし、自己PRの作成、面接のポイントまでを段階的に学び、実践的な練習を通じて就活に活かすための基本的なマナーや所作、電話対応、ビジネスメールの書き方も学び、円滑なコミュニケーション能力を養う。最終的には、実践的な就活セミナーを通じて面接対応力を確認し、即戦力をつける。

授業終了時の到達目標

- ・就職活動に向けて、自分のキャリアビジョンを明確にする。
- ・自己分析を通じて強みや適性を理解し、面接時に適切な自己PRができる。
- ・面接の基本マナーと受け答えのポイントを習得し、対面・オンライン形式の面接に対応できる。
- ・社会人としての基本的なマナー（挨拶、電話対応、ビジネスメールのやりとりなど）を身につける。

実務経験有無 実務経験内容

有	官公庁、企業など、Webコンサルティングを行う
---	-------------------------

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1	社会人基礎講座で学ぶこと？	目標設定、「働くこと」への考え方、就活の進め方。
2	自己分析	・短く簡潔に自分の強みを伝える方法 ・エピソードを交えて説得力のある自己PRを作成する。
3	自己PR作成	・短く簡潔に自分の強みが伝わる構成を学ぶ ・エピソードを交えて説得力のある自己PRを作成する。
4	自己PR発表	面接形式で自己PRを発表する。
5	面接準備① (質疑応答準備・履歴書準備)	・よく聞かれる質問に対して自分なりの答えを準備する。 ・デジタル履歴書を作成する。
6	面接準備②	・面接の流れ、第一印象の重要性、よく聞かれる質問の答え方。 ・入退室マナー、面接官との会話の仕方。
7	面接準備③ (模擬面接)	・実際の面接に近い形で模擬面接を行う。 ・振り返りと改善点の洗い出し。
8	Web面接対策①	オンライン面接の準備や基本操作を学び、ZoomやTeamsなどのオンライン会議ツールを使いこなせるようになる。
9	Web面接対策②	Zoomを使用して実際の面接をシミュレーションし、実践的なスキルを身につける。
10	グループディスカッションの対策	グループディスカッションでのポイントや役割分担を学ぶ。
11	面接対策④ (模擬面接Ⅱ)	実際の面接形式での反復練習を行う。
12	フィードバックと振り返り	・今回まで学んできたことの総括。 ・就活フォローセミナーに向けての確認事項。
13	就活メールの練習	・メール送信・受信のポイント。 ・企業とメールでやり取りするケーススタディ。 ※面接の日程調整、面接後のお礼メールの書き方。

14	電話対応の練習	<ul style="list-style-type: none"> ・電話の受け方・かけ方、ビジネスマナー ・伝えるべき情報、確認の方法 	
15	ビジネスマナー (挨拶の種類、角度、立ち振る舞い)	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な礼儀作法（挨拶のタイミング、 ・礼儀を守ることの重要性 	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート	70.0%
		実習・実技評価	30.0%

作成者:高橋 潤

授業形態

講義

担当教員

高橋 潤

する。自己分析から
かす。また、社会人
コミュニケーション
力としての力を身に

対応できる。
)が身につけてい

舌の流れを理解す

PR作成

考える。
PRを作成する。

答えを準備する。

罰かれる質問の対

を練習 (応接室想

自信を持ってオン
する。

ションし、実践的な

学び、練習する。

作業。

タデイ。
ドを練習。

-
立ち振る舞い)
その他

科目名	学科/学年	年度/時期
社会人基礎講座Ⅲ	ネット動画クリエイター学 科/2年	2026/後期
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択	
2単位 (30時間)	必須	

授業の概要

- ・面接指導、マナー教育
- ・書類作成方法
- ・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認
- ・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ

授業終了時の到達目標

早期内定、人間力の向上を目指す

実務経験有無	実務経験内容
有	官公庁、企業など、Webコンサルティングを行う

時間外に必要な学修

社会人としてのマナー勉強、就職希望先企業の研究

回	テーマ	内容
1	就職活動について	現状の確認 就職活動フォロー（就職サイト、求人票）
2～6	就職実務	書類の作成、Excel/Word操作確認
7～10	一般常識問題、就職活動状況確認	各自状況報告・スケジュール・各種書類についての確認
11～12	コミュニケーション	プレゼンテーションテクニック グループディスカッション
13～15	個人ガイダンス	就職活動のフォロー

教科書・教材	評価基準	評価率
・就職の手引き ・キャリアマップ	課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%



作成者: 高橋 潤

授業形態

講義

担当教員

高橋 潤

こついて)

作成・内定フォロー

その他

