

科目名		番組企画制作			
担当教員	渡邊 一久	実務授業の有無	○		
対象学科	動画・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	1	単位時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 柔軟な発想力を鍛える 2. 発想したものを、企画書にまとめる 3. 企画書にまとめたものを映像にしてみる				
学習目標 (到達目標)	多くの人に見てもらえる映像を企画し、形に出来る。CMの企画から制作、納品方法まで出来るようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	企画Ⅰ	班編成一企画			
2	企画Ⅱ	企画提出一企画内容修正			
3	企画Ⅲ	各班による企画内容プレゼンテーション			
4	企画Ⅳ	プレゼンテーションした内容の修正、および新案の提案を行う			
5	企画Ⅴ	プレゼンテーションした内容の修正、および新案の提案を行う			
6	絵コンテ制作実習Ⅰ	企画内容にそった絵コンテ制作Ⅱ			
7	絵コンテ制作実習Ⅱ	企画内容にそった絵コンテ制作Ⅲ			
8	制作実習Ⅰ	企画内容から、撮影場所、キャスト、予算等を決める			
9	制作実習Ⅱ	企画内容から、撮影場所、キャスト、予算等を決める			
10	制作実習Ⅲ	スケジュール調整・許可取り申請			
11	制作実習Ⅳ	スケジュール調整・許可取り申請			
12	制作実習Ⅴ	撮影スケジュールを決める			
13	制作実習Ⅵ	撮影スケジュールを決める			
14	制作実習Ⅶ	撮影			
15	撮影実習Ⅰ	撮影			
16	編集実習Ⅰ	編集			
17	編集実習Ⅱ	編集			
18	編集実習Ⅲ	編集			
19	編集実習Ⅳ	仕上げ			
20	講評	講評			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
企画内容35%、実技試験35%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。		個人制作ではなく、グループワークとして実習に臨む。人の好き嫌いでは無く、仕事として積極的に実習に取り組み、全ての実習項目に出席し、完成まで責任を持って参加する事。			
実務経験教員の経歴	新潟・東京にてテレビ番組制作に30年以上携わっている。				

科目名		番組企画制作			
担当教員		渡邊 一久		実務授業の有無	○
対象学科	テレビ映像・動画制作科 動画・映像クリエイター科	対象学年	2	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	40時間
授業概要、目的、 授業の進め方	1. テレビ業界の常識を知る。 2. 発想力を鍛える 3. テレビ番組の企画から、制作までの一連の流れを知る。				
学習目標 (到達目標)	①テレビ制作を学ぶうえで的心構えと、映像を学ぶうえで必要な基礎知識、スキルを身につける。 ②グループワークを通して、積極的なコミュニケーションを取れる人材を育成する				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	テレビ業界研究Ⅰ		テレビ業界での必要な心構え、専門用語等の基礎知識を学ぶ		
2	テレビ業界研究Ⅱ		実際のテレビ制作の現場を見学する		
3	テレビ番組研究		テレビ番組の種類、現在のトレンドを研究する		
4	企画		いままでに無いテレビ番組を考え、企画書にまとめる		
5	企画Ⅱ		企画にまとめた内容をプレゼンテーションする。		
6	企画Ⅲ		プレゼンテーションした内容で学内コンペを行う。		
7	企画Ⅳ		コンペの内容をブラッシュアップする		
8	番組台本制作Ⅰ		企画内容にそった台本の制作を行う		
9	番組台本制作Ⅱ		企画内容にそった台本の制作を行う		
10	番組台本制作Ⅲ		企画内容にそった台本の制作を行う		
11	制作実習Ⅰ		台本の内容から、撮影場所、キャスト、予算等を決める		
12	制作実習Ⅱ		撮影場所、キャスト、予算等の調整、交渉、許可取りを行う		
13	制作実習Ⅲ		撮影スケジュールを決める		
14	撮影実習Ⅰ		台本にそった撮影を行う		
15	撮影実習Ⅱ		台本にそった撮影を行う		
16	編集実習Ⅰ		編集		
17	編集実習Ⅱ		編集		
18	編集実習Ⅲ		編集		
19	編集実習Ⅳ		仕上げ		
20	講評		講評		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
企画内容60%、実技試験20%、出席率20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・ D評価を不可とする。			いかに柔軟な発想が出来るか、諦めずに実習に取り組む事。グ ループワーク一丸となりより面白い作品が出来るよう切磋琢磨す る事。全ての実習項目に出席し、完成まで責任を持って参加する 事。		
実務経験教員の経歴	新潟・東京にてテレビ番組制作に30年以上携わっている。				

科目名	放送				
担当教員	朝倉 隆司		実務授業の有無	○	
対象学科	放送・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. テレビ放送の仕組みをしる 2. 放送機材の名称や、役割を知る 3. 次世代における映像技術・表現方法を学ぶ				
学習目標 (到達目標)	放送業界で活躍するうえで必要な基礎知識を全員が知り、理解している。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践行動学テキスト配布 実践行動学研究所				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	放送の仕組みⅠ		放送の仕組み		
2	放送の仕組みⅡ		放送における技術セクションの役割		
3	放送の仕組みⅢ		番組制作の流れ		
4	放送の仕組みⅣ		番組制作の業務内容		
5	放送の仕組みⅤ		映像機材の名称およびその役割Ⅰ		
6	放送の仕組みⅥ		映像機材の名称およびその役割Ⅱ		
7	放送の仕組みⅦ		映像の信号とはⅠ		
8	放送の仕組みⅧ		映像の信号とはⅡ		
9	放送の仕組みⅨ		RGBとCMYKの違い・正しい色とは？		
10	放送の仕組みⅩ		モニタの役割		
11	放送の仕組みⅪ		カメラの種類と役割		
12	バーチャルシステムの仕組みⅠ		バーチャルシステムの基礎		
13	バーチャルシステムの仕組みⅡ		バーチャルシステムを応用した映像技術		
14	メディアリテラシーⅠ		情報の取り扱い方を学ぶⅠ		
15	メディアリテラシーⅡ		情報の取り扱い方を学ぶⅡ		
16	メディアリテラシーⅢ		映像に関する著作権を学ぶ		
17	次世代における映像表現Ⅰ		次世代の放送と映像表現の変化Ⅰ		
18	次世代における映像表現Ⅱ		次世代の放送と映像表現の変化Ⅱ		
19	次世代における映像表現Ⅲ		次世代の放送と映像表現の変化Ⅲ		
20	まとめ・テスト		映像知識テスト		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
学修意欲70%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。			毎回休む事無く、集中し、理解する事を心がける		
実務経験教員の経歴	放送・音楽業界の現場にて7年、専門学校にて26年の指導				

②

科目名	映像企画制作				
担当教員	広川 一義		実務授業の有無	○	
対象学科	テレビ映像・動画制作科	対象学年	2	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	1	単位時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 柔軟な発想力を鍛える 2. 学生自身が自由な発想で演出が出来る 3. 演出したものを形にしてみる				
学習目標 (到達目標)	映像演出の概念、シナリオからテーマ・登場人物の関係を理解し、表現方法のアレンジ、強調・演出の付け方・説明的な表現の排除等を実践出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	企画・演出Ⅰ		班編成一企画提出→プレゼンテーション後、一次選考		
2	企画・演出Ⅱ		撮影(スチール)作品決定、企画内容修正		
3	企画・演出Ⅲ		撮影スケジュール案を提出		
4	企画・演出Ⅳ		予算、ロケ地、キャスト、スケジュール等の最終決定		
5	企画・演出Ⅴ		撮影準備開始		
6	企画・演出Ⅵ		撮影完了		
7	映像演出(基礎)演習Ⅰ		企画内容選定(舞台制作)		
8	映像演出(基礎)演習Ⅱ		企画内容修正・制作準備・予算・キャストینگ・ロケハン等準備		
9	映像演出(基礎)演習Ⅲ		制作準備・予算・キャストینگ・ロケハン等準備		
10	映像演出(基礎)演習Ⅳ		美術・衣装・小道具打ち合わせ		
11	映像演出(基礎)演習Ⅴ		撮影スケジュールの最終決定、リハーサル		
12	映像演出(基礎)演習Ⅵ		企画を元にした映像制作もしくは舞台制作準備		
13	映像演出(基礎)演習Ⅶ		照明、美術、音響打ち合わせ		
14	映像制作		映像制作		
15	映像制作		映像制作		
16	映像制作		映像制作		
17	映像制作		映像制作		
18	映像制作		映像制作		
19	映像制作		映像制作		
20	講評		講評		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
スチール提出35%、映像制作35%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。			グループワークとして実習に臨む。自ら意見をのべ積極的にアイデアを出し実習に取り組み、全ての実習項目に出席し、企画の実現まで責任を持って参加する事。		
実務経験教員の経歴	映像制作プロダクションにて10年番組制作に携わる				

②

科目名		CM/WEBムービー制作			
担当教員	内田雄也		実務授業の有無	○	
対象学科	動画・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	1	単位時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 柔軟な発想力を鍛える 2. 発想したものを、企画書にまとめる 3. 企画書にまとめたものを映像にしてみる				
学習目標 (到達目標)	多くの人に見てもらえる映像を企画し、形に出来る。CMの企画から制作、納品方法まで出来るようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	発想トレーニング		1つのキーワードからどれだけ連想出来るかをトレーニングする		
2	映像研究		CMの種類、トレンドを研究する		
3	企画		1つのテーマをおめ、内容にそった企画内容を考えプレゼンテーションを行う		
4	企画Ⅱ		プレゼンテーションした内容の修正、および新案の提案を行う		
5	企画Ⅲ		プレゼンテーションした内容の修正、および新案の提案を行う		
6	企画Ⅳ		プレゼンテーションした内容の修正、および新案の提案を行う		
7	絵コンテ制作実習Ⅰ		企画内容にそった絵コンテ制作（絵コンテの書き方基礎）		
8	絵コンテ制作実習Ⅱ		企画内容にそった絵コンテ制作Ⅱ		
9	絵コンテ制作実習Ⅲ		企画内容にそった絵コンテ制作Ⅲ		
10	制作実習Ⅰ		企画内容から、撮影場所、キャスト、予算等を決める		
11	制作実習Ⅱ		撮影場所、キャスト、予算等の調整、交渉、許可取りを行う		
12	制作実習Ⅲ		撮影スケジュールを決める		
13	撮影実習Ⅰ		企画にそった撮影を行う		
14	撮影実習Ⅱ		企画にそった撮影を行う		
15	編集実習Ⅰ		撮影した素材を編集し、仕上げを行う		
16	編集実習Ⅱ		撮影した素材を編集し、仕上げを行う		
17	編集実習Ⅲ		撮影した素材を編集し、仕上げを行う		
18	編集実習Ⅳ		撮影した素材を編集し、仕上げを行う		
19	編集実習Ⅴ		撮影した素材を編集し、仕上げを行う		
20	講評		講評		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
企画内容35%、実技試験35%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。			個人制作ではなく、グループワークとして実習に臨む。人の好き嫌いでは無く、仕事として積極的に実習に取り組み、全ての実習項目に出席し、完成まで責任を持って参加する事。		
実務経験教員の経歴	テレビCMを多数制作。ディレクターとして35年以上の経歴を持つ				

科目名		CM/WEBムービー制作			
担当教員	内田雄也		実務授業の有無	○	
対象学科	テレビ映像・動画制作科 動画・映像クリエイター科	対象学年	2	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	1	単位時間数	20時間
授業概要、目的、 授業の進め方	1. 柔軟な発想力を鍛える 2. 発想したものを、企画書にまとめる 3. 企画書にまとめたものを映像にしてみる 4. CM作成がメインとなる（様々なCMの違いを作成しながら学ぶ）				
学習目標 (到達目標)	多くの人に見てもらえる映像を企画し、形に出来る。CMの企画から制作、納品方法まで出来るようになる。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品制作① 商品		対象商品のCM制作について企画書制作		
2	作品制作① 商品		画コンテ・台本作成		
3	作品制作① 商品		撮影・編集・MA		
4	作品制作① 商品		試写・講評		
5	作品制作② 企業		対象企業のCM制作について企画書制作		
6	作品制作② 企業		画コンテ・台本作成		
7	作品制作② 企業		撮影・編集・MA		
8	作品制作② 企業		試写・講評		
9	作品制作③ イメージCM		イメージCM制作について企画書制作		
10	作品制作③ イメージCM		画コンテ・台本作成		
11	作品制作③ イメージCM		撮影・編集・MA		
12	作品制作③ イメージCM		試写・講評		
13	作品制作④ 情報CM		情報CM制作について企画書制作		
14	作品制作④ 情報CM		画コンテ・台本作成		
15	作品制作④ 情報CM		撮影		
16	作品制作④ 情報CM		撮影		
17	作品制作④ 情報CM		編集・MA		
18	作品制作④ 情報CM		編集・MA		
19	作品制作④ 情報CM		仕上げ		
20	講評		講評		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
作品完成度80%、授業態度20% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・ D評価を不可とする。			個人制作ではなく、グループワークとして実習に臨む。人の好き 嫌いでは無く、仕事として積極的に実習に取り組み、全ての実習 項目に出席し、完成まで責任を持って参加する事。		
実務経験教員の経歴	テレビCMを多数制作。ディレクターとして35年以上の経歴を持つ				

科目名		照明実習			
担当教員		松本 栄治		実務授業の有無	
対象学科		映画・映像クリエイター科	対象学年		1
必修・選択		必修	単位数		—
開講時期		前期・後期			
単位時間数		40時間			
授業概要、目的、授業の進め方		1. 照明機材の名前、種類、扱い方を学ぶ 2. 基本的な照明設計の考え方を学ぶ 3. 様々なシチュエーションの照明を作る			
学習目標 (到達目標)		監督の意図した世界を表現出来る照明スタッフを育成する。			
テキスト・教材・参考図書・その他資料		図解・実践 新版 映像ライティング			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	照明基礎Ⅰ			照明機材の種類、名前を学習する	
2	照明基礎Ⅱ			照明機材の種類、名前を学習する	
3	照明基礎Ⅲ			電圧の計算方法を学ぶ	
4	照明基礎Ⅳ			基本的な照明設計の考え方を学ぶ	
5	照明基礎実践Ⅰ			基本的な照明設計に基づいて、照明をセッティングしてみる	
6	照明基礎実践Ⅱ			基本的な照明設計に基づいて、照明をセッティングしてみる	
7	照明基礎実践Ⅲ			基本的な照明設計に基づいて、照明をセッティングしてみる	
8	映像照明基礎実践Ⅰ			朝の照明を作成してみる	
9	映像照明基礎実践Ⅱ			朝し込みを表現してみる	
10	照明基礎Ⅴ			様々な場所の光を数値化してみる	
11	映像照明基礎実践Ⅲ			夕景を作成してみる	
12	映像照明基礎実践Ⅳ			夜を表現してみる	
13	映像照明基礎実践Ⅴ			感情表現を表してみる	
14	映像照明基礎実践Ⅵ			感情表現を表してみる	
15	映像照明基礎実践Ⅶ			人物のライティングを試してみる	
16	照明実践Ⅰ			学んだ照明知識を活かして、短編映像を制作する	
17	照明実践Ⅱ			学んだ照明知識を活かして、短編映像を制作する	
18	照明実践Ⅲ			学んだ照明知識を活かして、短編映像を制作する	
19	照明実践Ⅳ			学んだ照明知識を活かして、短編映像を制作する	
20	講評			講評	
評価方法・成績評価基準				履修上の注意	
実技試験70%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。				積極的に実習に取り組み、全ての実習項目に出席し、かつ音響効果を用いた短編映像作品を完成させること。	
実務経験教員の経歴		ドラマ制作現場を中心とする照明技師			

科目名		照明実習			
担当教員		松本 栄治		実務授業の有無	
				○	
対象学科		テレビ映像・動画制作科 放送・映像クリエイター科	対象学年		2
必修・選択		必修		開講時期	
		単位数		前期・後期	
		—		単位時間数	
				40時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1. 照明機材の名前、種類、扱い方を学ぶ 2. 基本的な照明設計の考え方を学ぶ 3. 様々なシチュエーションの照明を作る			
学習目標 (到達目標)		監督の意図した世界を表現出来る照明スタッフを育成する。			
テキスト・教材・参 考図書・その他資料		図解・実践 新版 映像ライティング			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	照明基礎Ⅰ			照明機材の種類、名前を学習する	
2	照明基礎Ⅱ			照明機材の種類、名前を学習する	
3	照明基礎Ⅲ			電圧の計算方法を学ぶ	
4	照明基礎Ⅳ			基本的な照明設計の考え方を学ぶ	
5	照明基礎実践Ⅰ			基本的な照明設計に基づいて、照明をセッティングしてみ る	
6	照明基礎実践Ⅱ			基本的な照明設計に基づいて、照明をセッティングしてみ る	
7	照明基礎実践Ⅲ			基本的な照明設計に基づいて、照明をセッティングしてみ る	
8	映像照明基礎実践Ⅰ			朝の照明を作成してみる	
9	映像照明基礎実践Ⅱ			射し込みを表現してみる	
10	照明基礎Ⅴ			様々な場所の光を数値化してみる	
11	映像照明基礎実践Ⅲ			夕焼けを作成してみる	
12	映像照明基礎実践Ⅳ			夜を表現してみる	
13	映像照明基礎実践Ⅴ			感情表現を表してみる	
14	映像照明基礎実践Ⅵ			感情表現を表してみる	
15	映像照明基礎実践Ⅶ			人物のライティングをしてみる	
16	照明実践Ⅰ			学んだ照明知識を活かして、短編映像を制作する	
17	照明実践Ⅱ			学んだ照明知識を活かして、短編映像を制作する	
18	照明実践Ⅲ			学んだ照明知識を活かして、短編映像を制作する	
19	照明実践Ⅳ			学んだ照明知識を活かして、短編映像を制作する	
20	講評			講評	
評価方法・成績評価基準				履修上の注意	
実技試験70%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以 下)・D評価を不可とする。				積極的に実習に取り組み、全ての実習項目に出席し、かつ首肯効 果を用いた短編映像作品を完成させること。	
実務経験教員の経歴		ドラマ制作現場を中心とする照明技師			

科目名		撮影・編集基礎			
担当教員	榎本 昭紀		実務授業の有無	○	
対象学科	動画・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	1	単位時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. Macintoshの操作方法を知る 2. Final Cut Proの操作方法を学ぶ 3. Final Cut Proで映像制作を行う 4. 基礎的な撮影方法を知る				
学習目標 (到達目標)	ノンリニア編集の基礎を踏まえ、タイトル、短編映像制作を通してFinal Cut Proの使い方を学習する。他の技術パートとの関連性を学び、編集の重要性を意識する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Macintosh操作基礎		Macintoshの操作方法、アカウントを作成してみる		
2	ノンリニア編集基礎Ⅰ		Final Cut Proの基本的な操作方法を学ぶ(各機能、画面構成、データ管理等)		
3	ノンリニア編集基礎Ⅱ		Final Cut Proの基本的な操作方法を学ぶ(各機能、画面構成、データ管理等)		
4	ノンリニア編集基礎Ⅲ		Final Cut Proの基本的な操作方法を学ぶ(各機能、画面構成、データ管理等)		
5	編集基礎Ⅰ		カット、シーンの考え方を学ぶ		
6	編集基礎Ⅱ		カット、シーンの繋ぎ方を学ぶ		
7	編集基礎Ⅲ		Final Cut Proを使用した音の整音方法を学ぶ		
8	編集基礎Ⅳ		モーションを使用したタイトルロゴを作成してみる		
9	編集基礎Ⅴ		モーションを使用したタイトルロゴを作成してみる		
10	撮影実習Ⅰ		状況に応じた撮影機材の選定方法		
11	撮影実習Ⅱ		状況に応じた撮影機材の選定方法および撮影機材の設置方法		
12	撮影実習Ⅲ		画角の考え方、撮影方法Ⅰ		
13	編集実践Ⅰ		短編映像制作(撮影)		
14	編集実践Ⅱ		短編映像制作(撮影)		
15	編集実践Ⅲ		短編映像制作(編集)		
16	編集実践Ⅳ		短編映像制作(編集)		
17	編集実践Ⅴ		短編映像制作(編集)		
18	編集実践Ⅵ		短編映像制作(オールラッシュ)		
19	編集実践Ⅶ		仕上げ:編集データの書き出し、カット・リスト作成、コンフォーム、グレーディング		
20	講評		講評		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
実技試験35%、映像制作35%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。			積極的に実習に取り組み、全ての実習項目に出席し、短編映像作品を完成させ提出すること。		
実務経験教員の経歴	農水協 産業用ドローンの指導員、ドローンパイロット				

科目名		撮影・編集基礎			
担当教員		榎本 昭紀		実務授業の有無	
対象学科		テレビ映像・動画制作科 放送・映像クリエイター科		開講時期	
必修・選択		必修		前期・後期	
		対象学年		単位時間数	
		単位数		40時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. Final Cut Proの効率的な編集方法を学ぶ 2. ドローンを使用した空撮実習 3. 他の技術パートとの関連性を学ぶ			
学習目標 (到達目標)		ノンリニア編集の基礎を踏まえ、タイトル、短編映像制作を通してFinal Cut Proの使い方を学習する。他の技術パートとの関連性を学び、編集の重要性を意識する。			
テキスト・教材・参考図書・その他資料		教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	編集基礎Ⅰ			ノンリニア編集の復習	
2	編集実践Ⅱ			学生が撮影した映像素材を使用し、効率的な編集方法を実践してみる。	
3	編集実践Ⅲ			学生が撮影した映像素材を使用し、効率的な編集方法を実践してみる。	
4	編集実践Ⅳ			学生が撮影した映像素材を使用し、効率的な編集方法を実践してみる。	
5	編集実践Ⅴ			編集から、書き出しまで行い、納品出来るよう映像作品をデータ化する	
6	空撮実習			ドローンを使用した空撮実習	
7	編集実践(応用編)Ⅰ			エフェクトを使用したタイトル制作、動画加工を学ぶ	
8	編集実践(応用編)Ⅱ			エフェクトを使用したタイトル制作、動画加工を学ぶ	
9	編集実践(応用編)Ⅲ			エフェクトを使用したタイトル制作、動画加工を学ぶ	
10	編集実践(応用編)Ⅳ			修了制作で作成した映像作品の予告編を制作する。	
11	編集実践(応用編)Ⅴ			修了制作で作成した映像作品の予告編を制作する。	
12	編集実践(応用編)Ⅵ			修了制作で作成した映像作品の予告編を制作する。	
13	撮影実習Ⅰ			状況に応じた撮影機材の選定方法	
14	撮影実習Ⅱ			状況に応じた撮影機材の選定方法および撮影機材の設置方法	
15	撮影実習Ⅲ			画角の考え方、撮影方法Ⅰ	
16	編集実践Ⅳ			短編映像制作(編集)	
17	編集実践Ⅴ			短編映像制作(編集)	
18	編集実践Ⅵ			短編映像制作(オールラッシュ)	
19	編集実践Ⅶ			仕上げ:編集データの書き出し、カット・リスト作成、コンフォーム、グレーディング	
20	講評			講評	
評価方法・成績評価基準				履修上の注意	
実技試験35%、映像制作35%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。				積極的に実習に取り組み、全ての実習項目に出席し、再現映像と、短編映像作品を完成させ提出すること。	
実務経験教員の経歴		農水協 産業用ドローンの指導員、ドローンパイロット			

科目名		MV・PV実習			
担当教員		カトウカズヤ		実務授業の有無	
対象学科		動画・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期
必修・選択		必修	単位数	1	前期・後期
必修・選択		必修	単位数	1	単位時間数
必修・選択		必修	単位数	1	40時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. 基本的なミュージックビデオ制作を習得する 2. ミュージックビデオを学生自ら企画・撮影・編集出来るようになる 3. カット割りや高度な編集技術を習得する			
学習目標 (到達目標)		ノンリニア編集の基礎を踏まえ、タイトル、短編映像制作を通してFinal Cut Proの使い方を学習する。他の技術パートとの関連性を学び、編集の重要性を意識する。			
テキスト・教材・参考図書・その他資料		教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	授業前ガイダンス			授業の目的およびスケジュールの確認	
2	自己紹介(講師・学生)			学生及び講師の自己紹介および、好きなミュージックビデオをお互いに紹介する	
3	ミュージックビデオ研究Ⅰ			洋楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究	
4	ミュージックビデオ研究Ⅱ			邦楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究	
5	制作実習Ⅰ			楽曲に合わせたミュージックビデオ制作(リップシンク)	
6	制作実習Ⅱ			楽曲に合わせたミュージックビデオ制作(スロー撮影)	
7	制作実習Ⅲ			楽曲に合わせたミュージックビデオ制作(ストップモーション撮影)	
8	制作実習Ⅳ			楽曲に合わせたミュージックビデオ制作(総合)	
9	制作実習Ⅴ			楽曲に合わせたミュージックビデオ制作(総合)	
10	前期講評			前期講評	
11	ミュージックビデオ研究Ⅲ			洋楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究	
12	ミュージックビデオ研究Ⅳ			洋楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究	
13	ミュージックビデオ研究Ⅴ			邦楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究	
14	ミュージックビデオ研究Ⅵ			邦楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究	
15	制作実習Ⅵ			ミュージックビデオ企画	
16	制作実習Ⅶ			キャスティング・ロケーションハンティング	
17	制作実習Ⅷ			撮影	
18	制作実習Ⅸ			編集	
19	制作実習Ⅹ			編集	
20	後期講評			後期講評	
評価方法・成績評価基準				履修上の注意	
実技試験35%、映像制作35%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。				積極的に実習に取り組み、全ての実習項目に出席し、短編映像作品を完成させ提出すること。	
実務経験教員の経歴		東京にて30年以上数々のMV・PVを制作			

科目名	MV・PV実習				
担当教員	カトウカズヤ		実務授業の有無	○	
対象学科	テレビ映像・動画制作科 動画・映像クリエイター科	対象学年	2	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 基本的なミュージックビデオ制作を習得する 2. ミュージックビデオを学生自ら企画・撮影・編集出来るようになる 3. カット割りや高度な編集技術を習得する				
学習目標 (到達目標)	ノンリニア編集の基礎を踏まえ、タイトル、短編映像制作を通してFinal Cut Proの使い方を学習する。他の技術パートとの関連性を学び、編集の重要性を意識する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業前ガイダンス		授業の目的およびスケジュールの確認		
2	自己紹介（講師・学生）		学生及び講師の自己紹介および、好きなミュージックビデオをお互いに紹介する		
3	ミュージックビデオ研究Ⅰ		洋楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究		
4	ミュージックビデオ研究Ⅱ		邦楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究		
5	制作実習Ⅰ		楽曲に合わせたミュージックビデオ制作（リップシンク）		
6	制作実習Ⅱ		楽曲に合わせたミュージックビデオ制作（スロー撮影）		
7	制作実習Ⅲ		楽曲に合わせたミュージックビデオ制作（ストップモーション撮影）		
8	制作実習Ⅳ		楽曲に合わせたミュージックビデオ制作（総合）		
9	制作実習Ⅴ		楽曲に合わせたミュージックビデオ制作（総合）		
10	前期講評		前期講評		
11	ミュージックビデオ研究Ⅲ		洋楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究		
12	ミュージックビデオ研究Ⅳ		洋楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究		
13	ミュージックビデオ研究Ⅴ		邦楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究		
14	ミュージックビデオ研究Ⅵ		邦楽におけるすぐれたミュージックビデオの紹介・研究		
15	制作実習Ⅵ		ミュージックビデオ企画		
16	制作実習Ⅶ		キャスティング・ロケーションハンティング		
17	制作実習Ⅷ		撮影		
18	制作実習Ⅸ		編集		
19	制作実習Ⅹ		編集		
20	後期講評		後期講評		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
実技試験35%、映像制作35%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。			積極的に実習に取り組み、全ての実習項目に出席し、再現映像と、短編映像作品を完成させ提出すること。		
実務経験教員の経歴	東京にて30年以上数々のMV・PVを制作				

科目名		配信			
担当教員	菅家 将次	実務授業の有無		○	
対象学科	映像・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 配信機材の名前、種類、扱い方を学ぶ 2. 基本的な配信システムの考え方を学ぶ 3. イベント等の配信を行ってみる				
学習目標 (到達目標)	学生自身で配信のイベント企画、実施				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	配信基礎Ⅰ	配信機材の種類、名前を学習する			
2	配信基礎Ⅱ	配信機材の仕組み、使用方法を学習する			
3	配信基礎Ⅲ	配信設備の組み立てを行う			
4	配信基礎Ⅳ	WEB配信に必要な基礎的知識を学ぶ			
5	配信基礎Ⅴ	配信に必要なソフトウェアの知識を得る			
6	配信基礎Ⅵ	配信に必要なソフトウェアの知識を得る			
7	配信基礎Ⅶ	配信に必要なソフトウェアの知識を得る			
8	配信基礎実践Ⅰ	基本的な配信設計に基づいて、配信設備をセッティングしてみる			
9	配信基礎実践Ⅰ	配信イベントを企画するⅠ			
10	配信基礎実践Ⅰ	配信イベントを企画するⅡ			
11	配信基礎実践Ⅰ	企画したイベントの配信を行う			
12	配信基礎Ⅱ	機材を複数用いた配信機材の仕組み、使用方法を学習する			
13	配信基礎Ⅱ	機材を複数用いた配信機材の組み立てを行う			
14	配信基礎Ⅱ	複数の機材を使用した、配信ワークの基礎を学ぶⅠ			
15	配信基礎Ⅱ	複数の機材を使用した、配信ワークの基礎を学ぶⅡ			
16	配信基礎実践Ⅱ	配信設計に基づいて、配信設備をセッティングしてみる			
17	配信基礎実践Ⅱ	配信イベントを企画するⅢ			
18	配信基礎実践Ⅱ	配信イベントを企画するⅣ			
19	配信基礎実践Ⅱ	企画したイベントの配信を行う			
20	テスト・評価	配信機材の使用法、状況に応じた対応力等総合的に判断			
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
実技試験70%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。			16回すべての授業に出席し、イベントの企画配信を行う事		
実務経験教員の経歴	新潟での様々なイベント、配信スタッフ				

科目名						配信					
担当教員		菅家 将次		実務授業の有無		○					
対象学科		テレビ映像・動画制作科 放送・配信クリエイター科		対象学年		2		開講時期		前期・後期	
必修・選択		必修		単位数		-		単位時間数		20時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 配信機材の名前、種類、扱い方を学ぶ 2. 基本的な配信システムの考え方を学ぶ 3. イベント等の配信を行ってみる									
学習目標 (到達目標)		学生自身で配信のイベント企画、実施									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	配信基礎Ⅰ					配信機材の種類、名前を学習する					
2	配信基礎Ⅱ					配信機材の仕組み、使用方法を学習する					
3	配信基礎Ⅲ					配信設備の組み立てを行う					
4	配信基礎Ⅳ					WEB配信に必要な基礎的知識を学ぶ					
5	配信基礎Ⅴ					配信に必要なソフトウェアの知識を得る					
6	配信基礎Ⅵ					配信に必要なソフトウェアの知識を得る					
7	配信基礎Ⅶ					配信に必要なソフトウェアの知識を得る					
8	配信基礎実践Ⅰ					基本的な配信設計に基づいて、配信設備をセッティングしてみる					
9	配信基礎実践Ⅰ					配信イベントを企画するⅠ					
10	配信基礎実践Ⅰ					配信イベントを企画するⅡ					
11	配信基礎実践Ⅰ					企画したイベントの配信を行う					
12	配信基礎Ⅱ					機材を複数用いた配信機材の仕組み、使用方法を学習する					
13	配信基礎Ⅱ					機材を複数用いた配信機材の組み立てを行う					
14	配信基礎Ⅱ					複数の機材を使用した、配信ワークの基礎を学ぶⅠ					
15	配信基礎Ⅱ					複数の機材を使用した、配信ワークの基礎を学ぶⅡ					
16	配信基礎実践Ⅱ					配信設計に基づいて、配信設備をセッティングしてみる					
17	配信基礎実践Ⅱ					配信イベントを企画するⅢ					
18	配信基礎実践Ⅱ					配信イベントを企画するⅣ					
19	配信基礎実践Ⅱ					企画したイベントの配信を行う					
20	テスト・評価					配信機材の使用法、状況に応じた対応力等総合的に判断					
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
実技試験70%、出席率30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。						16回すべての授業に出席し、イベントの企画配信を行う事					
実務経験教員の経歴		新潟での様々なイベント、配信スタッフ									

科目名		身体表現			
担当教員	矢頭 勲		実務授業の有無	○	
対象学科	動画・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 演技の基礎を通し、身体を使ったコミュニケーションの技術を身に付ける。 2. 言葉のみだけではなく、身体による表現力を高め、自己アピール力を高める				
学習目標 (到達目標)	言葉のみだけではなく、身体による表現力を高め、自己アピール力を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	自己紹介Ⅰ		お互いを知ることから始め、自分と他者との関係性を感じる		
2	自己紹介Ⅱ		お互いを知ることから始め、自分と他者との関係性を感じる		
3	身体表現Ⅰ		五感をフルに使用し、自分と相手を意識的に捉える		
4	身体表現Ⅱ		五感をフルに使用し、自分と相手を意識的に捉える		
5	身体表現Ⅲ		言葉を使用せず、他者とのコミュニケーションを取る		
6	身体表現Ⅳ		言葉を使用せず、他者とのコミュニケーションを取る		
7	身体表現Ⅴ		表情に焦点をあて他者とコミュニケーションを取る		
8	身体表現Ⅵ		表情に焦点をあて他者とコミュニケーションを取る		
9	身体表現Ⅶ		身体の動きに焦点をあて他者とコミュニケーションを取る		
10	講評		講評		
11	プレゼンテーションⅠ		人前で自分の好きな事、物を身体表現を通して伝えてみる		
12	プレゼンテーションⅡ		人前で自分の好きな事、物を身体表現を通して伝えてみる		
13	身体表現Ⅰ		身体表現を使用した一対一のコミュニケーション		
14	身体表現Ⅱ		身体表現を使用した一対一のコミュニケーション		
15	身体表現Ⅲ		声と言葉を使用した、他者とのコミュニケーション		
16	身体表現Ⅳ		声と言葉を使用した、他者とのコミュニケーション		
17	身体表現Ⅴ		身体表現と言葉を使った複合的な演技を組み立ててみる		
18	身体表現Ⅵ		身体表現と言葉を使った複合的な演技を組み立ててみる		
19	身体表現Ⅶ		発表		
20	講評		講評		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
評価50%、制作過程での進捗状況20%、学習意欲30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。			・映像制作を体験しながら、自分自身の役割を最後まで行う事。 ・内部だけでなく外部の協力を得て一つの形を完成させる事		
実務経験教員の経歴	演劇業界にて実績あり。当校専任講師				

科目名		身体表現			
担当教員	矢頭 勲		実務授業の有無	○	
対象学科	テレビ映像・動画制作科 映画・映像クリエイター科	対象学年	2	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	1	単位時間数	20時間
授業概要、目的、 授業の進め方	1. 演技の基礎を通し、身体を使ったコミュニケーションの技術を身に付ける。 2. 言葉のみだけではなく、身体による表現力を高め、自己アピール力を高める				
学習目標 (到達目標)	言葉のみだけではなく、身体による表現力を高め、自己アピール力を高める				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	自己紹介Ⅰ		お互いを知ることから始め、自分と他者との関係性を感じる		
2	自己紹介Ⅱ		お互いを知ることから始め、自分と他者との関係性を感じる		
3	身体表現Ⅰ		五感をフルに使用し、自分と相手を意識的に捉える		
4	身体表現Ⅱ		五感をフルに使用し、自分と相手を意識的に捉える		
5	身体表現Ⅲ		言葉を使用せず、他者とのコミュニケーションを取る		
6	身体表現Ⅳ		言葉を使用せず、他者とのコミュニケーションを取る		
7	身体表現Ⅴ		表情に焦点をあて他者とコミュニケーションを取る		
8	身体表現Ⅵ		表情に焦点をあて他者とコミュニケーションを取る		
9	身体表現Ⅶ		身体の動きに焦点をあて他者とコミュニケーションを取る		
10	講評		講評		
11	プレゼンテーションⅠ		人前で自分の好きな事、物を身体表現を通して伝えてみる		
12	プレゼンテーションⅡ		人前で自分の好きな事、物を身体表現を通して伝えてみる		
13	身体表現Ⅰ		身体表現を使用した一対一のコミュニケーション		
14	身体表現Ⅱ		身体表現を使用した一対一のコミュニケーション		
15	身体表現Ⅲ		声と言葉を使用した、他者とのコミュニケーション		
16	身体表現Ⅳ		声と言葉を使用した、他者とのコミュニケーション		
	身体表現Ⅴ		身体表現と言葉を使った複合的な演技を組み立ててみる		
	身体表現Ⅵ		身体表現と言葉を使った複合的な演技を組み立ててみる		
	身体表現Ⅶ		発表		
	講評		講評		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
評価50%、制作過程での進捗状況20%、学習意欲30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・ D評価を不可とする。			・映像制作を体験しながら、自分自身の役割を最後まで行う事。 ・内部だけでなく外部の協力を得て一つの形を完成させる事		
実務経験教員の経歴	演劇業界にて実績あり。当校専任講師				

科目名		業界研究			
担当教員		本田 元治		実務授業の有無	
対象学科		社会・映像クリエイター科		開講時期	
必修・選択		必修		前期・後期	
		対象学年		単位時間数	
		1		20時間	
		単位数		—	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 映像業界の全体像や仕組みを知る 2. 映像業界を目指すにあたり、何が自分に必要なかを考える 3. 映像業界を研究し自己理解を深める			
学習目標 (到達目標)		映像業界の仕事についての基礎的な知識を得る事により、将来の目標について考え、進路の方向性を明らかにする			
テキスト・教材・参考図書・その他資料		なし			
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ガイダンス		業界研究の必要性および、授業目標の確認		
2	業界研究1		映像の仕事に求められることは①		
3	業界研究2		映像の仕事に求められることは②		
4	業界研究3		これからの映像業界、働き方について①		
5	業界研究4		これからの映像業界、働き方について②		
6	業界研究5		就職活動の流れと現状について		
7	業界研究6		業界研究の情報収集方法		
8	業界研究7		自己PR・志望動機の考え方、作成方法①		
9	業界研究8		自己PR・志望動機の考え方、作成方法②		
10	振り返り		前期授業の振り返り		
11	業界研究9		映像業界の業種、職種に関して①		
12	業界研究10		映像業界の業種、職種に関して②		
13	業界研究11		求人情報の見方		
14	業界研究12		社会人として必要な知識①		
15	業界研究13		社会人として必要な知識②		
16	業界研究14		社会人として必要な知識③		
17	業界研究15		企業研究① 企業の情報を収集し、求めているものを考える		
18	業界研究16		企業研究② 自分自身のプレゼンテーション方法を考える		
19	業界研究17		企業研究③ 模擬面接を行う		
20	まとめ		今後の目標の立て方と進め方		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
レポート提出50%、授業態度50%、 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以上)・D評価を不可とする。			社会力・人間力などを育成することを目的とします。最終的にはレポートで自身が学んだことを、気づけたこと、これから必要なことをまとめて提出する。		
実務経験教員の経歴		映像制作プロダクションにて10年以上勤務し、映像監督、プロデューサーを務める			

科目名		業界研究			
担当教員		本田 元治		実務授業の有無	
対象学科		テレビ映像・動画制作科 動画・映像クリエイター科		開講時期	
必修・選択		必修		前期・後期	
		対象学年		単位時間数	
		2		20時間	
		単位数		—	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 映像業界の全体像や仕組みを知る 2. 映像業界を目指すにあたり、何が自分に必要なかを考える 3. 映像業界を研究し自己理解を深める			
学習目標 (到達目標)		映像業界の仕事についての基礎的な知識を得る事により、将来の目標について考え、進路の方向性を明らかにする			
テキスト・教材・参考図書・その他資料		なし			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	ガイダンス			業界研究の必要性および、授業目標の確認	
2	業界研究1			映像の仕事に求められることは①	
3	業界研究2			映像の仕事に求められることは②	
4	業界研究3			これからの映像業界、働き方について①	
5	業界研究4			これからの映像業界、働き方について②	
6	業界研究5			就職活動の流れと現状について	
7	業界研究6			業界研究の情報収集方法	
8	業界研究7			自己PR・志望動機の考え方、作成方法①	
9	業界研究8			自己PR・志望動機の考え方、作成方法②	
10	振り返り			前期授業の振り返り	
11	業界研究9			映像業界の業種、職種に関して①	
12	業界研究10			映像業界の業種、職種に関して②	
13	業界研究11			求人情報の見方	
14	業界研究12			社会人として必要な知識①	
15	業界研究13			社会人として必要な知識②	
16	業界研究14			社会人として必要な知識③	
17	業界研究15			企業研究① 企業の情報を収集し、求めているものを考える	
18	業界研究16			企業研究② 自分自身のプレゼンテーション方法を考える	
19	業界研究17			企業研究③ 模擬面接を行う	
20	まとめ			今後の目標の立て方と進め方	
評価方法・成績評価基準				履修上の注意	
レポート提出50%、授業態度50%、 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以上)・D評価を不可とする。				社会力・人間力などを育成することを目的とします。最終的にはレポートで自身が学んだことを、気づけたこと、これから必要なことなどをまとめて提出する。	
実務経験教員の経歴		映像制作プロダクションにて10年以上勤務し、映像監督、プロデューサーを務める			

科目名		メディア/新鴻論			
担当教員	斎藤 和利		実務授業の有無	○	
対象学科	放送・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	20時間
授業概要、目的、 授業の進め方	1. 身の回りの様々なメディアの働きを理解する。 2. メディアの必要性および、問題性の両面を学習する。 3. 自ら正しく、尚且つ多くの人に受け入れられる情報発信力の視点を持つ				
学習目標 (到達目標)	現代社会におけるメディアの特性とはたらきを理解し、情報メディアを扱う姿勢とその活用方法を習得する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ガイダンス		講義のテーマと目指しているもの		
2	メディアの特性Ⅰ		世の中にある、さまざまなメディアの形を知る①		
3	メディアの特性Ⅱ		世の中にある、さまざまなメディアの形を知る②		
4	メディアの特性Ⅲ		世の中にある、さまざまなメディアの形を知る③		
5	メディア情報の特性Ⅰ		最近のニュースを取り上げ情報内容と媒体を研究する①		
6	メディア情報の特性Ⅱ		最近のニュースを取り上げ情報内容と媒体を研究する②		
7	メディア情報の特性Ⅲ		最近のニュースを取り上げ情報内容と媒体を研究する③		
8	メディア・リテラシーⅠ		様々なメディア表現方法と内容分析を行ってみる①		
9	メディア・リテラシーⅡ		様々なメディア表現方法と内容分析を行ってみる②		
10	メディア・リテラシーⅢ		様々なメディア表現方法と内容分析を行ってみる③		
11	メディア文化の歴史Ⅰ		時代に応じたメディア文化の変化と流れを知る①		
12	メディア文化の歴史Ⅱ		時代に応じたメディア文化の変化と流れを知る②		
13	メディア文化の歴史Ⅲ		時代に応じたメディア文化の変化と流れを知る③		
14	マーケティングⅠ		メディアを利用したマーケティング戦略と広告表現①		
15	マーケティングⅡ		メディアを利用したマーケティング戦略と広告表現②		
16	マーケティングⅢ		メディアを利用したマーケティング戦略と広告表現③		
17	メディアと仕事Ⅰ		商品開発の仕事を学ぶ		
18	メディアと仕事Ⅱ		宣伝の仕事を学ぶ		
19	メディアと仕事Ⅲ		クリエイターの仕事を学ぶ		
20	まとめ		これまでの授業の振り返りとテスト		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
レポート提出50%、授業態度50%、 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以上)・D評価を不可とする。			社会力・人間力などを育成することを目的とします。最終的にはレポートで自身が学んだことを、気づけたこと、これから必要なことなどをまとめて提出する。		
実務経験教員の経歴	テレビ局にて30年以上勤務し、プロデューサーを務める				

科目名		メディア/新潟論				
担当教員		齋藤 和利		実務授業の有無		○
対象学科		テレビ映像・動画制作科 放送・映像クリエイター科		対象学年		2
必修・選択		必修		開講時期		前期・後期
		単位数		単位時間数		20時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. 身の回りの様々なメディアの働きを理解する。 2. メディアの必要性および、問題性の両面を学習する。 3. 自ら正しく、尚且つ多くの人に受け入れられる情報発信力の視点を持つ				
学習目標 (到達目標)		現代社会におけるメディアの特性とはたらきを理解し、情報メディアを扱う姿勢とその活用方法を習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		なし				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	ガイダンス			講義のテーマと目指しているもの		
2	メディアの特性Ⅰ			世の中にある、さまざまなメディアの形を知る①		
3	メディアの特性Ⅱ			世の中にある、さまざまなメディアの形を知る②		
4	メディアの特性Ⅲ			世の中にある、さまざまなメディアの形を知る③		
5	メディア情報の特性Ⅰ			最近のニュースを取り上げ情報内容と媒体を研究する①		
6	メディア情報の特性Ⅱ			最近のニュースを取り上げ情報内容と媒体を研究する②		
7	メディア情報の特性Ⅲ			最近のニュースを取り上げ情報内容と媒体を研究する③		
8	メディア・リテラシーⅠ			様々なメディア表現方法と内容分析を行ってみる①		
9	メディア・リテラシーⅡ			様々なメディア表現方法と内容分析を行ってみる②		
10	メディア・リテラシーⅢ			様々なメディア表現方法と内容分析を行ってみる③		
11	メディア文化の歴史Ⅰ			時代に応じたメディア文化の変化と流れを知る①		
12	メディア文化の歴史Ⅱ			時代に応じたメディア文化の変化と流れを知る②		
13	メディア文化の歴史Ⅲ			時代に応じたメディア文化の変化と流れを知る③		
14	マーケティングⅠ			メディアを利用したマーケティング戦略と広告表現①		
15	マーケティングⅡ			メディアを利用したマーケティング戦略と広告表現②		
16	マーケティングⅢ			メディアを利用したマーケティング戦略と広告表現③		
17	メディアと仕事Ⅰ			商品開発の仕事を学ぶ		
18	メディアと仕事Ⅱ			宣伝の仕事を学ぶ		
19	メディアと仕事Ⅲ			クリエイターの仕事を学ぶ		
20	まとめ			これまでの授業の振り返りとテスト		
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
レポート提出50%、授業態度50%、 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以上)・D評価を不可とする。				社会力・人間力などを育成することを目的とします。最終的にはレポートで自身が学んだことを、気づけたこと、これから必要なことなどをまとめて提出する。		
実務経験教員の経歴		テレビ局にて30年以上勤務し、プロデューサーを務める				

科目名		演出基礎			
担当教員		矢頭 勲		実務授業の有無	
対象学科		対象学年		開講時期	
必修・選択		単位数		単位時間数	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 映像表現に必要な演出手法を習得する。 2. 学生制作作品をチェックしながら具体的改善的を指導する。			
学習目標 (到達目標)		自ら演出を考え、役者に芝居に応じた演出を付けられる			
テキスト・教材・参考図書・その他資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	映像・演出とは何か			画面の映り方による画面効果の違い	
2	映像・演出とは何か			視線の的確な誘導を考える！	
3	特殊撮影について			特撮の演出方法を研究する①	
4	特殊撮影について			特撮の演出方法を研究する②	
5	アクションについて			なめらかに見せる演出方法	
6	アクションについて			フレームインアウトなど	
7	場面転換の効果について			時間経過、場面転換などの演出方法①	
8	場面転換の効果について			時間経過、場面転換などの演出方法②	
9	学生作品(5分)制作			各自、演出方法を参考に動画を制作してみる。	
10	学生作品(5分)の編集チェック			各自、作品を持参してプロジェクター投影しながら編集の良し悪しの指導を行う。	
11					
12					
13					
14					
15					
16					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意	
作品改善の評価70%、学習意欲30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。				編集チェックの作品は自身の作品であること。 また、作品の提出は何本でも可能である。	
実務経験教員の経歴		演劇業界にて実績あり。当校専任講師			

②

科目名		PC&WEBリテラシー			
担当教員		広川 一義		実務授業の有無	
対象学科		テレビ映像・動画制作科 動画・映像クリエイター科		開講時期	
必修・選択		必修		前期・後期	
		対象学年		単位時間数	
		単位数		10時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. コンピュータおよびネットワークなどに関する知識と正しく操作出来るスキルを身につける			
学習目標 (到達目標)		情報を活用する為の基礎的な能力を高め、コンピュータおよびWEBに関する基礎知識を習得する。			
テキスト・教材・参考図書・その他資料		教科書は使用しない、必要な資料はその都度配布			
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考	
1	ガイダンス			講義の目標および内容の確認。	
2	コンピュータ概論Ⅰ			コンピュータの操作を行う上で必要な基礎を学ぶ①	
3	コンピュータ概論Ⅱ			コンピュータの操作を行う上で必要な基礎を学ぶ②	
4	コンピュータ概論Ⅲ			OS別の特性と基本操作を学ぶ	
5	ネットワークⅠ			インターネットの基本知識とマナーを学ぶ①	
6	ネットワークⅡ			インターネットの基本知識とマナーを学ぶ②	
7	ネットワークⅢ			インターネットを利用した情報発信方法と注意点	
8	ネットワークⅣ			電子メール送受信に関する基本操作とマナー	
9	文書作成基礎Ⅰ			ワープロソフトの基本操作①	
10	文書作成基礎Ⅱ			ワープロソフトによる表の作成、ビジネス文書の作成	
11					
12					
13					
14					
15					
16					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意	
評価50%、制作過程での進捗状況20%、学習意欲30%				・映像制作を体験しながら、自分自身の役割を最後まで行う事。	
成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。				・内部だけでなく外部の協力を得て一つの形を完成させる事	
実務経験教員の経歴		映像制作プロダクションにて10年番組制作に携わる			

科目名		コミュニケーション検定			
担当教員	矢頭 勲		実務授業の有無	×	
対象学科	映画・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	35時間
授業概要、目的、 授業の進め方	1. 聞く・話すを円滑に行う知識の習得 2. 敬語（丁寧語・謙譲語・尊敬語）を理解する 3. 場に応じた正しい対応力を社会人の仕事の例を使い理解する。				
学習目標 (到達目標)	社会人に向けてのコミュニケーション能力の必要性を理解し、仕事などの場で、人間関係を構築出来る知識を得る。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	参考書「サーティファイ主催 コミュニケーション能力検定初級」（問題集含む）				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コミュニケーションとは？		P2 コミュニケーションの必要性を考える		
2	聞く力		P6～P9 目的に即して聞く		
3	聞く力		P10～P14 傾聴・質問する		
4	話す力		P15～P17 目的を意識する		
5	話す力		P18～P22 話を組み立てる		
6	話す力		P23～P29 言葉を選び抜く		
7	話す力		P30～P35 表現・伝達する		
8	実践基礎1		P36～P39 来客応対		
9	実践基礎2		P40～P43 電話応対		
10	実践基礎3		P44～P48 アポイントメント・訪問・挨拶		
11	実践基礎4		P49～P54 情報共有の重要性		
12	実践基礎5		P55～P59 チーム・コミュニケーション		
13	実践応用1		P60～P65 接客・営業		
14	実践応用2		P66～P71 クレーム対応		
15	実践応用3		P72～P77 会議・取材・ヒヤリング		
16	実践応用4		P78～P83 面接		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
定期試験40%、レポート25%、実技試験25%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以上)・D評価を不可とする。			授業では、教科書にない事例も使います。また、特に必要と感じたコミュニケーションの話も交えながら進めて行くことで、より身近なこととして必要性を感じながら履修してください。		
実務経験教員の経歴	コミュニケーション検定指導歴15年以上				

科目名		卒業進級制作			
担当教員	広川 一義	実務授業の有無	○		
対象学科	動画・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	363時間
授業概要、目的、 授業の進め方	1. 各学年集大成の学習発表の場である 2. 制作プロセスの経験と発表 3. 各自、これまで学んだことを基本に企画から本番までを実施				
学習目標 (到達目標)	全期授業の集大成としての映像作品の制作および上映会				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	映像制作に必要なテープ、画コンテ用紙などは配布します。				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1・2	企画書立案・協議Ⅰ		学生事の作品企画（テーマ・ジャンル・内容など）		
3・4	企画書立案・協議Ⅱ		学生事の作品企画（テーマ・ジャンル・内容など）		
5・6	企画書立案・協議Ⅲ		学生事の作品企画（テーマ・ジャンル・内容など）		
7・8	企画書立案・協議Ⅳ		学生事の作品企画（テーマ・ジャンル・内容など）		
9・10	シナリオ制作・修正Ⅰ		シナリオ制作・チェック・修正		
11・12	シナリオ制作・修正Ⅱ		シナリオ制作・チェック・修正		
13・14	シナリオ制作・修正Ⅲ		シナリオ制作・チェック・修正		
15・16	シナリオ制作・修正Ⅳ		シナリオ制作・チェック・修正		
17・18	シナリオ制作・修正Ⅴ		シナリオ制作・チェック・修正		
19・20	学内プレゼン・班編成		シナリオ・企画書を基にしたプレゼンおよび班分け		
21・22	制作準備Ⅰ		撮影・スケジュール・許可取り		
23・24	制作準備Ⅱ		撮影・スケジュール・許可取り		
25・26	制作準備Ⅲ		撮影・スケジュール・許可取り		
27・28	制作実践Ⅰ		撮影・編集・MA		
29・30	制作実践Ⅱ		撮影・編集・MA		
31・32	制作実践Ⅲ		撮影・編集・MA		
33・34	制作実践Ⅳ		撮影・編集・MA		
35・36	編集チェック・修正		撮影・編集・MAのチェックおよび、修正		
37・38	最終仕上げ		撮影・編集・MA 最終的な仕上げ		
39・40	作品上映会		講師および、外部ゲストを招いての講評会		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
評価50%、制作過程での進捗状況20%、学習意欲30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・ D評価を不可とする。			・進級制作としての映像制作を体験しながら、自分自身の役割を 最後まで行う事。 ・完成した作品を上映し、内部だけでなく外部評価を受ける事。		
実務経験教員の経歴	映像制作プロダクションにて10年番組制作に携わる				

②

国際映像メディア専門学校 シラバス

科目名		卒業進級制作			
担当教員	広川 一義		実務授業の有無	○	
対象学科	テレビ映像・動画制作科 動画・映像クリエイター科	対象学年	2	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	405時間
授業概要、目的、 授業の進め方	1. 各学年集大成の学習発表の場である 2. 制作プロセスの経験と発表 3. 各自、これまで学んだことを基本に企画から本番までを実施				
学習目標 (到達目標)	全期授業の集大成としての映像作品の制作および上映会				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	映像制作に必要なテープ、画コンテ用紙などは配布します。				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1・2	企画書立案・協議Ⅰ		学生事の作品企画（テーマ・ジャンル・内容など）		
3・4	企画書立案・協議Ⅱ		学生事の作品企画（テーマ・ジャンル・内容など）		
5・6	企画書立案・協議Ⅲ		学生事の作品企画（テーマ・ジャンル・内容など）		
7・8	企画書立案・協議Ⅳ		学生事の作品企画（テーマ・ジャンル・内容など）		
9・10	シナリオ制作・修正Ⅰ		シナリオ制作・チェック・修正		
11・12	シナリオ制作・修正Ⅱ		シナリオ制作・チェック・修正		
13・14	シナリオ制作・修正Ⅲ		シナリオ制作・チェック・修正		
15・16	シナリオ制作・修正Ⅳ		シナリオ制作・チェック・修正		
17・18	シナリオ制作・修正Ⅴ		シナリオ制作・チェック・修正		
19・20	学内プレゼン・班編成		シナリオ・企画書を基にしたプレゼンおよび班分け		
21・22	制作準備Ⅰ		撮影・スケジュール・許可取り		
23・24	制作準備Ⅱ		撮影・スケジュール・許可取り		
25・26	制作準備Ⅲ		撮影・スケジュール・許可取り		
27・28	制作実践Ⅰ		撮影・編集・MA		
29・30	制作実践Ⅱ		撮影・編集・MA		
31・32	制作実践Ⅲ		撮影・編集・MA		
33・34	制作実践Ⅳ		撮影・編集・MA		
35・36	編集チェック・修正		撮影・編集・MAのチェックおよび、修正		
37・38	最終仕上げ		撮影・編集・MA 最終的な仕上げ		
39・40	作品上映会		講師および、外部ゲストを招いての講評会		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
評価50%、制作過程での進捗状況20%、学習意欲30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・ D評価を不可とする。			・進級制作としての映像制作を体験しながら、自分自身の役割を最後まで行う事。 ・完成した作品を上映し、内部だけでなく外部評価を受ける事。		
実務経験教員の経歴	映像制作プロダクションにて10年番組制作に携わる				

②

国際映像メディア専門学校 シラバス

科目名		ビジネス著作権検定BASIC			
担当教員		朝倉 隆司		実務授業の有無	×
対象学科	テレビ映像・動画制作科 動画・映像クリエイター科	対象学年	2	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	35時間
授業概要、目的、 授業の進め方	1. 著作権の基本的知識習得を行う。 2. 前期、教科書中心に授業を行い、後期は問題集で知識習得の確認を繰り返す。 3. 実際の判決例などを取り入れ、より著作権が身近なものである工夫を行う。				
学習目標 (到達目標)	1. 著作権の基本的知識が理解出来る。2. ビジネス著作権BASIC合格を目指す。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ビジネス著作権検定公式テキスト(ウイネット) ビジネス著作権検定初級問題集(サーティファイ)				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	著作権とは何か		イントロダクション・著作権の性質・著作権法の目的		
2	著作権で保護されるもの		著作物の定期・著作物該当性に関するその他の問題点 著作物の例示・特別な著作物 教科書P1～P19		
3	著作権は誰が持つ		著作者の定義・著作者の例外・著作者と著作権者 教科書P23～29		
4	著作権の内容 1		著作権の内容・著作人権・公表権・氏名表示権・同一性保持権・一身専属性 教科書P31～P41		
5	著作権の内容 2		財産権の内容・複製権・上演権及び演奏権・上映権・公衆送信権・貸与権・譲渡権、二次的著作権 教科書P43～P59		
6	著作権は誰が持ついつまで保護される		著作権の始期・著作権の保護期間・国際的保護 教科書P63～P69		
7	他人の著作物は勝手に使えない		著作権の譲渡・利用許諾・契約 教科書P73～P77		
8	勝手に使える場合がある		権利制限規定・私的使用・不随的著作物・教育・図書館・非営利無償の上演・演奏・引用 転載 教科書P83～P101		
9	著作物を伝達する者を保護する制度		著作隣接権(実演家)(レコード製作者)(放送事業者)(有線放送事業者)、隣接権保護期間 教科書P117～P129		
10	勝手に使うとどうなるか		著作権の侵害・みなし侵害・著作権侵害罪・民事的対策 教科書P133～P145		
11	著作権に関する関連制度		知的財産権制度・情報モラルと著作権 教科書P149～P156		
12	産業財産権とは		特許権・実用新案権・意匠権・商標権 プリント配布		
13	ビジネスと法・著作物に関する基礎知識・著作者とは		問題集P8～P17 確認テストおよび解答・解説		
14	著作者の権利・著作隣接権・著作権を無断で利用できる例外		問題集P18～P32 確認テストおよび解答・解説		
15	著作権の変動・著作権の侵害と権利救済・著作権法とその周辺		問題集P33～P40 確認テストおよび解答・解説		
16	模擬試験(過去問題より重要部分を出題)		答え合わせおよび解説		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定合格40%、模擬試験30%、確認テスト合計点20%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。			出席日数および授業態度次第では検定受験不可とする。検定合格を目指すことはもちろんですが、芸能ビジネスでは重要な知識となるので、しっかりと理解に努めること。		
実務経験教員の経歴		ビジネス著作権指導歴15年以上 MBAホルダー			

②

国際映像メディア専門学校 シラバス

科目名		社会人常識マナー検定			
担当教員	鈴木 則子	実務授業の有無	×		
対象学科	動画・映像クリエイター科	対象学年	1	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数	—	単位時間数	35時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 社会人、組織の一員として必要不可欠な社会常識を理解する。 2. 人として必要な知識やビジネスマナーを修得する。 3. 良好な人間関係を築くためのコミュニケーション能力を修得する。				
学習目標 (到達目標)	1.社会常識を理解する。2.ビジネス計算力を身につける。3.立居振舞い、言葉遣いなどを身につける。4.ビジネスマナーの基礎を理解する。5.社会人常識マナー検定3級合格を目指す。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	公益社団法人 全国経理教育協会 社会人常識マナー検定テキスト2・3級 公益社団法人 全国経理教育協会 社会人常識マナー検定第21回～第28回過去問題集3級				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	社会人常識マナー検定試験について 社会と組織1	社会人としての自覚やキャリア、会社組織について。テキストP1～20			
2	社会と組織2	組織と役割、社会変化とその対応。テキストP22～32			
3	仕事と組織	目標の重要性、主体性と組織運営。テキストP34～54			
4	一般常識1	社会常識の基礎用語。漢字など。テキストP56～70			
5	一般常識2	社会常識の基礎用語。用語など。テキストP70～86			
6	ビジネスコミュニケーション 言葉遣い	人間関係とコミュニケーション。敬語と話し方。テキストP102～144			
7	ビジネス文書	ビジネス文書の特徴。社内文書。テキストP146～156			
8	ビジネスマナー	組織の一員としてのマナー。来客対応。テキストP176～196			
9	定期試験	テストと解説。			
10	電話対応	電話対応の重要性。電話の受け方、掛け方の心得。テキストP202～214			
11	交際業務	慶事・弔辞のマナー。テキストP128～238			
12	文書類の受け取りと発送	受発信文書の取り扱い。オフィス環境。テキストP242～249			
13	計算	ビジネスにおける計算。数式。テキストP90～99			
14	日本	都道府県名・県庁所在地・各県の特色など。			
15	検定対策①	過去問題の解説、確認。			
16	検定対策②	過去問題の解説、確認。			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
定期試験40%、レポート25%、実技試験25%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)・D評価を不可とする。		社会人として必要なマナーや知識を修得。検定合格は勿論のこと、社会への意識を高めさせたい。			
実務経験教員の経歴	専門学校教員として19年間、学生の育成に従事。				

