

作成者： 大元 元巳

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	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	60時間単位	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				
・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
テロップデザイン		学科／(例)1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30	必須	田中 直美
授 業 の 概 要				
・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				
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ます。				
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どんどん増やしていきましょう。				
回	テ ー マ		内 容	
1	テロップデザインの基礎知識1		テロップデザインレポート	
2	テロップデザインの基礎知識2			
3	テロップデザインの基礎知識3			
4	テロップを作ってみよう1		Illustratorで作ってみよう	
5	テロップを作ってみよう2		Photoshopで作ってみよう	
6	テロップを作ってみよう3		PremierProで作ってみよう	
7	テロップを作ってみよう4		テロップを動かしてみよう！SEも大事だよ	
8	動くテロップを作ってみよう1			
9	動くテロップを作ってみよう2			
10	動くテロップを作ってみよう3			
11	課題制作1：好きなグミBEST3		自分で考えて必要な物を作って入れてみよう！	
12	課題制作2			
13	課題制作3			
14	課題制作4			
15	課題制作5			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		テロップデザインレポート	10.0%	
		ネームカード、タイトルデザイン	20.0%	
		動くテロップ	20.0%	
		好きなグミBEST3	50.0%	

作成者:田中宏樹

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	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
360分	15回	120時間単位	必須	田中宏樹/石田一真
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
3DCGモデリング1		ネット動画クリエイター学科／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	大元智美
授 業 の 概 要				
Blenderを用いた3DCGデータ制作の流れを習得する。				
授業終了時の到達目標				
■C評価： Blenderを使って立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 質感の設定ができる。 ライトとカメラを設定し、画像として出力することができる。				
■B評価： C評価基準に加え、Blenderを使って <b>指示通り</b> の立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 テクスチャを利用し、複数の質感を設定することができる。				
■A評価： B評価基準に加え、Autodesk Mayaを使って <b>意図通り</b> の立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 現実の素材を観察し、質感の設定に反映させることができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		自動車関連企業で3DCGを用いた画像制作および制作ディレクション、進行管理。 印刷物の色校正ディレクション、品質管理。		
時間外に必要な学修				
3DCGを用いれば、ほとんど何もかもを作ることが出来ます。現実のアイテム、巨大すぎるステージ、さらには非現実的な存在さえも！ モデリングの技術を授業で習得しながら、「作りたいもの」をぜひ見つけて制作してみてください。				
回	テ ー マ	内 容		
1	オリエンテーション Blenderの基本操作	・Blenderのインストール ・Blenderの基本操作		
2	モデリング①	・フライパンと目玉焼きのモデリング ・基本の編集方法、質感設定の方法、レンダリング		
3	モデリング②	・棒アイスのモデリング		
4	モデリング③	・カップ&ソーサーのモデリング		
5	モデリング④	・テーブルとイスのモデリング		
6	モデリング⑤	・ソファのモデリング		
7	モデリング⑥	・花と花瓶のモデリング ・カーブの利用		
8	モデリング⑦	・レトロゼリーのモデリング		
9	モデリング⑧	・くまのキャラクターのモデリング ・アーマチュア（ボーン）		
10	モデリング⑨	・コンロのモデリング		
11	モデリング⑩ 課題提出	・部屋のモデリング		
12	動画制作①	・キーについて ・パーティクルエフェクト ・タイポグラフィ ・動画出力設定		
13	動画制作②			
14	動画制作③	・【動画課題提出日】		
15	まとめ			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・教科書「ミニチュア作りで楽しく始める 10日でBlender 4入門」 ・ノートPC、マウス		課題提出	100.0%	疑問・質問等ありましたら授業外でも質問してください。大歓迎です。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
SNS制作		ネット動画クリエイター学科 ／1年	2025／通年	講義
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	矢山遥介
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 ー 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	アカウント開設とブランディング戦略			
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	
YouTube番組制作		ネット動画クリエイター学科／2年	2025／後期	演習	
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員	
180分	15回	60時間	必須	齊藤花奈	
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 テロップやBGMを用いて編集してみる。 (どこをおもしろポイントにするかなど考えましょう)		
3	課題① しもふりチューブ編集				
4	課題① しもふりチューブ編集				
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	評価率	その他
			課題①	30.0%	
			課題②	70.0%	

作成者:田中宏樹

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
情報デザイン		ネット動画クリエイター学科/1年	2025／前期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間単位	必須	田中宏樹
授 業 の 概 要				
サムネイルなど情報を要約する力が動画クリエイターにが必要になる。 情報を伝えるための設計をしていく方法などを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
・サムネイル制作などに必要なAdobe Photoshopの操作スキルを身につける ・伝えるべき情報を形にすることができるようになる。 （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。				
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				
授業で学習したところを意識して作品を観るようにする。				
回	テ ー マ	内 容		
1	基本用語の説明	Photoshopとillustratorの違い。 ラスターデータとベクトルデータの違い。写真の画像加工		
2	レイヤーマスク	人物切り抜き、顔だけ、人物の顔を加工する。レイヤーマスクの理		
3	レイヤースタイルで 文字を作る・パターンを作成	レイヤースタイルで文字を作る ・金文字　・アメコミっぽい文字・版ずらし文字　・キャンディー文字		
4	文字を作る　テクスチャー (クリッピングマスク)	画像素材を使ってテクスチャー (かすれ文字、ラインストーン文字など)		
5	文字のレイアウト	Photoshopでの文字のレイアウトの仕方		
6	課題①サムネイルを作成する	参考サムネイルを基に同じサムネイルを作成		
7	ブラシ・効果など	パースに合わせて貼り付け。キラキラブラシの作成		
8	ラインスタンプの作成	オリジナルLINEスタンプを作ってみる		
9	情報デザイン	情報デザインの手順		
10	課題②バナーの作成	穴吹デザイン専門学校の広告用バナーを制作してみよう。		
11	PhotoshopとPremiereの連携	PhotoshopとPremiereを連携させてテロップを作成 袋文字について。		
12	課題③自己紹介動画の作成	30秒～1分の自己紹介動画を作成 (テロップを入れて)		
13	課題③自己紹介動画の作成	30秒～1分の自己紹介動画を作成 (テロップを入れて)		
14	課題③自己紹介動画の作成	30秒～1分の自己紹介動画を作成 (テロップを入れて)		
15	講評会	講評会		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
最強構図 知ってたらデザイン上手くなる		課題① 課題② 課題③	20.0% 30.0% 50.0%	

作成者:田中直美

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
情報番組制作		ネット動画クリエイター学 科／(例)1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90	必須	<a href="#">田中 直美</a>
授 業 の 概 要				
TVで放送されることを想定した架空の情報番組「これって？知ってる！」の制作をとおして、以下の力をつけたいと考えています。①マルチカメラ収録について理解を深める②編集ソフトPremierProが使えるようになる③カメラ機材、マイク、スイッチャーなど使って収録の経験をする				
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ます。				
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、編集練習 1		授業概要、番組概要、素材ビデオ作り、プレミアの使い方	
2	編集練習 2		「きりとりんぐ」のビデオ作り	
3	編集練習3			
4	テロップデザイン		「ネームカード」と「とりきり」	
5	ビデオカメラをさわってみよう！①		ビデオカメラ・三脚・照明など	
6	ビデオカメラをさわってみよう！②			
7	オリジナル商品ビデオ制作①		文房具大賞商品で撮影・編集してみよう	
8	オリジナル商品ビデオ制作②		文房具大賞商品で撮影・編集してみよう	
9	2 カメ 収録①		2カメ収録の仕組み・機材のくみたて	
10	2 カメ 収録②		OBSの使い方・テロップの作り方	
11	2 カメ 収録③		収録本番	
12	2 カメ 収録④		収録本番	
13	デジタルカメラ実習 1			
14	デジタルカメラ実習 2			
15	デジタルカメラ実習 3			
教科書・教材			評価基準	評価率
			キリトリングのビデオ	20.0%
			オリジナル商品ビデオ	30.0%
			情報番組ビデオ	50.0%
			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	
ドラマ制作		ネット動画クリエイター学科/1年	2025／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時間単位	必須	田中宏樹	
授 業 の 概 要					
ドラマ制作を通し、映像のカット割り・撮影方法を学び、 Adobe Premiere Proの基本的な編集ソフトの使用方法を学ぶ					
授業終了時の到達目標					
・ 動画制作に必要なAdobe Premiereの基本操作スキルを身につける ・ 感情を伝えるカット割りを身に着ける。 （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。					
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					
映画やテレビドラマを見てください。感情を伝える技法を見て学びを得てください。					
回	テ ー マ		内 容		
1	動画の基本用語と簡易動画の作成 動画編集の基本原理		動画制作の基本知識 Adobe Premiere基本操作、ファイル管理・モンタージュ理論		
2	編集の応用技術		・ずり上げ・ずり下げの説明・マッチカット・アクションカット・トランジション ・カラー編集・マルチカメラ編集		
3	課題ドラマの編集		・1コマ目 イマジナリーラインの説明 ・2コマ目 ドラマ「待ち合わせ」を編集		
4	舞台セオリーについて		・1コマ目 音声の編集について(待ち合わせ) ・2コマ目 上手と下手など作品を通じてカットの意味を感じる		
5	撮影の際の基礎知識		・レンズワークについて ・ピンマイクを隠してつける方法 ・絵コンテの書き方（模写）		
6	課題①課題ドラマの作成		・課題シナリオを基にドラマを作成 ・俯瞰図(会話劇)と絵コンテ（一人芝居）を作る ・グループを作る		
7	課題①課題ドラマの撮影		課題シナリオを基にドラマを作成（3人1グループで）		
8	課題①課題ドラマの編集		1コマ目 残りの撮影 2コマ目 編集作業		
9	課題①課題ドラマを編集・講評		1コマ目 編集作業 2コマ目 講評		
10	課題② オリジナルドラマ制作①		「夏」をテーマに縦型映像の1分ドラマを制作 シナリオの書き方。シナリオ作成 1人1作品作成		
11	課題② オリジナルドラマ制作②		撮影		
12	課題② オリジナルドラマ制作③		撮影		
13	課題② オリジナルドラマ制作④		撮影・編集		
14	課題② オリジナルドラマ制作⑤		編集作業		
15	講評会		1コマ目 編集作業 2コマ目 講評会		
教科書・教材			評価基準	評価率	その他
			授業内課題	20.0%	
			課題①	30.0%	
			課題②	50.0%	