

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎1	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
0.5単位（15時間）	必須		種田 真幸 田中 直美
授 業 の 概 要			
・ 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			
・ 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	建材メーカーにて技術指導・教育に従事		
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 （社会人基礎で学ぶ内容について）	
2		話の聴き方 （メモ、スケジュール管理の重要性）	
3		偶然がつくる人生 →宿題①	
4		モノの見方① →宿題②	
5		モノの見方② →宿題③	
6	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る① →宿題④	
7		就職活動の世界を知る② →宿題⑤	
8	文章による表現の仕方を学ぶ	履歴書の書き方と伝え方+履歴書を作成する （左半分）→宿題⑥	
9		自分を知る工夫① （自己分析）	
10		自分を知る工夫② （他己分析）	
11		文章の書き方と構成の仕方 （自己紹介文作成）	
12		文章の書き方と構成の仕方 （自己紹介文作成）→課題①	
13		文章の書き方と構成の仕方 （自己紹介文+記入）	
14		文章の書き方と構成の仕方 （趣味特技・特記事項作成）	
15		文章の書き方と構成の仕方 （趣味特技・特記事項+記入）	
教科書・教材		評価基準	評価率
テキスト： 熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		出席・授業態度・取り組み方 宿題①～⑥・提出課題 評価①	60％ 40％
			質問はメールにて受け 付けます

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎2	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
0.5単位（15時間）	必須		種田 真幸 田中 直美
授 業 の 概 要			
・ 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			
・ 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	建材メーカーにて技術指導・教育に従事		
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	文章による表現の仕方を学ぶ	資格・検定の記入 →課題②	
2	情報の集め方を学ぶ	情報収集編 （学校メールの活用+情報収集の方法）	
3		求人票の見方を知る	
4		興味のある仕事について調べる →宿題⑦	
5		興味のある仕事について調べる （志望動機を考える）	
6		興味のある仕事について調べる （志望動機を考える+記入）	
7	言葉での表現の仕方を学ぶ	考え方(その1)①②	
8		他の学生との違いをアピールする方法	
9		企業の話しを聞こう	
10		面接のポイントを理解する	
11	進路について考える	進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入 →課題③	
12		進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入	
13		進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入	
14		進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入	
15		進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入	
教科書・教材		評価基準	評価率
テキスト： 熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		出席・授業態度・取組み方 宿題⑦・提出課題 評価②～③	60％ 40％
			質問はメールにて受け付けます

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	2026/前	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
3単位（90時間）		必修		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				
・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	
1-3	スマホで撮影1		なぜこの授業があるのか？最後にどうなってほしいか？シラバスの説明、採点課題・テストについて。スマホで構図とる練習。基本はFIXカメラを動かさずことなく撮りましょう	
4-6	スマホで撮影2		屋外でFIX撮影練習	
7-9	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	
10-12	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）	
13-15	ジンバル使ってみよう			
16-18	カット割りの違いで与える印象の違い		課題1：飲み物を飲む動作をカット割りして撮影し、1本の動画にしてください。	
19-21	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。構図とる練習。学内で自然光で綺麗に撮れる場所をさがす	
22-24	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、	
25-27	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	
28-30	課題2：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	
31-33	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	
34-36	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	
37-39	インタビュー撮影2		課題3：インタビュー動画の編集「あなたにとって〇〇とは？」「話せばわかることもある」	
40-42	インタビュー撮影3		インタビュー動画完成提出	
43-45	インタビュー撮影4		インタビュー動画講評会	
教科書・教材		評価基準		評価率
		課題1：飲み物カット割り		20.0%
		課題2：中間テスト		30.0%
		課題3：あなたにとって〇〇とは？		20.0%
		課題4：話せばわかることもある		30.0%
		その他		

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	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
3 単位（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				
youtubeやSNSの動画をたくさん見て勉強してください。				
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	
34～36	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			各校の規程に従う	

作成者:

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ライブ配信		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
3単位（90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、 企画番組をライブ配信し、現場で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		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				
SNS等のライブ配信をたくさん見て学んでください。				
回	テ ー マ		内 容	
1	LIVE配信基礎		LIVE配信の構造を理解する	
2	配信ソフト・機材基礎		配信ソフトや使用する機材を学ぶ 配線図作成	
3	①ライブ配信準備 -トーク番組編-		3チームに分かれて番組を作成する	
4	①ライブ配信 テスト配信			
5	①ライブ配信 本番		[課題①]	
6	配信ソフト・機材の学習2		ソフトと機材の追加学習	
7	②ライブ配信準備 -クイズ番組編-		2チームに分かれて番組を作成する	
8	②ライブ配信 準備			
9	②ライブ配信 本番		[課題②]	
10	③ライブ配信準備 -ゲーム大会編-		2チームに分かれてゲーム大会中継を行う	
11	③ライブ配信 準備			
12	③ライブ配信 本番		[課題③]	
13	④ライブ配信準備 -自由課題編-		3チームに分かれて番組を作成する	
14	④ライブ配信 準備			
15	④ライブ配信 本番		[課題④]	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題①	20%	
		課題②	20%	
		課題③	30%	
		課題④	30%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
3DCG制作	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（60時間）	必須		大元 智美
授 業 の 概 要			
Blenderを用いた3DCG制作の手順を習得する。			
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を使って指示通り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を使って意図通り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ソフトはあくまで道具です。周囲のものを観察し、普段から「どうやったらこの形を作ることができるか？」と考えるクセができると、モデリングは上達しやすくなります。現実的な形状だけでなく物理法則に逆らった物を作り出すことができるのも3DCGの良い所です。「こんなものがあつたらいいのにな」という想像力を膨らませてみてください。			
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 ・【課題提出日】	
12	動画制作①	・キーについて ・パーティクルエフェクト	
13	動画制作②	・タイポグラフィ ・動画出力設定	
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
・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・内容	100.0%
			授業の内容・それ以外の質問など、気軽に相談してください。

作成者:

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン概論	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		石田 一真
授 業 の 概 要			
デザインを効率よく実装するための基礎的な操作を習得する。 また作品に合わせた適切なグラフィックデザインとその基礎を学ぶ。			
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			
デザインの収集など			
回	テ ー マ	内 容	
1	illustratorの基本	ソフトの使い方・構造の習得	
2-4	チラシを作ろう①	・ パス・重なり・コマンド・基本的構造の理解と学習	
5-6	チラシを作ろう②	基本的構造の理解と復習またその応用の実演	
7-8	デザイン基礎	デザインの基礎の学習	
9	[課題①]デザイン基礎	デザイン基礎テスト	
10-11	[課題②]バナーを作ろう	商業デザインの習得	
12	チラシを作ろう	お題に沿ったチラシの作成	
13-15	[課題③]チラシを作ろう(応用)	作成したチラシのブラッシュアップ	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナル資料		課題① 課題② 課題③	30% 30% 40%
			質問、チェック依頼はいつでも受け付けます。

作成者:

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
Photoshop	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		年 盛 覚
授 業 の 概 要			
Photoshopの機能と基本的な操作を学ぶ。サムネイルやバナー作成のポイントを学び、実際にスピーディーに作成できるようになる。			
授業終了時の到達目標			
(基本目標：C以上) ・ Adobe Photoshopの基本操作を理解している。 (標準目標：B以上) ・ Adobe Photoshopの基本操作・応用操作を理解している。 ・ Adobe Photoshopでサムネイル・バナー作成ができる。 (発展的目標：A) ・ Adobe Photoshopの基本操作・応用操作を理解したうえで、スピーディーに制作することができる。 ・ Adobe Photoshopで注目させるデザインのサムネイル・バナー作成ができる。			
実務経験有無	実務経験内容		
なし			
時間外に必要な学修			
使ってみることが一番のソフト習得への近道です。YouTubeのサムネイルやWeb広告のバナーを見て真似してみるとから始めましょう！			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション	教員紹介・自己紹介 IllustratorとPhotoshopの違い Photoshopでできること Photoshopの立ち上げ、新規ファイル、保存について	
2	Photoshopの基本知識	解像度について Photoshopの特徴 レイヤーの概念 ツールの紹介	
3	選択範囲	なげなわツールと自動選択ツール、被写体を選択 ブラシを使った選択 色を使った選択	
4	切り抜きと合成	画像の切り抜き コラージュ作品作成 ①コラージュ作品	
5	色調補正とフィルター	画像加工 調整レイヤー レイヤースタイル	
6	テキスト入力	レイヤースタイル	
7	オリジナルステッカーをつくろう	グラデーションとパターンでキラキラを作る ②オリジナルステッカー	
8	コラージュ作成とステッカー作成の残り	①もしくは②で終わっていない人は終わらせる、終わっている人は二個目の作成	
9	バナーデザインに挑戦	オリジナルバナー作成 ステップ1	
10	バナーデザインに挑戦	オリジナルバナー作成 ステップ2	
11	バナーデザインに挑戦	オリジナルバナー作成 ステップ3	
12	バナーデザインに挑戦	オリジナルバナー作成 ステップ4	
13	サムネイルデザインに挑戦	オリジナルサムネイル	
14	サムネイルデザインに挑戦	オリジナルサムネイル	
15	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率
Photoshopクイックマスター これからはじめるPhotoshopの本 最強構図 知ってたらデザインうまくなる。 バナーデザインのきほん		課題① 課題② バナーデザイン サムネイルデザイン	20.0% 20.0% 30.0% 30.0%
			使用する写真に注意すること。

作成者:

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
SNS企画運営演習	ネット動画クリエイター学科／1年	2026／後期	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
4単位（60時間）	必須		矢山 遥介
授 業 の 概 要			
SNSを「投稿する」だけではなく、実際の企業案件や個人アカウント運用を通して、“結果を出す運用”を学ぶ授業。ショート動画・Instagram・Threads・TikTok・YouTubeなどを活用し、企画、撮影、編集、分析、改善までを実践形式で行う。AIツールや画像生成AI、Canva、ChatGPTなども活用しながら、現在のSNS市場で通用する企画力・実行力・マーケティング力を身につける。			
授業終了時の到達目標			
・ SNSアカウントを自分で企画・運用できる・ショート動画を制作し、継続投稿できる ・ AIを活用して効率的にコンテンツ制作ができる・企業SNSの運用サポートができる ・ 分析と改善を繰り返し、再生数やフォロワーを伸ばせる・SNSを仕事や収益化につなげられる			
実務経験有無	実務経験内容		
有	実際に企業SNS運用・動画制作・マーケティング業務を行っている。住宅業界を中心に、Instagram・TikTok・Threads・YouTubeなどのSNS運用、ショート動画制作、広告導線設計、ホームページ制作、AI活用支援などを実施。年間多数のSNS運用相談・住宅相談に対応し、実践ベースで授業を行う。		
時間外に必要な学修			
・ SNSリサーチ・動画編集練習・投稿企画の作成・AIツールの活用練習 ・ 撮影練習・投稿分析・改善・日常的なSNSトレンド分析			
回	テ ー マ	内 容	
1	SNS運用の基礎	SNS市場・アルゴリズム・各媒体の特徴を理解する	
2	バズる企画とは	ターゲット分析・フック・企画設計を学ぶ	
3	ショート動画撮影	構図・撮影方法・音声・演出技術	
4	動画編集基礎	テロップ・テンポ・視聴維持率を意識した編集	
5	AI活用①	ChatGPT・Canva・画像生成AIの活用	
6	Instagram運用	リール・ストーリーズ・プロフィール設計	
7	TikTok運用	TikTokのアルゴリズムと投稿分析	
8	Threads・X運用	テキスト発信・共感設計・拡散導線	
9	ブランディング	世界観設計・発信ジャンル・差別化	
10	企業SNS分析	実際の企業アカウント分析・改善提案	
11	撮影実践	実際の撮影・企画・チーム制作	
12	投稿分析	インサイト分析・改善・PDCA	
13	SNSマーケティング	導線設計・集客・収益化の考え方	
14	AI活用②	AIを使った効率的な制作フロー	
15	チーム運用実践	分担・進行管理・実案件形式の運用	
16	最終制作①	SNSアカウント制作・投稿準備	
17	最終制作②	投稿改善・分析・ブラッシュアップ	
18	最終発表	運用成果発表・振り返り	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題提出・内容	100.0%
			その他

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	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 ・Illustrator、Photoshop、PremierProをつかってテロップデザインをつくってみる ・架空のyoutube番組にテロップをつけてみる				
授業終了時の到達目標				
・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！焼きそば食べ比べ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！焼きそば食べ比べ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！焼きそば食べ比べ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！焼きそば食べ比べ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！焼きそば食べ比べ5	編集作業時間		
10	動画にテロップを付けてみよう！焼きそば食べ比べ6	完成提出 締め切り12月11日13：00		
11	動画にテロップを付けてみよう！好きなグミ1	架空のyoutube番組「好きなグミBEST3」に、自分でかんがえてテロップをつけてみる。		
12	動画にテロップを付けてみよう！好きなグミ2			
13	動画にテロップを付けてみよう！好きなグミ3			
14	動画にテロップを付けてみよう！好きなグミ4			
15	動画にテロップを付けてみよう！好きなグミ5	完成・提出		
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	

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	2026/後期	講義
単位数（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		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
「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%
				その他

作成者：

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	2026／後期	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	
4単位（60時間）	必須		石田 一真	
授 業 の 概 要				
デザインを効率よく実装するための基礎的な操作を習得する。 また作品に合わせた適切なグラフィックデザインとその基礎を学ぶ。				
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				
デザインの収集など				
回	テ ー マ	内 容		
1	AfterEffectの基本	ソフトの使い方・構造の習得		
2-3	ものの動きを学ぼう	・ キーフレーム・イージング・基本的構造の理解と学習		
4-8	[課題①]アニメーションを作ろう	・ 親子関係・ヌル		
9-15	[課題②]Motion graphicsの再現	構造の分析と適切な実装		
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	40% 60%	

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
3 単位（60時間）		必修		田中直美
授 業 の 概 要				
映像業界でご活躍中の以下の3つの分野の講師をお招きし、動画制作に取り組む。 1、CMプランナー、2、映像編集者、3、TV番組プロデューサー				
授業終了時の到達目標				
1、CMプランナー：CMの企画について理解する 2、映像編集者：TV企画の編集技術について理解する（整音作業、カラーグレーディング） 3、TV番組プロデューサー：ショート動画の企画・構成について理解する				
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				
広島県のTV局が制作している番組をたくさん見て勉強してください。「テレビ派」「スポーツ元気丸」「脳トレ」（広島テレビ）「西村キャンプ場」「TSSライク」「満点ママ」「釣りごろつられごろ」（TSS）イマなま（RCC）ピタニュー（Home）				
回	テ ー マ		内 容	
1	課題 1－1		住宅展示場のCMに取り組む 講師：Attract One 沖野貴之様（CMプランナー）	
2	課題 1－2		現場見学（0918）企画（0925）撮影（0929）	
3	課題 1－3		編集	
4	課題 1－4		編集・完成提出	
5	課題 1－5		講評会	
6	課題 2－1		映像技術特別講義「音」「色調」について 映像編集者：井藤愛子様	
7	課題 2－2		整音作業	
8	課題 2－3		カラーコレクション・カラーグレーディング	
9	課題 2－4		ニュース原稿にあわせて撮影	
10	課題 2－5		編集・完成提出	
11	課題 3－1		完成提出	
12	課題 3－2		あなたの「推し」について教えてください動画制作 講師：広島放送 山下浩史様（TVプロデューサー）	
13	課題 3－3		企画・撮影	
14	課題 3－4		編集 完成提出	
15	課題 3－5		1月29日（月）講評会	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		住宅展示場のCM 新電停誕生NEWS動画 「推し」動画	40% 30% 30%	

作成者: 齊藤花奈

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
youtube番組演習基礎		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		斎藤 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		
有		吉本興業にて番組制作・YouTubeディレクター経験有り		
時間外に必要な学修				
・自分の好きなコンテンツがどのような構成で制作されているか、クリエイター目線で見てみる ・フォントやBGM・色・デザイン・モチーフなどなど好きを集める作業をする				
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してみる・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
			課題①	30.0%
			課題②	70.0%

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	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）		必修		田中直美	
授 業 の 概 要					
1年間で学んだ技術や知識の総決算として、映像作品を制作する。					
授業終了時の到達目標					
動画制作のワークフローについて理解し、企画から、絵コンテ作り、撮影・編集・修正など経験する。 自分が表現したい「もの・こと」を表現する経験をする。					
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					
SNS、映画、TVなどいろいろな動画を見てください。 その中で、自分が好きな表現やテーマがあれば記録して、分析する癖をつけてください。					
回	テ ー マ		内 容		
1	企画		コンテストの説明、部門発表 制作のワークフローの解説		
2	企画		・表現したい「もの・こと」について決定 ・表現方法について検討する ・撮影方法、必要なものなど探求する		
3	企画				
4	箱書き・絵コンテの作成		構成台本→箱ガキ→ものによっては絵コンテ 制作スケジュールを決める		
5	箱書き・絵コンテの作成				
6	中間発表		どれぞれがどんなものを作るのか発表してみる		
7	実制作		各自・撮影・編集		
8	実制作				
9	実制作				
10	実制作				
11	実制作				
12	実制作				
13	完成提出				
14	田中チェック＆修正作業		1月19（火）チェック 26（火）28（木）修正作業		
15	最終完成提出		1月29日（金）最終提出		
教科書・教材			評価基準	評価率	その他
			企画書 絵コンテORビデオコンテ 中間発表 完成動画	20％ 20％ 20％ 40％	