

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
業界研究	ネット動画クリエイター学科/2年	2026/通年	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）	必修		田中直美
授 業 の 概 要			
所属する学科の将来像として想定される業界についてのリサーチ，課題研究，研修，聴講などを通して，必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ．さらに，キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し，フィードバックを得ながら視野を広げ，業界人，社会人として必要な汎用的能力と教養を養う．			
授業終了時の到達目標			
(基本目標：C評価以上) ・ 自らのテーマに沿って課題を立て，継続的なリサーチと報告ができる			
(標準目標：B評価以上) ・ 自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し，対話を深めることができる			
(発展的目標：A評価) ・ 学科や専門分野を横断し，多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えることができる ・ 自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる			
実務経験有無	実務経験内容		
有	TV局で１０年間、放送制作部に所属		
時間外に必要な学修			
3KAN教育の成長実感のため定期的に学びを振り返り，疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ社会的な出来事に関心を持ち，学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす			
回	テ ー マ	内 容	
1-30	業界に関する研究と報告	定期ガイダンスによる個別の業界に関する研究と報告	
		年間通じて以下の計画に沿って適宜課題指示を受けて行動する	
		授業計画	
	前期	１－１０ 業界研究 求人票の見方、求人の見つけ方	
		、エントリーシートの書き方など	
		１１－１５ 個人面談、面接練習など	
	後期	前期を踏まえての対策	
		社会人になるにあたってのコミュニケーションの取り方などの指導	
		メールの書き方	
		未内定者への就活指導など	
教科書・教材		評価基準	評価率
		到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100%
			その他

作成者： 高橋潤

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
メディア発信応用		ネット動画クリエイター学科/2年	2026/前期	演習
単位数（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				
これまでに学んだSNSをはじめとするWebマーケティングに必要な知識や手法を活用して、提示する課題について解決方法を企画、制作、発信し、その効果を分析しPDCAサイクルを実務として行う。				
授業終了時の到達目標				
実際の発信などを通して、制作スキルの向上、PDCAサイクルを身につけ、より良い情報発信方法を身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		官公庁、企業など、Webコンサルティングを行う		
時間外に必要な学修				
普段からyoutubeやインスタ、TicToKなどたくさん見て、研究してください				
回	テ ー マ		内 容	
1～3	AIを活用した政策		生成AIを活用した制作方法を習得する	
4～6	AIを活用した政策		生成AIを活用した制作方法を習得する	
7～9	AIを活用した政策		生成AIを活用した制作方法を習得する	
10～12	AIを活用した政策		生成AIを活用した制作方法を習得する	
13～15	課題①グループワーク		グループに分かれて企画・運用・検証を行う	
16～18	課題①グループワーク		グループに分かれて企画・運用・検証を行う	
19～21	課題①グループワーク		グループに分かれて企画・運用・検証を行う	
22～24	課題①グループワーク		グループに分かれて企画・運用・検証を行う	
25～27	課題②個人ワーク		個人で企画・運用・検証を行う	
28～30	課題②個人ワーク		個人で企画・運用・検証を行う	
31～33	課題②個人ワーク		個人で企画・運用・検証を行う	
34～36	課題②個人ワーク		個人で企画・運用・検証を行う	
37～39	課題②個人ワーク		個人で企画・運用・検証を行う	
40～42	最終課題制作		最終課題を制作	
43～45	最終課題制作		最終課題を制作	
教科書・教材			評価基準	評価率
オリジナルスライド			各校の規程に従う	その他

作成者:田中直美

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
クライアント演習		ネット動画クリエイター学科/2年	2026/通年	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
4 単位（120時間）		選択必修		田中直美
授 業 の 概 要				
・ 目的に沿った動画制作に取り組む ・ デジタル一眼レフカメラでの撮影に取り組む				
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	デジタルカメラ撮影練習ー1		野外撮影、三脚の使い方	
2	デジタルカメラ撮影練習ー2		シャッタースピード、絞りなど	
3	現代美術館イメージビデオ1		企画・取材・下調べ	
4	現代美術館イメージビデオ2		撮影	
5	現代美術館イメージビデオ3		撮影	
6	現代美術館イメージビデオ4		編集	
7	現代美術館イメージビデオ5		編集・完成・提出	
8	映像技術特別講義1		整音	
9	映像技術特別講義2		色調補正	
10	映像技術特別講義3		お題の撮影	
11	映像技術特別講義4		編集	
12	映像技術特別講義5		完成提出	
13	ZEROバンパー動画1		課題説明・企画	
14	ZEROバンパー動画2		編集	
15	ZEROバンパー動画3		完成提出・講評会	
16	現代美術館アクセスビデオ編集1		課題説明・絵コンテ説明	
17	現代美術館アクセスビデオ編集2		仮編集	
18	現代美術館アクセスビデオ編集3		AIを使った英語訳についての解説	
19	現代美術館アクセスビデオ編集4		AEを使ったアニメーションの作成	
20	現代美術館アクセスビデオ編集5		編集	
21	現代美術館アクセスビデオ編集6		完成提出	
22	現代美術館道順ビデオ1		企画・調査	
23	現代美術館道順ビデオ2		企画・調査	
24	現代美術館道順ビデオ3		絵コンテの作成	
25	現代美術館道順ビデオ4		撮影&編集	
26	現代美術館道順ビデオ5		撮影&編集	
27	現代美術館道順ビデオ6		手直し・提出	
28	現代美術館道順ビデオ7		講評会	
29	現代美術館道順ビデオ8		手直し	
30	現代美術館道順ビデオ9		手直し・提出	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		美術館イメージビデオ	15.0%	
		映像技術特別講義課題	25.0%	
		ZEROバンパー動画	10.0%	
		去年のアクセスビデオ編集	12.0%	
		オリジナル道順ビデオ企画書	13.0%	
		オリジナル道順ビデオ動画	25.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
総合動画実務2 （映像技術専攻）	ネット動画クリエイター学科 ／2年	2026／通年	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
8単位（240時間）	必須		石田 一真
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。 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。			
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)		
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)		
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 Illustrator を用いたテロップ(CG)の作成技術を学習する。	
11	課題② [Ai]グラフィックデザイン(3)		
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 After Effects を用いたテロップ(CG)の作成技術を学習する。	
14	課題③ [Ae]グラフィックデザイン(2)		
15	課題③ [Ae]グラフィックデザイン(3)		
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
		課題①	10%
		課題②	10%
		課題③	10%
		課題④	20%
		課題⑤	20%
		課題⑥	30%
		その他	

作成者:

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
総合動画実務2SNS専攻		ネット動画クリエイター学科 ／2年	2026／通年	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
8単位（240時間）		必須		矢山 遥介
授 業 の 概 要				
実際のSNSアカウントを運用しながら、企画・撮影・編集・分析・改善・収益化までを実践形式で行う授業。 既存アカウントの運用改善だけでなく、新規アカウントを立ち上げ、“実際に伸ばす・バズらせる”ことを目的とする。 企業案件や実案件を想定し、チーム運用・マーケティング・ブランディング・AI活用も含め、社会で通用するSNS運用力を身につける。				
授業終了時の到達目標				
・ SNSアカウントを自ら立ち上げ、継続運用できる・ショート動画を企画から投稿まで一人で制作できる ・ 再生数・フォロワー数を分析し改善できる・企業SNSの運用提案・改善提案ができる ・ AIツールを活用し効率的な制作ができる・SNSを通して収益化や案件獲得ができる ・ チームでSNS運用を行える				
実務経験有無		実務経験内容		
有	実際に企業SNS運用・ショート動画制作・マーケティング業務を行っている。 Instagram・TikTok・Threads・YouTubeなど複数媒体の運用経験をもとに、実践ベースで授業を行う。企業アカウント運用、広告導線設計、動画制作、AI活用、ホームページ制作など、現在のSNS業界に必要な知識と技術を指導する。			
時間外に必要な学修				
・ SNSトレンド分析・動画編集練習・投稿企画作成 ・ AIツール活用練習・撮影練習・投稿分析・改善・競合アカウント研究・継続的な投稿実践				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション		授業説明・SNS市場理解・目標設定	
2	アカウント分析		既存SNSアカウント分析・改善点抽出	
3	新規アカウント設計		コンセプト・ターゲット・世界観設計	
4	バズる企画研究		バズ分析・アルゴリズム理解	
5	ショート動画企画		フック・構成・投稿導線	
6	撮影実践①		撮影技術・構図・演出	
7	編集実践①		ショート動画編集・テンポ設計	
8	AI活用		ChatGPT・Canva・画像生成AI活用	
9	Instagram運用		リール・ストーリーズ・プロフィール改善	
10	TikTok運用		TikTok分析・改善・投稿実践	
11	Threads・X運用		テキスト発信・拡散設計	
12	ブランディング		世界観・差別化・ファン化	
13	投稿分析①		インサイト分析・改善	
14	投稿分析②		数値改善・PDCA	
15	チーム運用		分担・進行管理・案件形式運用	
16	実案件制作①		企業SNS運用・撮影実践	
17	実案件制作②		投稿制作・改善提案	
18	中間発表		アカウント成果共有	
19	バズ改善実践①		再生数改善・タイトル改善	
20	バズ改善実践②		投稿改善・検証	
21	SNSマーケティング		集客・導線・収益化	
22	ポートフォリオ制作		実績整理・営業資料制作	
23	最終制作① 2 3 回～2 9 回		アカウント運用総仕上げ	
3 0	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
			到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100%
				その他

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	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	
4 単位（120時間）	必須		斎藤 花奈	
授 業 の 概 要				
・自分たちで一から企画をする ・台本をつくってみる ・自分たちできちんとディレクションして撮影に臨む ・オリジナリティのある編集を目指す				
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ます。				
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	企画・アイデア出しの回	ボツになってもいいので積極的にアイデアを出す		
2	ショート制作	推し熱弁動画を作成 →他者にも魅力が伝わる作りを意識		
3	ショート制作発表会	みんなの作品を見て良い点・悪い点を指摘する		
4	グループ企画	企画会議・構成づくり		
5	グループ企画	撮影(NGワードクイズ大会)		
6	グループ企画	撮影(宮島散策)		
7	グループ企画	編集①(NGワードクイズ大会)		
8	グループ企画	編集②(NGワードクイズ大会)		
9	グループ企画	編集③(NGワードクイズ大会)		
10	グループ企画	編集④(NGワードクイズ大会)		
11	グループ企画	編集①(宮島散策)		
12	グループ企画	編集②(宮島散策)		
13	グループ企画	編集③(宮島散策)		
14	グループ企画	編集④(宮島散策)		
15	発表会	完成・提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100%	

作成者:

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	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			
7単位（220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. 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						
企画のための情報収集等						
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、スケジュールリング	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			
		スケジュール通りできたか 制作動画	40% 60%			
			その他			