

シラバス

科目名	制作実習 I		担当者名	荻原 邦昭、石毛 昌友、老山 綾乃、小谷 忠典、古川 農、相澤 一喜	
学 科	映像メディア学科		授業方法	実習	
認定単位	6単位	開 講 期	必修	授 業 時 間 数	216時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	映像制作の過程をそれぞれのセッションを通して理解を深め、自前で映像制作できることを目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	映像制作における基礎である4つのセッションを学び、映像制作の過程を通して、目指したい職種を見極める力、コミュニケーション力を身に付ける。				
授業概要	授業形式は実習を基本とし、基礎とある授業では、4つのセッション(演出・制作/撮影/照明/音声)に分かれ全てのセッションを学修する。インタビューやドラマなどは、1つの作品の制作過程を一連で学習していく。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	授業ガイダンス/自己紹介	19	スタジオ実習③/本番	
	2	ロケ基礎①	20	TECHNOS祭準備	
	3	ロケ基礎②	21	ドラマ実習①/講義・セッション分け	
	4	ロケ基礎③	22	ドラマ実習②/プリプロダクション①	
	5	ロケ基礎④	23	ドラマ実習③/プリプロダクション②	
	6	中継実習①/中継基礎	24	ドラマ実習④/準備・テスト	
	7	中継実習②/リハーサル	25	ドラマ実習⑤/本番①	
	8	中継実習③/振り返り	26	ドラマ実習⑥/本番②	
	9	ロケ基礎⑤/振り返り	27	ドラマ実習⑦/オフライン編集	
	10	インタビュー実習①/セッション分け・準備	28	90秒動画コンテスト制作①/企画開発	
	11	インタビュー実習②/ロケハン・準備	29	90秒動画コンテスト制作②/企画決定・準備①	
	12	インタビュー実習③/本番	30	90秒動画コンテスト制作③/準備②	
	13	夏季休暇課題プレビュー・講評	31	90秒動画コンテスト制作④/準備③	
	14	スタジオ基礎①	32	90秒動画コンテスト制作⑤/本番	
	15	スタジオ基礎②	33	90秒動画コンテスト制作⑥/編集	
	16	スタジオ基礎③	34	90秒動画コンテスト制作⑦/作品プレビュー	
	17	スタジオ実習①/準備	35	ドラマ実習⑧/プレビュー・講評	
	18	スタジオ実習②/リハーサル	36	まとめ	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	作品ごとの講評	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	80%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>80% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	担当教員は各セッションを次のように担当する。 演出・制作…老山 綾乃、小谷 忠典(ドラマ実習)、相澤 一喜 / 撮影…荻原 邦昭 / 音声…古川 農 / 照明…石毛 昌友				

シラバス

科目名	音響 I		担当者名	秋元 孝夫、相澤 一喜	
学 科	映像メディア学科		授業方法	講義	
認定単位	2単位	開講期	必選	授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	映像業界で必要な音声、音響に関する知識、理論を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	実際に聞こえる音(心理音響)～電気音響(アナログ信号)～デジタル分野、無線電波まで音に関する基礎的な知識を広く身につける。				
授業概要	日々進化する映像業界において、個人撮影～中規模程度の撮影に対応できる、音響技術を身につける。撮影や配信など、様々な場面において、必要な音響機材を選択し使用できるようになる。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	授業ガイダンス、オリエンテーション	19	インピーダンスの整合	
	2	音の三要素	20	音声分配、分岐システム、ADA、スプリッタ	
	3	音の聞こえ方、感じ方、人の聴覚特性	21	中継、収録システム	
	4	音波、波長、波形	22	イコライザー、パラメトリック、グラフィック	
	5	音声信号＝電気信号	23	ダイナミクスエフェクトについて、コンプ、リミッタ	
	6	バランス回路、伝送、位相について	24	ダイナミクスエフェクトについて、エキスパンダ、ノイズゲート	
	7	音を電気に変える！マイクの特性、種類、用途	25	空間系エフェクトについて、リバーブ、ディレイ他	
	8	ダイナミックマイクの仕組み、特性、用途	26	デジタルオーディオ	
	9	コンデンサマイクのしくみ、特性、用途	27	デジタルオーディオ伝送、記録	
	10	電気を音にする！スピーカーのしくみ	28	デジタルオーディオデータ、ファイル	
	11	スピーカーシステム	29	サラウンドシステム	
	12	パブリックアドレス、PAシステムについて	30	FPU/ワイヤレスシステム	
	13	音の大きさ、デシベル	31	同期、シンクロナイゼーション	
	14	マイクレベル、ラインレベル、スピーカーレベル	32	MAについて	
	15	増幅回路、各種アンプ、その必要性	33	MAの概念と作業の進め方	
	16	インピーダンス	34	適正テレビ音声/ラウドネスレベル	
	17	前期末試験 傾向と対策	35	後期末試験 傾向と対策	
	18	前期総括、講評	36	総括、講評	
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫80% R≪実働実践型学習≫20% A≪主体的参加型学習≫0% G≪海外体感型学習≫100%				
講師プロフィール	現役フリーランスエンジニア、ライブ/コンサート収録、PA、スタジオ録音等をこなす。職務経歴30年以上の経験で、業界で必要な知識と理論を伝える。				

シラバス

科目名	映像技法		担当者名	鈴木 新吾、相澤 一喜			
学 科	映像メディア学科		授業方法	実習			
認定単位	2単位	開 講 期		授 業 時 間 数	72時間		
開講学年	1学年	必・選	必選				
授業目的	個人の技術の向上と、自由な発想で映像表現し、他者による評価や反応で表現力を深める。						
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	物語性のある映像作品を個人、少人数で制作し、企画、シナリオ、演出、撮影、編集までの行程を学習し総合的な技術を高める。						
授業概要	前期は個人の技術向上を中心に課題を与え、映像のみで状況や感情を表現する方法を学び、後期には少人数で映像作品を制作しyoutubeなどに公開、自己表現と他者へ向けた映像表現の違いを学ぶ。						
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容			
	1	ガイダンス	19	CM制作撮影			
	2	カメラの種類、撮影技法(アングル、サイズ)についての講義	20	CM制作撮影、編集			
	3	カメラフォーマットの違い、スマホ撮影の講義(フルHD、4K)	21	CM制作プレビュー、ディスカッション			
	4	カメラフォーマットの違い、スマホ撮影の講義(フルHD、4K)	22	CM制作完成プレビュー、総評			
	5	個人作成ショートムービー企画	23	ショートムービー企画			
	6	個人作成ショートムービー企画発表	24	ショートムービー企画			
	7	個人作成ショートムービー撮影	25	ショートムービー撮影準備			
	8	個人作成ショートムービー撮影	26	ショートムービー撮影			
	9	個人作成ショートムービー編集	27	ショートムービー撮影			
	10	個人作成ショートムービー編集	28	ショートムービー撮影、編集			
	11	個人作成ショートムービー発表	29	ショートムービープレビュー			
	12	個人作成ショートムービー発表、総評	30	ショートムービー完成プレビュー、総評			
	13	CM制作概要説明、企画コンテ作成	31				
	14	CM制作企画コンテ作成	32				
	15	CM作成企画発表	33				
	16	CM作成企画発表	34				
	17	CM制作グループ構成	35				
18	CM制作撮影	36					
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付			
	学習態度・出席率	30%					
	レポート	70%	成績評価			出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%					
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>60% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>0%						
講師プロフィール	ミュージックビデオの監督としてキャリアをスタートさせ、現在はニッスイ、資生堂、明治などのWEB CM、SNS広告で監督を務めている。						

シラバス

科目名	ノンリニア編集 I		担当者名	鳥羽 茉李奈、相澤 一喜	
学科	映像メディア学科		授業方法	講義	
認定単位	2単位	開講期		授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	映像編集で使用されているAdobe社ソフト(PremierePro)の基礎を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	オフラインからオンラインまで編集業務を幅広く理解し、編集作業が行えるようになる。				
授業概要	編集作業では、カメラ、音声、照明、演出、全ての知識が必要であり、またその逆もあるということを映像制作に携わるものとして全員が理解する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	全員の自己紹介・授業を受けるにあたっての注意事項説明・Macの基本操作説明	19	Adobe After Effects 基本操作①	
	2	編集作業の詳細説明	20	Adobe After Effects 基本操作②	
	3	シーケンス設定や素材管理などの説明	21	Adobe After Effects 基本操作③	
	4	PremierePro 基本操作①	22	Adobe After Effects 基本操作④	
	5	PremierePro 基本操作②	23	前期総括/講評	
	6	PremierePro 基本操作③	24	前期の復習①	
	7	PremierePro 基本操作④	25	前期の復習②	
	8	自己紹介動画作成①	26	前期の復習③	
	9	自己紹介動画作成②	27	前期の復習④	
	10	自己紹介動画作成③	28	月曜実習の編集①	
	11	自己紹介動画作成④	29	月曜実習の編集②	
	12	テロップの基本	30	月曜実習の編集③	
	13	インタビュー編集の基本	31	月曜実習の編集④	
	14	テレビにおける納品形態フォーマットの説明と作成	32	PremierePro PR動画制作①	
	15	月曜実習の編集①	33	PremierePro PR動画制作②	
	16	月曜実習の編集②	34	PremierePro PR動画制作③	
	17	月曜実習の編集③	35	PremierePro PR動画制作④	
	18	月曜実習の編集④	36	後期総括/講評	
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>70% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	テロップデザイナー、エディターとしてテレビ制作におけるポストプロダクションで活躍。バラエティー・スポーツ・ドキュメンタリーと、番組のジャンルを問わず幅広く携わっている。				

シラバス

科目名	デジタル画像 I		担当者名	鳥羽 茉李奈、相澤 一喜		
学科	映像メディア学科		授業方法	講義		
認定単位	2単位	開講期	必選	授業時間数	72時間	
開講学年	1学年	必・選				
授業目的	映像編集で使用されているAdobe社ソフト(Photoshop)の基礎を学ぶ。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	テレビ番組制作に必要な静止画の加工や加工画面、テロップデザインを学び、作成する。					
授業概要	映像作品に必要な“撮影動画以外の素材”を作り出す技術の習得					
授業計画表	授業内容			授業内容		
	1	Photoshop 基本操作①	19	夏祭りポスター2パターン制作②		
	2	Photoshop 基本操作②	20	夏祭りポスター2パターン制作③		
	3	テロップデザインを考える①	21	前期総括/講評		
	4	テロップデザインを考える②	22	月曜実習の編集で使用するテロップ作成①		
	5	自己紹介画面の作成①	23	月曜実習の編集で使用するテロップ作成②		
	6	自己紹介画面の作成②	24	月曜実習の編集で使用するテロップ作成③		
	7	自己紹介画面の作成③	25	月曜実習の編集で使用するテロップ作成④		
	8	自己紹介画面の作成④	26	PR動画制作のテロップ作成①		
	9	自己紹介OPの作成①	27	PR動画制作のテロップ作成②		
	10	自己紹介OPの作成②	28	PR動画制作のテロップ作成③		
	11	カレンダー制作①	29	PR動画制作のテロップ作成④		
	12	カレンダー制作②	30	PR動画制作のテロップ作成⑤		
	13	カレンダー制作③	31	PR動画制作のテロップ作成⑥		
	14	月曜実習の編集で使用するテロップ作成①	32	PR動画制作のテロップ作成⑦		
	15	月曜実習の編集で使用するテロップ作成②	33	PR動画制作のテロップ作成⑧		
	16	月曜実習の編集で使用するテロップ作成③	34	PR動画制作のテロップ作成⑨		
	17	月曜実習の編集で使用するテロップ作成④	35	PR動画制作のテロップ作成⑩		
	18	夏祭りポスター2パターン制作①	36	後期総括/講評		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
	学習態度・出席率	30%				
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>70% G<<海外体感型学習>>0%					
講師プロフィール	テロップデザイナー、エディターとしてテレビ制作におけるポストプロダクションで活躍。バラエティー・スポーツ・ドキュメンタリーと、番組のジャンルを問わず幅広く携わっている。					

シラバス

科目名	演出 I		担当者名	合田 典彦、相澤 一喜	
学 科	映像メディア学科		授業方法	講義	
認定単位	2単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	映像芸術・エンターテインメントにおいて「面白さ」はいかなる価値なのか？面白い作品作りの中核を担う「演出」の役割について、座学による先行事例研究と体験型学習を通じて学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	映像制作における「企画立案～演出」の過程を体験することを通じ、「面白さ」を目的とした作品作りの基礎を理解・習得する。				
授業概要	映像によるフィクション作品(劇映画・ドラマ)の制作過程において、その全過程の指針となるべき「企画性＝アイデア」の重要性と、その具体化/映像化作業としての「演出」の基礎とを学ぶ。主な課題として、短編ドラマ撮影実習用の企画・脚本の作成と、いくつかの特定シチュエーションを事例とした演出方法の習得とを行う。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	面白い映像作品作りにおいて「最初に」考えるべきものは？	19	面白い企画を発案するためのコツ、その2(アイデアは具体的に！YouTube・M-1・コンタクト)	
	2	映像制作のプロセス解説。参考上映。(次回までの課題。レポート)	20	トリック撮影実習講評、及びスパイク・リーによる応用。	
	3	企画性とは？ 既存の作品を事例として「企画制作」を追体験する。	21	企画(言葉による面白いアイデア)と演出(映像による具体化)を結びつける方法1。参考上映。	
	4	演出とは？ 既存の作品を事例として「演出」を追体験する。	22	企画(言葉による面白いアイデア)と演出(映像による具体化)を結びつける方法1(続き)。実践的クライマックス論。	
	5	短編映画企画課題の解説。参考上映。(次週までの課題。企画書作成)	23	演出の実例2。演技指導について、その1(演技スタイルと演技指導の手順)	
	6	映画企画プレゼン体験1(4名)	24	演出の実例2。演技指導について、その2(企画性がもたらす演技の不自然さについて)	
	7	映画企画プレゼン体験2(4名)	25	予備日	
	8	映画企画プレゼン体験3(5名)	26	演出の実例3。画面演出について、その2。参考上映。	
	9	演出の実例1。画面演出について、その1(レンズ)。	27	演出の実例3。画面演出について、その2(続き)。考察、及び演出実習準備。班分け(2班)	
	10	企画書個別相談1(4名)	28	演出の実例3。画面演出について、その2(続き)。2班に分かれての演出実習(1日目)	
	11	企画書個別相談2(4名)	29	演出の実例3。画面演出について、その2(続き)。2班に分かれての演出実習(2日目)	
	12	企画書個別相談3(5名)	30	演出実習講評。	
	13	脚本の書き方解説。参考上映。(夏季休暇中の課題。脚本第一稿執筆)	31	演出の実例4。会話シーン撮影の手順。参考上映。	
	14	脚本第一稿個別相談1(4名)。トリック演出実習。	32	演出の実例4。会話シーン撮影の手順(続き)。「これまでの」映像業界の仕組み。会話シーン撮影の解説。演出実習準備	
	15	脚本第一稿個別相談2(4名)。トリック演出実習。	33	演出の実例4。会話シーン撮影の手順(続き)。2班に分かれての会話シーン演出実習。	
	16	脚本第一稿個別相談3(5名)。トリック演出実習。(次週までの課題。脚本最終稿執筆)	34	会話シーン演出実習。編集作業。(予備日)	
	17	短編映画撮影実習用脚本セレクション結果発表、及び講評。リライト指導。	35	会話シーン演出実習講評。	
18	面白い企画を発案するためのコツ、その1(カセを味方にする)。(次週までの宿題。特定YouTubeチャンネル視聴)	36	予備日		
成績割合	テスト	実施しない予定。	学習FB方法	授業内にて全体講評、及び、必要に応じて個別講評を行う。 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	学習態度・出席率	40%			
	レポート	60%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール					

シラバス

科目名	照明 I		担当者名	石毛 昌友、相澤 一喜			
学 科	映像メディア学科		授業方法	講義			
認定単位	2単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	72時間		
開講学年	1学年	必・選					
授業目的	映像業界で必要な照明に関する知識を学ぶ						
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	映像業界で必要な照明に関する知識に加え、映像業界の照明および裏方(スタッフ)の心構え、良識のある人間性の確立を目指す。						
授業概要	日々進化する映像業界において、個人撮影～中規模程度の撮影に対応できる、照明技術を身につける。撮影や配信など、必要な場面において、必要な照明機材を選択し使用できるようになる。						
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容			
	1	照明機材の種類①	19	TVスタジオの照明⑥			
	2	照明機材の種類②	20	TVスタジオの照明⑦			
	3	照明機材の種類③	21	TVスタジオの照明⑧			
	4	三点照明①	22	TVスタジオの照明⑨			
	5	三点照明②	23	TVスタジオの照明⑩			
	6	三点照明③	24	日常生活のライティング(ドラマ・映画のような)①			
	7	フィルターを使つてのライティング①	25	日常生活のライティング(ドラマ・映画のような)②			
	8	フィルターを使つてのライティング②	26	日常生活のライティング(ドラマ・映画のような)③			
	9	ロケライティング①	27	日常生活のライティング(ドラマ・映画のような)④			
	10	ロケライティング②	28	日常生活のライティング(ドラマ・映画のような)⑤			
	11	ロケライティング③	29	物撮りのライティング①			
	12	ロケライティング④	30	物撮りのライティング②			
	13	ロケライティング⑤	31	物撮りのライティング③			
	14	TVスタジオの照明①	32	物撮りのライティング④			
	15	TVスタジオの照明②	33	まとめ①			
	16	TVスタジオの照明③	34	まとめ②			
	17	TVスタジオの照明④	35	まとめ③			
	18	TVスタジオの照明⑤	36	まとめ④			
成績割合	テスト	60%	学習FB方法	実技を交えた座学で知識を学ばせる			
	学習態度・出席率	40%					
	レポート	%	成績評価			S90～100点 A80～89点 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%					
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>25% R<<実働実践型学習>>45% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>5%						
講師プロフィール	石毛 昌友 MVやPVの作品を主にやっているフリーの照明部 経験を生徒たちに教えていき、ライティングや撮影の楽しさを知ってもらいたい						

シラバス

科目名	基礎ゼミ		担当者名	鈴木 新吾、相澤 一喜	
学 科	映像メディア学科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間
授業目的	個人の技術の向上と自由な発想で映像を表現し、広告を通して他者による評価や反応で表現力を深める。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	物語性のあるCM作品を個人、少人数で制作し、企画、シナリオ、演出、撮影、編集までの行程を学習し総合的な技術を高める。				
授業概要	前期は個人の技術向上を中心に課題を与え、映像のみで状況や感情を表現する方法を学び、後期には少人数でCM作品を制作し校内ビジョンやyoutubeなどに公開、他者へ向けた映像表現を学ぶ。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	ガイダンス	19	CM制作準備	
	2	カメラの種類、撮影技法(アングル、サイズ)についての講義	20	CM制作撮影	
	3	カメラフォーマットの違い、スマホ撮影の講義(フルHD、4K)	21	CM制作撮影	
	4	カメラフォーマットの違い、スマホ撮影の講義(フルHD、4K)	22	CM制作撮影	
	5	個人作成ショートムービー企画	23	CM制作撮影	
	6	個人作成ショートムービー企画発表	24	CM制作編集	
	7	個人作成ショートムービー撮影	25	CM制作編集	
	8	個人作成ショートムービー撮影	26	CM制作編集	
	9	個人作成ショートムービー編集	27	CM制作編集	
	10	個人作成ショートムービー編集	28	CM制作レビュー、ディスカッション	
	11	個人作成ショートムービー発表	29	CM制作再編集、ディスカッション	
	12	個人作成ショートムービー発表、総評	30	CM制作完成レビュー、総評	
	13	CM制作概要説明、企画コンテ作成	31		
	14	CM制作企画コンテ作成	32		
	15	CM作成企画発表、プレゼン	33		
	16	CM作成企画発表、プレゼン	34		
	17	CM制作準備	35		
18	CM制作準備	36			
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	70%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>60% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	ミュージックビデオの監督としてキャリアをスタートさせ、現在はニッスイ、資生堂、明治などのWEB CM、SNS広告で監督を務めている。				

シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	相澤 一喜	
学 科	映像メディア学科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必修	授業時間数	36時間
授業目的	社会人としての知識やルールを身に付け、就職活動を有利に進めるために行う。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会人としてのビジネススキルと一般教養を身につける事を目標とする。 また、就職活動に向け、就職活動に必要な知識も身につけていく。				
授業概要	基本的に座学を基本とし、社会人として必要な知識やマナーを学ぶ。また、映像制作においてチームで働くことが多くなるため、チームで働いていくときのルールやマナーも学んでいく。 合わせてチームワークを養うために実践的な内容も取り入れてゆく。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション①	19	映像業界における就職活動①	
	2	オリエンテーション②	20	映像業界における就職活動②	
	3	オリエンテーション③	21	一般常識テスト⑥	
	4	一般常識テスト①	22	就職ガイダンス①	
	5	敬語の使い方①	23	就職ガイダンス②	
	6	敬語の使い方②	24	就職ガイダンス③	
	7	一般常識テスト②	25	就職ガイダンス④	
	8	メールの書き方	26	一般常識テスト⑦	
	9	電話の掛け方	27	履歴書の書き方①	
	10	一般常識テスト③	28	履歴書の書き方②	
	11	組織に必要なルールとマナー①	29	一般常識テスト⑧	
	12	組織に必要なルールとマナー②	30	履歴書の書き方③	
	13	一般常識テスト④	31	履歴書の書き方④	
	14	チームで働くとは①	32	一般常識テスト⑨	
	15	チームで働くとは②	33	次年度に向けて 先輩としての心構え・後輩とのチーム作り	
	16	一般常識テスト⑤	34	まとめ①	
	17	チームワークを養う I ①	35	まとめ②	
18	チームワークを養う I ②	36	まとめ③		
成績割合	テスト		学習FB方法	授業ごとの講評	
	学習態度・出席率	100%			
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>10% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>80% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	担当教員は放送芸術科の選任教員。 アシスタントディレクター、Web送出オペレーター、編集オペレーターなどの実務経験がある。				

シラバス

科目名	メディア研究 I		担当者名	相澤 一喜	
学 科	映像メディア学科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	研究を通してメディアを理解し、新たなメディアが乱立していく時代を生き抜く力をつける。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	様々なメディアを研究し、各メディアのメリット・デメリットを理解する。 メディアの利用方法から活用方法まで研究・理解し、様々なメディアが生まれる時代を生き抜く力をつける。				
授業概要	授業形式は講義を基本とする。様々なメディアを研究し、それらの利用方法から活用方法まで研究する。合わせてSNSにフォーカスし、学科のSNS運用を通して、SNSの使い方から活用方法を理解する。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	アナログ媒体とは①	
	2	オリエンテーション	20	アナログ媒体とは②	
	3	オリエンテーション	21	テレビとは①	
	4	SNSとは①	22	テレビとは②	
	5	SNSとは②	23	テレビとは③	
	6	SNSを運用しよう①	24	テレビとは④	
	7	SNSを運用しよう②	25	デジタル媒体①	
	8	SNSを運用しよう③	26	デジタル媒体②	
	9	SNSを運用しよう④	27	デジタル媒体③	
	10	SNSを運用しよう⑤	28	デジタル媒体④	
	11	SNSを運用しよう⑥	29	SNSとは③	
	12	SNSを運用しよう⑦	30	SNSとは④	
	13	SNSを運用しよう⑧	31	これからのメディア①	
	14	SNS運用振り返り①	32	これからのメディア②	
	15	夏季休暇中の企画会議①	33	これからのメディア③	
	16	夏季休暇中の企画会議②	34	まとめ	
	17	夏季休暇中の運用方法	35	まとめ	
	18	夏季休暇中の運用振り返り	36	まとめ	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	課題ごとに講評	
	学習態度・出席率	40%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>70% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	担当教員は映像メディア学科の専任教員。 アシスタントディレクター、Web送出オペレーター、編集オペレーターなどの実務経験がある。				

シラバス

科目名	デザインⅡA		担当者名	小泉 みのり、相澤 一喜	
学 科	映像メディア学科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	メディアの可能性を知り、ポートフォリオ制作を通じ、自身の映像制作スキルに気づき、自身を理解する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	デザインの基礎知識を理解し、近年メディアの多様化、移り変わりへの対応策など考案できる人材を育て、現場に出た時に即戦力となる人材を目標とする。 「ポートフォリオ」制作を通じ、自身の売りや弱点を理解し、自身の成長につなげる。 また、自身の可能性を知り広げ伸ばし、発信力をつける。				
授業概要	モーショングラフィックス実習。よく使う基本的なアニメーションと、それに組み合わせるエフェクト表現を解説。自身のポートフォリオに必要な作品や、ポートフォリオを提出する先に合わせて何が必要になるのかを研究し作成する。そして、これまで制作した作品を改めて確認し、自分のスキルは何かを理解し、自身の売りや弱点を見つけ出す。また、近年のメディアの変化、対応など技術的に説明。				
授 業 計 画 表		授 業 内 容		授 業 内 容	
	1	オリエンテーション/授業の流れ・作品リスト	19	文字テロップのデザイン1	
	2	ベクトルデータとビットマップ	20	ポートフォリオ制作	
	3	グラフィカルなポートフォリオの作り方	21	モーショングラフィックス_図形の組み合わせによるアニメーション	
	4	カメラワークの効果	22	アップコンバート / ダウンコンバート	
	5	ポートフォリオ制作	23	ポートフォリオ制作	
	6	セーフティエリア / インターレース	24	モーショングラフィックス_3Dアニメーション	
	7	ポートフォリオ制作	25	3D映像の原理と方式	
	8	香盤表 / 企画書	26	ポートフォリオ制作	
	9	ポートフォリオ制作 中間報告会	27	ポートフォリオ制作 中間報告会	
	10	モーショングラフィックス_検索アニメーション	28	モーショングラフィックス_バララックス動画	
	11	ポートフォリオ制作	29	広告効果	
	12	HDTVの基礎知識 / SDTVとHDTVの違い / HDの種類	30	ポートフォリオ制作	
	13	ポートフォリオ制作	31	モーショングラフィックス_変身する文字	
	14	画面サイズとピクセル縦横比 / HDの種類	32	コンテンツ工学	
	15	ポートフォリオ制作	33	ポートフォリオ制作	
	16	映像表現のガイドライン	34	ポートフォリオ制作 期末報告会	
	17	ポートフォリオ制作 期末報告会	35	後期末試験	
18	前期末試験	36	作品講評会		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	40%	成績評価		
	合計	100%			S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>25 R<実働実践型学習>30 A<主体的参加型学習>20 G<海外体感型学習>25				
講師プロフィール	CM,PV,イベント,テレビ,アニメ,映画祭のOPCG等、数々の作品でマルチに活躍。 現在フリーランスとして活動。				

シラバス

科目名	デジタル画像Ⅱ		担当者名	鳥羽 茉李奈、相澤 一喜	
学 科	映像メディア学科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	映像クリエイターとしての基礎知識からデザイン力まで幅広く学び、実際に制作をして技術を習得する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	己の欲求や好みだけではなく他者の需要を理解し制作するという基本を学ぶ。 その中にどのようにしてオリジナリティー、センスを光らせるか、考え、行動する。				
授業概要	良質な映像を制作するための基礎を学ぶ。 また、どのようにして日々勉強するか、アイデアを得るか、クリエイターとしての勉強方法を学ぶ。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	1年の復習でトレース	19	前期復習	
	2	1年の復習でトレース	20	前期の復習	
	3	Adobe After Effects 基本操作	21	デザインと色の関係について	
	4	Adobe After Effects 基本操作	22	デザインと色の関係について	
	5	Adobe After Effects 基本操作	23	卒業制作の添削	
	6	Adobe After Effects 基本操作	24	卒業制作の添削	
	7	インフォグラフィックス	25	卒業制作の添削	
	8	インフォグラフィックス	26	卒業制作の添削	
	9	インフォグラフィックス	27	自主制作	
	10	インフォグラフィックス	28	自主制作	
	11	卒業制作の添削	29	自主制作	
	12	卒業制作の添削	30	自主制作	
	13	卒業制作の添削	31	自主制作	
	14	卒業制作の添削	32	自主制作	
	15	PremiereProを使ったテレビのテロップの出し方	33	自主制作	
	16	PremiereProを使ったテレビのテロップの出し方	34	自主制作 批評会	
	17	PremiereProを使ったテレビのテロップの出し方	35	自主制作 批評会	
18	前期総括/講評	36	後期総括/講評		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>70% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	テロップデザイナー、エディターとしてテレビ制作におけるポストプロダクションで活躍。 バラエティー・スポーツ・ドキュメンタリーと、番組のジャンルを問わず幅広く携わっている。				