

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	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	45回	90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、 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	エフェクト	エフェクト、調整レイヤー、トランジション		
13-15	課題制作	課題制作		
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	合成処理	ワイプ、マスク、クロマキー合成		
22-24	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		
25-27	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		
28-30	動画制作課題①	マルチカット編集課題制作		
31-33	動画制作課題①	マルチカット編集課題制作・修正		
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		課題制作① 課題制作②	50.0% 50.0%	

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	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	平田大・高橋潤・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			
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

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	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	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				
<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実践をしてください。				
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 出席 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
コンピューターグラフィックス		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	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	下茂都可作

授業の概要

Illustratorの基本的な使い方を解説します。この授業を通じて、出力形式によるカラーモードの違いや、解像度の違いについて理解を深めてほしいと思います。

授業終了時の到達目標

【基本目標=C評価以上】

- ・教員の解説にしたがい、アプリケーションの操作を完成させることができる。
- ・提出課題を提出する。

【標準目標=B評価以上】

- ・アプリケーションの操作方法を理解し、自力で作品を完成させることができる。
- ・課題提出の締め切りを守ることができる。

【発展的目標=A評価】

- ・課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、オリジナリティとデザイン性のある作品制作ができています。

実務経験有無

実務経験内容

有

穴吹卒業後、デザインプロダクションと広告代理店にてグラフィックデザイン、ディレクションなどを担当。2021年より独立。MORE genre LABOの代表。

時間外に必要な学修

身の回りに溢れている映像の中に使われている文字・デザイン・素材などを自分の中の引き出しに入れて、それをいつでも引き出し使えるようにデザインの目を鍛える。

回	テーマ	内容
1	講師自己紹介・Illustrator・Photoshopについて	前半90分/講師自己紹介(経歴・youtube活動・質問など) 後半90分/Illustrator・Photoshopについて(参考書P190-P204)
2	Illustrator基本操作	基本操作演習① 前回の復習と初期設定/塗りと線の基本概念の演習/ツールバーと使用方法の説明・パスの基礎練習/文字打ち・設定
3	Photoshop基本操作	基本操作演習② 立ち上げと基本ツールの説明
4	Illustrator・Photoshop 写真編集とマスク	基本操作演習③ アピアランスの使用方法・オブジェクトの制作後写真の編集とイラストレータに配置する方法・マスク
5	Illustrator・Photoshop 文字編集・グラデーション	基本操作演習④ 文字の編集(参考書P102-130)抜粋して演習
6	Illustrator・Photoshop 画像編集	基本操作演習⑤ 画像編集(参考書P16-100)抜粋して演習
7	Illustrator・Photoshop 画像編集	基本操作演習⑥ 画像編集(参考書P16-100)抜粋して演習
8	課題制作 01	課題制作 01 講師が用意した課題を実際に制作する「地図」
9	課題制作 02 前半	課題制作 02 講師が用意した課題を実際に制作する「レシピ」
10	課題制作 02 後半	課題制作 02 講師が用意した課題を実際に制作する「レシピ」完成
11	課題制作 03 前半	課題制作 03 講師が用意した課題を実際に制作する「パッケージ」
12	課題制作 03 後半	課題制作 03 講師が用意した課題を実際に制作する「パッケージ」完成
13	課題制作 04 序	課題制作 04 IllustratorとPhotoshopを使用しオリジナルロゴを作る「YouTubeチャンネルのロゴ」ラフスケッチ・サムネイル
14	課題制作 04 破	課題制作 04 IllustratorとPhotoshopを使用しオリジナルロゴを作る「YouTubeチャンネルのロゴ」作成
15	課題制作 04 急	課題制作 04 IllustratorとPhotoshopを使用しオリジナルロゴを作る「YouTubeチャンネルのロゴ」完成・提出

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
Illustratorしっかり入門	課題1 課題2 課題3 課題4	10.0% 25.0% 25.0% 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/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	田中直美
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			
有	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ドンドン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			
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	20%	
		地図	20%	
		ネームカード	20%	
		実践課題	40%	

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	単位時間数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	必須	田中直美
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"> ・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		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	はじめに、スマホで撮影1	なぜこの授業があるのか？最後にどうなしてほしいか？シラバスの説明、採点課題・テストについて。スマホで構図との練習。基本はFIXカメラを動かさず撮りましょう。		
2	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		
3	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		
4	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)		
5	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。構図との練習。学内で自然光で綺麗に撮れる場所をさがす。		
6	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、		
7	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		
8	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		
9	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		
10	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		
11	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カメラ配置、スイッチャーATEM		
12	シチュエーション撮影1	撮影実践・・・○○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		
13	シチュエーション撮影2	撮影実践		
14	シチュエーション撮影3	撮影実践		
15	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		スマホ撮影動画課題 中間テスト ケーブル8の字巻きテスト	40% 40% 20%	

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	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	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 出席率	50.0% 30.0% 20.0%	

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	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	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	40.0%	
		出席	30.0%	
		授業態度	30.0%	

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	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	田中 宏樹
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				
動画が持つ特性やメディアの特性を知り、メディアで発信することの意識を身に着けた上で企画を考えることができるようになる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	複数企業のTV-CM、PV、WEB動画に携わっている			
時間外に必要な学修				
課題制作				
回	テーマ	内容		
1	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・メラビアン法の法則 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際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		
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		授業内課題	25.0%	
やさしい・かんたん企画書・提案書		A4企画書・プレゼン用企画書	25.0%	
やさしい・かんたんプレゼンテーション		プレゼンテーション	50.0%	

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	R6年度/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
270分	10回	60時間	必須	田中直美
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。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。</p>				
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		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				
<p>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。</p>				
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でてこい元気篇」のCMと同じ物を作ってみ		
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1 課題2	40% 60%	

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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60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	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		課題制作① 課題制作②	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合動画実務1		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	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	田中宏樹
授業の概要				
1年次に学んだ基礎知識を用いて、動画制作実務に即した課題を行う				
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 ・クライアントの意図を汲み取り、的確な動画制作をし、動画の制作力を高める 				
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				
時間外に課題制作を行う必要があるかもしれません。				
回	テーマ	内容		
1	オリエン	クライアントワークを想定したオリエンテーション		
2	企画	オリエンテーションを受けて企画を考える		
3	プレゼン	企画を発表する		
4	制作準備	撮影に向けて準備をする		
5	撮影①	企画に沿った撮影を行う ※ロケ撮影を優先的に行う		
6	撮影②	企画に沿った撮影を行う ※ロケ撮影を優先的に行う		
7	撮影③	企画に沿った撮影を行う ※ロケ撮影を優先的に行う		
8	編集①	オフライン編集		
9	編集②	オフライン編集		
10	オフライン講評会	オフライン編集したものでチェックする		
11	修正作業①	オフライン講評会で出た意見を基に修正をする。 テロップなどを入れる。		
12	修正作業②	オフライン講評会で出た意見を基に修正をする。 テロップなどを入れる。		
13	修正チェック	修正ができていないかチェックを行う		
14	修正③	最終調整		
15	講評会	講評会		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		企画	20.0%	
		プレゼン	20.0%	
		制作準備	20.0%	
		撮影	20.0%	
		編集	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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	田中宏樹
授業の概要				
1年間で学んだ映像知識・技術の総決算として、映像作品を制作する。				
授業終了時の到達目標				
1.自分で目的を設定し、目的達成のための映像作品を企画する。 2.企画内容を、他者にもわかりやすい企画書にまとめ、担当教員に理解を得ながら、相談して制作に取り組める。 3.これまでに習得した技術を駆使して、オリジナルな素材(映像・静止画ほか)を準備することができる。 4.自分の用意した素材を編集し、スケジュール管理に取り組み、締め切りまでに動画を完成させることができる				
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				
授業時間外での取材や、撮影が必要となるかもしれません。				
回	テーマ	内容		
1	制作動画の企画をたてる	何のための動画なのか?どうやって作るのか?		
2				
3		ラフ企画書提出締め切り 10/23(月) 2コマ目まで		
4	企画書の再検討	プレゼン用に企画書を作る		
5		企画書を整える		
6		プレゼンテーション		
7	撮影&編集	撮影や編集の作業		
8		撮影や編集の作業		
9		撮影や編集の作業		
10		撮影や編集の作業		
11	提出1回目	制作進行のチェック オフライン編集まででOK		
12		修正作業		
13		修正作業		
14	最終提出:講評会	完成動画の提出、プレゼンテーション		
15	修了制作展に向けた展示の準備	ボード制作・展示の準備		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		企画書を整える	40.0%	
		完成動画	60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎		ネット動画クリエイター学科/1年	2024/通年	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	50回	100時間	必須	種田真幸 田中宏樹
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける ・日頃の習慣が自分の進路選択に与える影響が大きいことを理解する ・その他学習状況のヒアリングや個別のアドバイスを実施する(HR的内容) 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る ・就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る ・物事の見方と考え方や話しを聴くことの重要性を理解して問題意識を持つことが出来る 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	人材総合サービスで8年、人材育成・学生就職情報サイト運営			
時間外に必要な学修				
・良い習慣を身につけるために自分がすべきことに気付き日々行動すること(日々の振り返りと反省と反復)				
回	テーマ	内容		
1	新しい学びを効果的にする	穴吹学園での学び方について +各チューターによるHR(各回) ↓		
2		社会人基礎講座で学ぶことの解説		
3		話の聴き方		
4		偶然がつくる人生		
5		モノの見方①		
6		モノの見方②		
7	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る①		
8		就職活動の世界を知る②		
9	文章による表現の仕方を学ぶ	文章の書き方と構成の仕方①		
10		文章の書き方と構成の仕方②		
11		記憶からたどる		
12		自分を知る工夫①		
13		自分を知る工夫②		
14		自分を知る工夫③		
15		履歴書の書き方と伝え方		
16		履歴書を作成する①		
17		履歴書を作成する②		
18		履歴書を作成する③		
19	情報の集め方を学ぶ	情報収集編		
20		興味のある仕事について調べる		
21		考え方(その1)①		
22		考え方(その1)②		
23	言葉での表現の仕方を学ぶ	プレゼンの基本と応用		
24		他の学生との違いをアピールする方法		
25		企業の話しを聞こう		
26		面接のポイントを理解する		
27		動画教材:ディスカッションの基本と応用①		
28		動画教材:ディスカッションの基本と応用②		
29		動画教材:ディスカッションの基本と応用③		
30	学んだことの活用方法	まとめ		
31~50		学校行事を実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト: 熱血! 森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度・取り組み方 提出課題評価	60% 40%	質問がある場合はメールにて受け付けます

作成者: 高橋 潤

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/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	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Web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	おさらいと目的設定	おさらいと新年度の目的設定 (KPI・KGI)		
2	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		
3	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		
4	ペルソナ設定	ペルソナとは・ペルソナの作成		
5	キーワードリサーチ	キーワードリサーチの重要性・方法		
6	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		
7	課題制作①	課題制作		
8	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		
9	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		
10	Web広告	Web広告の概要・広告キャンペーンの作成		
11	Web解析/Googleアナリティクス	Web解析の概要・重要性/Googleアナリティクスの利用方法		
12	ビジネス目標を達成する	ビジネス目標の達成に必要なインサイトを得る		
13	マーケティング効果測定	データやコンバージョンの測定		
14	アナリティクスデータの活用	アナリティクスのデータを最大限に活用する方法を学ぶ		
15	課題制作②	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① 課題制作②	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合動画実務3		ネット動画クリエイター学科/2年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	選択	担当教員
180分	30回	120	必須	田中直美
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> 前期は、1年生の時に培ったAfterEffectsをつかって、目的を持った動画制作に挑戦します。 前期の後半は、ジンバルを使った撮影にチャレンジします。 後期は、新しいソフトDaVinciResolveを履修します。 				
授業終了時の到達目標				
(基本目標=C評価以上) ・教員の解説に従って、作業を完成させることができる。 (標準目標=B評価以上) ・アプリケーションの操作方法を理解し、自力で作品を完成させることができる。 ・課題提出の締め切りを守ることができる。 (発展的目標=A評価) ・課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、オリジナリティある作品制作ができている。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ケーブルテレビ局にて、約10年間番組制作に従事。		
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	課題1:テーマをもった動画の制作 「赤ちゃん向けの動画の作成」 ～すこやか2024で上映する動画の作成～ 5月25(土), 26(日)がイベントになります。	調査研究&企画		
2		動画の制作		
3		動画の制作		
4		動画の制作		
5		完成、提出、講評会?		
6		完成、提出、講評会?		
7	デジタルカメラ撮影練習-1	シャッタースピード、絞りなど		
8	デジタルカメラ撮影練習-2	レンズの違いによるボケ味の違いなど		
9	デジタルカメラ撮影練習-3			
10	デジタルカメラ撮影練習-4			
11	課題2: KIROHiroshimaのPV風動画の作成	織田先生1回目:ジンバルの使い方		
12		織田先生2回目: KIROでの撮影		
13		織田先生3回目: カラーグレーディング		
14		編集作業		
15		完成・提出・講評会		
16	DaVinchResolveの使い方1			
17	DaVinchResolveの使い方2			
18	DaVinchResolveの使い方3			
19	DaVinchResolveの使い方4	課題4:ダヴィンチを使つての編集課題作品の提出		
20	DaVinchResolveの使い方5			
21	DaVinchResolveの使い方6			
22	DaVinchResolveの使い方7			
23	課題3: 野外撮影、秋の景色をバックに、野外でインタビュー撮影			
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題1	25%	質問, チェック 依頼はEメール で受け付けま す。
		課題2	25%	
		課題3	40%	
		課題4	10%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合動画実務4		ネット動画クリエイター/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	石田一真
授業の概要				
<p>現在求められている映像クリエイターとして、即戦力になれるような技術を広く習得する。編集技術やデザイン技術をはじめ、クライアントワークも含めた制作も行う。 後半は動画編集やデザインをソフトウェア単位で担当を分け、一つの作品を完成させる。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上) ・ソフトウェアを使用することができる ・提示された意図を理解し制作することができる</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・条件を整理し必要十分な作品を制作することができる ・講義内容を理解し、十分に作品に落とし込むことができる</p> <p>(発展的目標:A評価) ・より効果的な編集、デザインができる ・独自で習得した編集技術を用いて効果的に制作できる ・第三者を魅了する作品を制作できる</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	企業の映像製作部での動画作成、フリーランスとして動画制作に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
<p>授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。 また、WEBなどを用いて関連参考資料を常にチェックしておくこと。</p>				
回	テーマ	内容		
1-6	動画編集演習	Premiere Pro を用いた動画編集。インタビュー素材を効果的・効率的に編集する技術を学習する。		
7-8	動画グラフィックデザイン	Premiere Pro を用いたフォローテロップの作成技術を学習する。		
9-10		Illustrator を用いたテロップ(CG)の作成技術を学習する。		
11-15		After Effects を用いたテロップ(CG)の作成を学習する。		
16-19	課題制作①	これまで学習した技術を用いて、指定課題を1人1作品作成する。		
20-24	課題制作②	クライアントワーク 店舗紹介動画を分業で作成する。		
25-30	課題制作③	番組作成 番組を全員で企画し、分業で作成する。 ゲームコーナー、ランキング当て、トークを含む番組		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題①	20.0%	
		課題②	20.0%	
		課題③	60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合動画実務5		ネット動画クリエイター学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	若林公
授業の概要				
動画に求められる企画・構成を学ぶ TVに欠かせないフリとウケの構成を学ぶ どのようにしたら多くの人に、『伝わる』のか				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 企画・アイデアを出せるようになる まずはすでにある簡単な文章からTVの構成へ 一から3～5分のTV番組の構成を作れるようになる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		TV番組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	① 前期制作した動画 構成を意識した講評会	① 前期制作した動画 構成を意識した講評会		
2	② 構成とは何か	② 構成とは何か		
3	③ TVの構成を考えるうえで必要な企画の考え方 その1	③ TVの構成を考えるうえで必要な企画の考え方 その1		
4	④ TVの構成を考えるうえで必要な企画の考え方 その2	④ TVの構成を考えるうえで必要な企画の考え方 その2		
5	⑤ 簡単な普通の紹介文(ナレーション)を、TVのフリとウケのついたナレーションへ	⑤ 簡単な普通の紹介文(ナレーション)を、TVのフリとウケのついたナレーションへ		
6	⑥ 簡単な普通の紹介文(ナレーション)を、TVのフリとウケのついたナレーションへ	⑥ 簡単な普通の紹介文(ナレーション)を、TVのフリとウケのついたナレーションへ		
7	⑦ 【⑤・⑥の課題】90秒～120秒 講評会	⑦ 【⑤・⑥の課題】90秒～120秒 講評会		
8	⑧ 3～5分のTV番組の構成を書き起こす	⑧ 3～5分のTV番組の構成を書き起こす		
9	⑨ 3～5分のTV番組の構成を書き起こす	⑨ 3～5分のTV番組の構成を書き起こす		
10	⑩ 紹介したいものの構成を考える 企業や観光地などを一から考える リサーチ	⑩ 紹介したいものの構成を考える 企業や観光地などを一から考える リサーチ		
11	⑪ 紹介したいものの構成を考える 企業や観光地などを一から考える 企画	⑪ 紹介したいものの構成を考える 企業や観光地などを一から考える 企画		
12	⑫ 紹介したいものの構成を考える 企業や観光地などを一から考える 構成	⑫ 紹介したいものの構成を考える 企業や観光地などを一から考える 構成		
13	⑬ 【⑩～⑫の課題台本(ラフ構成)にする】3～5分尺 講評会	⑬ 【⑩～⑫の課題台本(ラフ構成)にする】3～5分尺 講評会		
14	⑭ 1時間のTV番組の書き起こし	⑭ 1時間のTV番組の書き起こし		
15	⑮ 1時間のTV番組の書き起こし	⑮ 1時間のTV番組の書き起こし		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題1	50.0%	
		課題2	50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		ネット動画クリエイター学科/2年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	105回	210時間	必須	石田一真
授業の概要				
2年間で学んだ映像知識・技術を用いて、映像作品を制作する。				
授業終了時の到達目標				
1.自分で目的を設定し、目的達成のための映像作品を企画する。 2.企画内容を、他者にもわかりやすい企画書にまとめ、担当教員に理解を得ながら、相談して制作に取り組める。 3.これまでに習得した技術を駆使して、オリジナルな素材(映像・静止画ほか)を準備することができる。 4.自分の用意した素材を編集し、スケジュール管理に取り組み、締め切りまでに動画を完成させることができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	企業の映像製作部での動画作成、フリーランスとして動画制作に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1-6	制作動画の企画をたてる	何のための動画なのか? どうやって作るのか?		
6-12				
13-18		ラフ企画書提出締め切り		
18-26	企画書の再検討、素材の準備、スケジュール	映像のための素材の準備、スケジュールをたてる		
26-30		本企画書最終提出		
31-36	撮影&編集	撮影や編集の作業		
37-42		撮影や編集の作業		
43-48		撮影や編集の作業		
49-54		撮影や編集の作業		
55-60		撮影や編集の作業		
61-66	提出1回目	制作進行のチェック		
67-72		修正作業		
73-78		修正作業		
79-84		修正作業		
85-90	最終提出:講評会	完成動画の提出、プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		企画書 完成動画	40.0% 60.0%	相談はいつでも受け付けています。完成形をしっかりとイメージして取り組みましょう。

作成者: 石田 一真

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ライブ配信応用		ネット動画クリエイター学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	石田 一真
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	ライブ配信基礎講習	機材とOBSの振り返り		
4～6	配信実習①	配信に向けた素材作り		
7～9	配信実習①	配信本番		
10～12	OBSの詳細機能学習 / 音声の調整	音声調整/クロマキー/ブラウザ系/ホットキー/リプレイ		
13～15	OBSの詳細機能学習 / 映像エフェクト	アルファチャンネル/スティンガー/トランジション		
16～18	配信実習②	配信に向けた素材作り		
19～21	配信実習②	本番(e-SPORTS大会想定)		
22～24	配信実習③	配信に向けた素材作り		
25～27	配信実習③	配信に向けた素材作り		
28～30	配信実習③	配信本番		
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① 課題制作② 課題制作③	30.0% 30.0% 40.0%	