

2022年度 授業シラバス

科目名	セルフプロデュース	必修 選択	必修	年次	3	学科	スーパーメディアクリエイター科(昼間I部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 youtube facebook instagram twitter等各メディアの特徴を理解しそこで自分を生かすスキルを学ぶ							
【到達目標】 SNSを使用してのセルフプロデュースツール作成。実践によりITリテラシーの理解を深める。							
【教員の略歴】 映像、音楽製作/メディアアーティスト、Vocaloidプロデューサー イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ、映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	アカウント作成・詐欺写メについて復習			①	合成音声の世界(Vocaloid/UTAU)/オケを作る(DTM)		
②	撮影 画面構成 1(復習・応用)			②	ミックス1(効果)		
③	撮影 画面構成 2(復習・応用)			③	ミックス2(編集)		
④	映像編集 1			④	配信に関するあれこれ1		
⑤	映像編集2(応用)			⑤	配信に関するあれこれ2		
⑥	映像編集3(応用)			⑥	配信に関するあれこれ3		
⑦	音声の収録 1			⑦	配信に関するあれこれ4		
⑧	音声の収録 2(応用)			⑧	卒業公演について1		
⑨	音声の収録 3(応用)			⑨	ライブストリーミング		
⑩	チャンネル開設1			⑩	レコーディング3(応用)		
⑪	チャンネル開設2(応用)			⑪	テスト		後期試験
⑫	チャンネル開設3(応用)			⑫	ライブストリーミング		
⑬	テスト		前期試験	⑬	セルフプロデュースについて(まとめ)意見交換		
⑭	レコーディング1			⑭	セルフプロデュースについて(まとめ)		
⑮	レコーディング2(応用)			⑮	総評		
準備学習 時間外学習	目標とする人物や作品を見つけそれに対する質問を用意しておくこと			評価方法	テスト 出席率 授業態度		
受講生への メッセージ	楽しみましょう			使用教科書 教材 参考書	USBメモリ		

2022年度 授業シラバス

科目名	コンセプトワーク	必修 選択	必修	年次	3	学科名	スーパーメディアクリエイター科(昼間 I 部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 WEBサイトの基本となるしくみや概念、デザインのセオリーや色彩構成やユーザビリティを考えたサイト制作を学ぶ。							
【到達目標】 WEBサイトを制作するにあたってのデザインの基本的なセオリーやサイトのしくみを学び、クリエイティブ業界で即戦力となる技術を身につける。							
【教員の略歴】 映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	WEBデザインの基礎知識		①	配色の基礎知識	
②	WEBデザインの基礎知識		②	タイトル・本文デザインと配色	
③	レイアウトの基礎		③	色のイメージを利用したデザイン	
④	トップページのレイアウト		④	進級制作展作品制作	
⑤	文字を扱う		⑤	Webディレクションとは	
⑥	スマートフォン向けトップページのレイアウト		⑥	Webディレクション実践 目的を明確化	
⑦	コンテンツデザイン		⑦	Webディレクション実践 企画	
⑧	読みやすいコンテンツ作り		⑧	Webディレクション実践 編集	
⑨	写真やイラストを活用したデザイン		⑨	Webディレクション実践 デザイン	
⑩	写真やイラストを活用したデザイン	前期試験	⑩	Webディレクション実践 進行	
⑪	写真やイラストを活用したデザイン		⑪	後期試験	後期試験
⑫	ポートフォリオサイトの制作 作る目的を明確化		⑫	Webディレクション実践	
⑬	ポートフォリオサイトの制作 素材を集める		⑬	合評会	
⑭	ポートフォリオサイトの制作 サイトの構成を考える		⑭	合評会	
⑮	ポートフォリオサイトの制作 ポートフォリオをアップロード		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	アイデアの引き出しを増やす取り組みをしてください。		評価方法	①試験 ②授業態度や取り組み姿勢 ③出席率 ④作品のクオリティ	
受講生への メッセージ	WEB業界への就職は安定しています。少しでもサイトが作れるようになれば就職は明るいので、頑張ってください。		使用教科書 教材 参考書	特になし	

2022年度 授業シラバス

科目名	アクティング演習	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	スーパーメディアクリエイター科(昼間I部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 他者とのコミュニケーションや台本やワンシーンを通じて二人以上での表現を学びます。また、実践的なワークや客観的な視点での表現についても学びます。							
【到達目標】 プロの俳優として必要な声と体の基礎を作り、演技とは何かを理解する。これからの目標を明確にする。							
【教員の略歴】 俳優、演出家、演技指導、ドキュメンタリー監督。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	1年の復習と目標設定		①	前期復習、「演出課題」演出を通して表現を学ぶ	
②	基礎訓練、二人でやるエクササイズ、パーソナルスペース		②	基礎訓練、「演出課題」	
③	課題作品①をつかって基礎訓練		③	基礎訓練、「演出課題」	
④	課題作品①をつかって基礎訓練		④	「演出課題」発表	
⑤	課題作品①をつかって基礎訓練		⑤	課題作品④をつかってトレーニング	
⑥	課題作品①をつかって基礎訓練		⑥	課題作品④をつかってトレーニング	
⑦	課題作品②をつかって基礎訓練		⑦	課題作品④をつかってトレーニング	
⑧	課題作品②をつかって基礎訓練		⑧	課題作品⑤をつかってトレーニング	
⑨	課題作品②をつかって基礎訓練		⑨	課題作品⑤をつかってトレーニング	
⑩	課題作品③をつかって基礎訓練		⑩	課題作品⑤をつかってトレーニング	
⑪	課題作品③をつかって基礎訓練		⑪	後期試験	
⑫	前期試験	前期試験	⑫	後期の復習と確認やエチュードなど	後期試験
⑬	課題作品をつかって表現		⑬	自由演目で表現	
⑭	課題作品をつかって表現		⑭	自由演目で表現	
⑮	作品発表		⑮	総括	
準備学習 時間外学習	日常での人との関わりの中での自分の身体の状態や、感情の動きをよく観察する。		評価方法	定期試験の結果、授業への取り組み態度を参考に各自がどれだけ学び努力したかを評価基準とします。	
受講生への メッセージ	授業では身体を動かすことがメインになりますので動きやすく、身体のラインがある程度わかる服装で参加してください。その他、分からないことや、不安なことがあればいつでも質問してください。		使用教科書 教材 参考書	特になし	

2022年度 授業シラバス

科目名	ヴォーカル&ダンス	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科名	スーパーメディアクリエイター科(昼間I部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ストレッチ→筋トレ→授業内容に沿ったアイソレーション、リズムワーク→振付							
【到達目標】 ダンス&ヴォーカルを研究・考察しパフォーマンス力の向上。またクラスでの作品作りを行うことで協調性・コミュニケーション能力の向上 チームワーク力を養うことを目的とする。							
【教員の略歴】 アーティストバックダンサー、舞台多数出演、舞台振付演出等、様々な分野で活動中。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	イントロデュース(授業内容などについて説明)		①	応用①(前期内容復習)	
②	基礎①(リズムワーク)		②	応用②(ベーシック)	
③	基礎②(リズムワーク)		③	応用③(ベーシック)	
④	基礎③(アイソレーション)		④	イベントに向けてチーム分け	
⑤	基礎④(アイソレーション)		⑤	曲・パート決め	
⑥	基礎⑤(リズムワーク、アイソレーション応用)		⑥	ダンス振り付け	
⑦	基礎⑥(リズムワーク、アイソレーション応用)		⑦	ダンス振り付け	
⑧	基礎⑦(ロック・ソウル)		⑧	ヴォーカル練習	
⑨	基礎⑧(ジャズ)		⑨	ヴォーカル練習	
⑩	基礎⑨(ヒップホップ)		⑩	通し練習	
⑪	基礎⑩(ビブラート)		⑪	通し練習	
⑫	基礎⑪(しゃくり・こぶし)		⑫	作品振付発表	後期試験
⑬	振付テスト	前期試験	⑬	意見シェア(テストを終えて)、後期応用振付	
⑭	基礎⑫(J-POPで好きな曲)		⑭	後期応用振付	
⑮	意見シェア(テストを終えて)、前期応用振付		⑮	前期後期まとめ	
準備学習 時間外学習	一回一回の授業内容を復習し、練習すること		評価方法	出席率、前後期試験、授業を意欲的に取り組んでいるかを総合的に評価	
受講生への メッセージ	何事も意欲的に取り組むことが大切です。私が経験してきたことを伝えます。自分にしかない個性を一緒に見つけていきましょう。		使用教科書 教材 参考書	動きやすい服装、運動靴、タオル、飲み物	

2022年度 授業シラバス

科目名	映像編集	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科名	スーパーメディアクリエイター科(昼間I部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 少人数のチームによる映像作品の制作をベースに授業を進めます。 企画、撮影、編集、上映に至る映像制作の工程を通して、映像の原理と制作の基礎を学びます。							
【到達目標】 深く映像クリエイターとしての知識・応用技術を取得する。							
【教員の略歴】 VP、CM等の広告映像を中心に、モーショングラフィックス、地域プロモーション、展示映像等の制作しています。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	オリエンテーション/授業の概要説明とチームづくり			①	卒業制作 / プリプロダクション(企画)④		
②	演習A / 企画・シナリオ制作 & 映像化			②	卒業制作 / プリプロダクション(シナリオ・絵コンテ)①		
③	演習A / 企画①			③	卒業制作 / プリプロダクション(シナリオ・絵コンテ)②		
④	演習A / 企画②			④	卒業制作 / プリプロダクション(シナリオ・絵コンテ)③		
⑤	演習A / シナリオ完成①			⑤	卒業制作 / ポストプロダクション①		
⑥	演習A / シナリオ完成②			⑥	卒業制作 / ポストプロダクション②		
⑦	演習A / 映像化①			⑦	卒業制作 / ポストプロダクション③		
⑧	演習A / 映像化②			⑧	卒業制作 / ポストプロダクション④		
⑨	演習A / 映像化③			⑨	卒業制作 / ポストプロダクション⑤		
⑩	演習A / 映像化・仕上げ			⑩	卒業制作 / ポストプロダクション⑥		
⑪	演習A / 完成した作品の上映と合評を行う			⑪	卒業制作 / 完成した作品の上映と合評を行う		
⑫	卒業制作 / チームづくり		前期試験	⑫	作品研究		後期試験
⑬	卒業制作 / プリプロダクション(企画)①			⑬	ポストプロダクション演習/VFX・エフェクト①		
⑭	卒業制作 / プリプロダクション(企画)②			⑭	ポストプロダクション演習/VFX・エフェクト②		
⑮	卒業制作 / プリプロダクション(企画)③			⑮	ポストプロダクション演習/VFX・エフェクト③		
準備学習 時間外学習	MV・PV・CMなどに触れる機会を増やしてください。			評価方法	試験・出席率・提出物 作品への関わり方と制作課題の提出率および完成度とする		
受講生への メッセージ	今ある時間を有効に使い、自分が好きな作品が作れるよう、楽しんで製作してください。			使用教科書 教材 参考書	特になし		

2022年度 授業シラバス

科目名	ムービーテクニック	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科名	スーパーメディアクリエイター科(昼間 I 部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 作った作品をより良く見せるための演出方法、技術を学びます							
【到達目標】 AfterEffectsやblenderを用いて、3DCG制作物などにライティングやカメラワークなどの映像の演出に対する技術を獲得する。 また、自主的な映像制作物に対しても、魅力的な映像演出ができるきっかけを得る。							
【教員の略歴】 映像、音楽制作/メディアアーティスト、Vocaloidプロデューサー イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ、映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等							

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①	カメラサイズ	①	サウンドシンクロナイズ	
②	カット編集とモンタージュ	②	ループ	
③	カラーコレクションの重要性	③	ノイズ グリッチ	
④	光と影でディティールアップ	④	ターゲット	
⑤	モーショングラフィックス	⑤	レンズシミュレーション	
⑥	モーシオンタイポグラフィー フォント	⑥	セルライク トゥーン	
⑦	マルチカメラ演出	⑦	エフェクトのレパートリーを増やす	
⑧	質感マテリアルと環境	⑧	BGMや効果音にこだわる	
⑨	発光	⑨	オリジナル製作	
⑩	パーティクル	⑩	オリジナル製作	
⑪	課題 春 色と動き	⑪	修正	
⑫	課題 夏 色と動き	⑫	テスト 自作品	後期試験
⑬	テスト 模倣	前期試験	⑬	ポートフォリオ制作
⑭	課題 秋 色と動き	⑭	ポートフォリオ制作	
⑮	課題 冬 色と動き	⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	お気に入りまたは好きな作品の研究をして構造、つくりのわからないところを質問してください	評価方法	試験・作品提出・出席率	
受講生への メッセージ	ちょっと難しいかも知れませんが全部覚えれば確実に力になります、楽しんでください	使用教科書 教材 参考書	USBメモリ	

2022年度 授業シラバス

科目名	表現演習	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科名	スーパーメディアクリエイター科(昼間 I 部)
		授業形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ストレッチ、筋カトレーニングの実践、動作改善トレーニングの理論と実践 表現へつなぐプログラム							
【到達目標】 ボディメイクを通してパフォーマーに必要な身体の表現を学ぶ。							
【教員の略歴】 パーソナルトレーナー・運動指導歴23年							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	ストレッチ基礎 ①			①	ストレッチ応用 ①		
②	ストレッチ基礎 ②			②	ストレッチ応用 ②		
③	ストレッチ基礎 ③			③	筋カトレーニング応用 ①		
④	ストレッチ基礎 ④			④	筋カトレーニング応用 ②		
⑤	筋カトレーニング基礎 ①			⑤	動作改善・表現トレーニング 応用 ①		
⑥	筋カトレーニング基礎 ②			⑥	動作改善・表現トレーニング 応用 ②		
⑦	筋カトレーニング基礎 ③			⑦	総合トレーニング 上級 ①		
⑧	筋カトレーニング基礎 ④			⑧	総合トレーニング 上級 ②		
⑨	動作改善・表現トレーニング基礎 ①			⑨	総合トレーニング 上級 ③		
⑩	動作改善・表現トレーニング基礎 ②			⑩	総合トレーニング 上級 ④		
⑪	総合トレーニング①			⑪	個別プログラム ①		
⑫	総合トレーニング② 試験		前期試験	⑫	個別プログラム ②		
⑬	総合トレーニング③			⑬	フォームチェック 試験		後期試験
⑭	フォームチェック			⑭	個別プログラム ③		
⑮	総合トレーニング④			⑮	個別プログラム ④		
準備学習 時間外学習	自宅でも復習をしっかり実践してください。			評価方法	試験・授業態度・出席率		
受講生へのメッセージ	ただ身体を鍛えるだけでなく身体に対する理解を深め、より動ける身体を作る。			使用教科書 教材 参考書	特になし		

2022年度 授業シラバス

科目名	パフォーマンス演習	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	スーパーメディアクリエイター科(昼間 I 部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 前期は、基礎を習得するため、反復練習が主になります。一つ一つの動きのあり方を学びます。後期は、音楽へのアプローチの仕方や即興性を学びます。							
【到達目標】 SOUL&WAACKダンスを理解・習得し、基礎力・体力の向上ダンサーとしての可能性を広げる。							
【教員の略歴】 ダンスチームの活動を始め、SOLOとしても国内外問わず、幅広く活動中。担当ダンスジャンルを全国に普及させた、言わずと知れた第一人者の一人。数々のコンテストやバトルでの実績や本場アメリカでの経験も豊富。数々のダンスコンテストにて多数の賞を受賞。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	オリエンテーション		①	SOUL④⑤⑥を使って音楽に合わせて踊る	
②	基礎体力・基礎リズム		②	WAACK④	
③	SOUL①		③	WAACK⑤	
④	SOUL②		④	WAACK⑥	
⑤	SOUL③		⑤	WAACK④⑤⑥を使って音楽に合わせて踊る	
⑥	SOUL①②③を使って音楽に合わせて踊る		⑥	動きの展開について①	
⑦	WAACK①		⑦	動きの展開について②	
⑧	WAACK②		⑧	前期後期のまとめ	
⑨	WAACK③		⑨	動きの組み立て	
⑩	WAACK①②③を使って音楽に合わせて踊る		⑩	音楽に合わせて踊る	
⑪	音楽に合わせて踊る		⑪	発表①	
⑫	音楽に合わせて踊る	前期試験	⑫	発表②	
⑬	SOUL④		⑬	総まとめ	後期試験
⑭	SOUL⑤		⑭	総まとめ	
⑮	SOUL⑥		⑮	映像鑑賞	
準備学習 時間外学習	日々のトレーニングを大切に		評価方法	授業態度・習得の過程での取り組み・各学期末の試験により評価する。	
受講生への メッセージ	基本・基礎はとても大切です。その為、反復練習が必要となります。はじめは地味な作業ですが、回を重ねながら、音楽に合わせて踊るといふ楽しさを知ってもらえたらと思います。		使用教科書 教材 参考書	特になし	

2022年度 授業シラバス

科目名	映像・CG制作	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科名	スーパーメディアクリエイター科(昼間I部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 3Dでのアニメーションを付ける上での正確なモデリング							
【到達目標】 キャラクターや建物・小物などの制作を通して3次元造形力を養う。							
【教員の略歴】 フリーランスでの3DCGモデリング。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	ポートフォリオ3Dアニメ作成			①	一軒家作成		
②	ポートフォリオ4Dアニメ作成			②	マンション作成		
③	レイアウト			③	学校作成		
④	シーン作成			④	東京タワー作成		
⑤	テクスチャ質感			⑤	卒業制作用アニメ編集		
⑥	テクスチャ質感			⑥	卒業制作用アニメ編集		
⑦	レンダリング設定			⑦	卒業制作用アニメ編集		
⑧	ライティングカメラ			⑧	卒業制作用アニメ編集		
⑨	各種静止画モデリング			⑨	ポートフォリオ用 自由課題		
⑩	軽自動車作成			⑩	ポートフォリオ用 自由課題		
⑪	トラック作成		前期試験	⑪	試験		後期試験
⑫	自転車作成			⑫	ポートフォリオ用 自由課題		
⑬	飛行機 ボックスモデリング			⑬	合評		
⑭	飛行機 プランモデリング			⑭	合評		
⑮	飛行機 プリミティブモデリング			⑮	まとめ		
準備学習 時間外学習	特になし			評価方法	試験、モデルの完成度や動きなど		
受講生への メッセージ	一緒に頑張りましょう。			使用教科書 教材 参考書	特になし		

2022年度 授業シラバス

科目名	ポートフォリオ制作	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科名	スーパーメディアクリエイター科(昼間I部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 就職活動に有効なポートフォリオについて考え、オリジナリティ溢れるアイデアと、自分の強みをしっかりと伝える方法についてを学ぶ。							
【到達目標】 就職活動に有効なポートフォリオを制作し就職する。またはデビューに向けてのポートフォリオを制作しフリーのイラストレーターとして活動する。							
【教員の略歴】 映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	ポートフォリオとは	①	WEB上でのポートフォリオの掲載
②	作品の厳選	②	WEB上でのポートフォリオの掲載
③	企業別ポートフォリオ	③	WEB上でのポートフォリオの掲載
④	ページ構成	④	Adone InDesign
⑤	テキスト説明文	⑤	Adone InDesign
⑥	レイアウトについて	⑥	Adone InDesign
⑦	プロフィールについて	⑦	Adone InDesign
⑧	文字、紙、表紙について	⑧	Adone InDesign
⑨	各業界企業別作品制作	⑨	制作展に向けてのポートフォリオ制作
⑩	各業界企業別作品制作	⑩	制作展に向けてのポートフォリオ制作
⑪	ポートフォリオ合評会	⑪	ポートフォリオ合評会
⑫	ポートフォリオ合評会	⑫	制作展に向けてのポートフォリオ制作
⑬	各業界企業別作品制作	⑬	制作展に向けてのポートフォリオ制作
⑭	各業界企業別作品制作	前期試験	⑭ 制作展に向けてのポートフォリオ制作
⑮	各業界企業別作品制作	⑮	制作展に向けてのポートフォリオ制作
準備学習 時間外学習	就職活動に有効な作品(イラスト等)の制作	評価方法	①試験 ②授業態度や取り組み姿勢 ③出席率 ④作品のクオリティ
受講生への メッセージ	ポートフォリオの出来栄で就職できるか否が決まってくるので、コツコツと制作すれば、必ず就職できます。頑張りましょう！	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度 授業シラバス

科目名	キャリアデザイン	必修 選択	必修	年次	3	学科名	スーパーメディアクリエイター科(昼間Ⅰ部)
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

<p>【授業の学習内容】 社会人基礎力を養うことを念頭に、座学のみではなく、アクティブラーニングを用い、数多くのワークから心技(頭)体で学ぶ。</p>
<p>【到達目標】 ビジネスパーソン必須のビジネスマナー・コミュニケーションスキル・プレゼンテーションスキル・企画・発想力を、チームプロジェクトを通して理解する。</p>
<p>【教員の略歴】 IT講師として、小・中・高・大学、専門学校までの教育機関、企業・官公庁研修、社会人教育、一般市民講習と言った幅広い年齢層対象の様々な講習を担当。資格保有数は50を超え、IT資格のみならず、キャリアコンサルタント・コーチング・秘書検定などの資格も保持しており、関西では40以上の学校で講義経験を持つ。2000年からIT授業や就職支援講座、キャリア面談も担当</p>

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①	自己理解を深めるⅠ	①	コミュニケーション4つのポイント	
②	自己理解を深めるⅡ	②	コミュニケーションスキルアップ'(伝え方)	
③	応募書類の書き方(ポイント)	③	コミュニケーションスキルアップ'(情報共有)	
④	応募書類の書き方(自己PR)	④	チームプロジェクトⅠ	
⑤	応募書類の書き方(学生時代に力を入れたこと)	⑤	チームプロジェクトⅡ	
⑥	応募書類の書き方(志望動機)	⑥	チームプロジェクトⅢ	
⑦	ビジネスマナー(添え状・ビジネス文書)	⑦	職場のコミュニケーション(報・連・相)	
⑧	ビジネスマナー(メール・電話)	⑧	ロジカルシンキング	
⑨	面接のマナー	⑨	グループワーク・グループディスカッションⅠ	
⑩	模擬面接Ⅰ	⑩	グループワーク・グループディスカッションⅡ	
⑪	模擬面接Ⅱ	⑪	グループワーク・グループディスカッション・プレゼンテーション	
⑫	コミュニケーション3つのポイント	⑫	メンタルヘルス 試験	後期試験
⑬	コミュニケーション(情報共有) 試験	前期試験	⑬	ポジティブシンキングⅠ
⑭	コミュニケーション(チームプロジェクト)		⑭	ポジティブシンキングⅡ
⑮	学生と社会人の違い		⑮	キャリアのリソース探し
準備学習 時間外学習	各回、次回以降の授業と連携をしているため、欠席した際には、その内容をしっかりと予習してから、次回出席のこと。	評価方法	出席率、ワークへの参加姿勢、課題提出率・完成度、臨時および定期試験の成績を総合的に勘案する。	
受講生への メッセージ	社会人として即戦力として活躍するために、この授業で、しっかりとスキルを身につけておきましょう。また、毎回の授業は、次回の授業内容と連携しています。欠席した際には、その内容をしっかりと予習してから、出席をするようにしましょう。	使用教科書 教材 参考書	講師オリジナル教材	

2022年度 授業シラバス

科目名	作品制作	必修 選択	必修	年次	3	学科	スーパーメディアクリエイター科(昼間 I 部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 メディアアート表現が出来るようにさまざまな方法論を学ぶ							
【到達目標】 作品、表現が出来るようになること							
【教員の略歴】 映像、音楽製作/メディアアーティスト、Vocaloidプロデューサー イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ、映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	インタラクティブメディアを使ったアートについて		①	インタラクティブ・アートとは	
②	機材整理 企画		②	インタラクティブ・アート 3D空間の映像を作成	
③	ハードウェア開設 PC1		③	インタラクティブ・アート カメラで全方位撮影	
④	ハードウェア開設 PC2		④	インタラクティブ・アート プロジェクターに投影	
⑤	ハードウェア開設 サウンド		⑤	映像実習	
⑥	ハードウェア開設 サウンド		⑥	表描演習	
⑦	デバイス1 モーター		⑦	モーショントラッキング 基礎	
⑧	デバイス2 スイッチ		⑧	モーショントラッキング 応用	
⑨	デバイス3 センサー		⑨	フェイストラッキング 基礎	
⑩	ウェアラブル1		⑩	フェイストラッキング 応用	
⑪	ウェアラブル2		⑪	イベントに向けて企画	
⑫	VR1		⑫	テスト	後期試験
⑬	テスト	前期試験	⑬	イベントに向けて自主制作	
⑭	VR2		⑭	ミニイベント	
⑮	3Dプリンタ		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	気になるアーティストや目標を見つけておく		評価方法	出席・テスト	
受講生への メッセージ	とにかく楽しみましょう		使用教科書 教材 参考書	USBメモリ	

2022年度 授業シラバス

科目名	卒業制作	必修 選択	必修	年次	3	学科	スーパーメディアクリエイター科(昼間I部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ゲームあるいはメディアアート作品、卒業後のプレゼンに役立つ作品作り							
【到達目標】 インタラクティブな作品、表現が出来るようになること							
【教員の略歴】 大学映像学科卒 映像、音楽製作/メディアアーティスト 高等学校非常勤講師 イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ、映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等 某匿名Vocaloidプロデューサーでありバンドマンでもある							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	アプリケーションを創るには		①	自主作品企画	
②	Puredata 1 シンセサイザを作る		②	自主企画書提出	
③	Puredata 2 サンプラーを作る		③	VR CGで仮想世界の作成	
④	Prossesing 1 イメージの生成		④	VR 実際の人物や風景をそのまま作成	
⑤	Prossesing 2 アニメーションの作成		⑤	ハードウェア1 Lチカ	
⑥	AR 1 マーカー型(画像認識型)		⑥	ハードウェア2 コントロール	
⑦	AR 2 平面認識型		⑦	ポートフォリオ製作	
⑧	Unity1		⑧	ポートフォリオ製作	
⑨	Unity2		⑨	ポートフォリオ製作	
⑩	作品提出	前期試験	⑩	発表会	
⑪	Unity3		⑪	課題提出	後期試験
⑫	V-tuber1 モーショントラック		⑫	ポートフォリオ製作	
⑬	V-tuber2 facerig		⑬	ポートフォリオ製作	
⑭	V-tuber3 セットアップ		⑭	発表会	
⑮	前期復習		⑮	総評	
準備学習 時間外学習	いつもクリエイトする習慣を。		評価方法	試験 作品重視	
受講生への メッセージ	何でも聞いてください		使用教科書 教材 参考書	arduino	