

作成者:田中宏樹

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	2025／通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択
630分	15回	210時間単位	必須

## 授業の概要

2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	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	企画作業	企画作業
3	企画提出	ラフ企画書提出締め切り
4	企画書の再検討、素材の準備、スケ	映像のための素材の準備、スケジュールをたてる
5	撮影準備	撮影準備
6	撮影&編集	撮影や編集の作業
7	撮影&編集	撮影や編集の作業
8	撮影&編集	撮影や編集の作業
9	撮影&編集	撮影や編集の作業
10	撮影&編集	撮影や編集の作業
11	提出1回目	制作進行のチェック
12	修正作業	修正作業
13		修正作業
14		修正作業
15	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
	制作動画	100.0%	

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学科 ／2年	2025／通年	演習
授業時間	総回数	単位数（時間数）	必須・選択	授業担当者
180分	30回	120	必須	矢山遙介
授 業 の 概 要				
SNS動画制作＆運用				
授業終了時の到達目標				
SNSのアカウントの運用からバズらせ方、収益の方法までがわかるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
		時間外に必要な学修		
回	テ 一 マ	内 容		
1	SNS動画の可能性と市場分析			
2	プラットフォームの特徴と最新トレンド			
3	アカウント開設とプランディング戦略			
4	動画撮影の基本と映える撮影テクニック			
5	動画編集入門（スマホ・PCソフト活用）			
6	投稿戦略とアルゴリズムの理解			
7	ショート動画の作り方（TikTok & Instagramリール）			
8	YouTube動画制作（長尺・ショートの違い）			
9	ストーリー＆ライブ配信の活用法			
10	AIツールを活用した動画制作の効率化			
11	SNSの収益化と企業案件の獲得方法			
12	コラボレーション戦略と拡散テクニック			
13	SNSデータ分析とコンテンツ改善			
14	アカウント運用の成果発表とフィードバック			
15	SNSクリエイターの未来とキャリア戦略			
16	課題制作			
17	課題制作			
18	課題制作			
19	課題制作			
20	課題制作			
21	課題制作			
22	課題制作			
23	課題制作			
24	課題制作			
25	課題制作			
26	課題制作			
27	課題制作			
28	課題制作			
29	課題制作			
30	課題制作			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題制作①	50.0%	
		課題制作②	50.0%	

作成者：齊藤花奈

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
総合動画実務3	ネット動画クリエーター学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
180分	15回	60時間	必須

## 授業の概要

動画を編集するにあたっての演出目線を養う  
企画出し・撮影についての細かな配慮など編集以外のスキルも身につける

## 授業終了時の到達目標

- ・オリジナル(自分が好きなこと)は何かを見つける
- ・視聴者目線に立つ客観視点を持つ
- ・飽きさせないように見せ切る動画制作と編集方法を身につける

## 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	現在の仕事について・修了作品についてのフィードバック etc	実際の仕事依頼～納品の流れなど
2	課題① しもふりチューブ編集	実際にしもふりチューブで使用している
3	課題① しもふりチューブ編集	テロップやBGMを用いて編集してみる。
4	課題① しもふりチューブ編集	(どこをおもしろポイントにするかなど考えましょう)
5	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作①	実際の番組企画書を見てみる・グループに分かれてディスカッション・企画立案
6	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作②	グループに分かれてディスカッション・企画立案
7	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作③	台本制作・ディティールを詰める
8	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作④	撮影
9	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作⑤	自グループの動画編集
10	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作⑥	自グループの動画編集
11	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作⑦	自グループの動画編集
12	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作⑧	別グループの動画編集
13	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作⑨	別グループの動画編集
14	課題② YouTubeオリジナルコンテンツ制作⑩	別グループの動画編集
15	発表会・総まとめ	
教科書・教材		評価基準
		課題①
		30.0%
		課題②
		70.0%
評価率		その他

作成者：田中宏樹

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
総合動画実務 2	ネット動画クリエイター学科/2年	2025／通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択
450分	30回	300時間単位	必須

## 授業の概要

「広島の魅力」をテーマにSNSを使用して発信をしていく。  
お店に取材交渉や撮影許可をもらうなど、実践的な動画制作を含め発信をしていく。

## 授業終了時の到達目標

決めたスケジュールを実行することができる。  
外部の方と交渉を含むコミュニケーションをとることができる。

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	チャンネルプランディングの作成	チャンネルのルールや発信する内容決めていく
2	ロゴ作成	チャンネルにあったロゴを作成する
3-10	SNS発信	チャンネルの企画・撮影・編集を同時並行的に行っていく。
11	フィードバック分析	SNSの投稿した伸び率などを鑑みてチャンネルを分析する
12-15	SNS発信・夏休み分のストックを作成	SNS発信をすると同時に夏休み期間にアップする動画のストックを作成
16-29	SNS発信	チャンネルの企画・撮影・編集を同時並行的に行っていく。
30	引き継ぎ作業	次の代でもチャンネルを使用できるよう、 引き継ぎ作業を行う

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	SNS発信	100.0%	

作成者：石田一真

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
総合動画実務2(ゼミ)	ネット動画クリエイター学科／2年	2025／通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
450分	30回	150時間	必須

### 授業の概要

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。

### 授業終了時の到達目標

(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

(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

(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

### 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

### 編集や台本制作、デザインの収集など

回	テーマ	内容	
1	作業環境の最適化・面談など	ハード・ソフトの最適化など	
2	課題① インタビュー動画製作(1)	企画立案・機材使用の復習	
3	課題① インタビュー動画製作(2)	撮影	
4	課題① インタビュー動画製作(3)	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。	
5	課題① インタビュー動画製作(4)	Premiere Pro を用いたフォローテロップの作成技術を学習する。	
6	課題① インタビュー動画製作(5)	Premiere Pro を用いたフォローテロップの作成技術を学習する。	
7	課題① インタビュー動画製作(6)	修正など	
8	課題① インタビュー動画製作(7)	修正など	
9	課題② [Ai]グラフィックデザイン (1)	街の商業デザインをインプット	
10	課題② [Ai]グラフィックデザイン (2)	商業デザイン	
11	課題② [Ai]グラフィックデザイン (3)	Illustrator を用いたテロップ(CG)の作成技術を学習する。	
12	課題② [Ai]グラフィックデザイン (4)	クライアントワーク・タイムアタック	
13	課題③ [Ae]グラフィックデザイン (1)	商業デザイン	
14	課題③ [Ae]グラフィックデザイン (2)	After Effects を用いたテロップ(CG)の作成技術を学習する。	
15	課題③ [Ae]グラフィックデザイン (3)	商業デザイン	
16-19	課題制作④	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⑤	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⑥	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
オリジナル資料	課題① 課題② 課題③ 課題④ 課題⑤ 課題⑥	10% 10% 10% 20% 20% 30%	質問、チェック依頼はいつでも受け付けます。