2022年度　授業シラバス

科目名	グローバルコミュニケーション	必修選択	必修	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

世界を視野に入れたビジネス展開や将来を考えるうえで、「英語力」や「異文化理解」の習得は欠かせません。目指す業界の最新情報を海外サイトや英語文献で得ることや、SNSにて海外の方と繋がることもあるでしょう。将来、多国籍の人々と仕事をするためにも、文化や考え方の違いを理解・尊重できる「グローバルマインド」と、自身の意見を伝えられる「コミュニケーション力」を兼ね備える力をつける為の授業です。

【到達目標】

日本に限らず皆さんが目指す業界で幅広く活躍する為に、専門技術や知識の習得だけではなく、「グローバルコミュニケーション力」をつけていきます。

【教員の略歴】

英会話講師（留学事前研修指導、コミュニケーション、英検、Toeic, Toefl 等）小学校から大学まで幅広い教育現場で講師を務める。
Toeic 950, 英検１級、公認心理師取得。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	所有形容詞を学ぶ知人・家族について話す 所有代名詞(whose)を学ぶ		①	「数量詞」を学ぶ一番好きな食べ物について話す キッチンカーをデザインする「動詞型」を学ぶ	
②	話の切り出し方を学ぶ会話を始める表現を学ぶ驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ 自己紹介をする職場でのフォーマルなメールを読む、書く		②	レストランで頼みたいものについて説明する「I mean」を使い、会話を練習する ファストフード店についての記事を読む、また記事に対する反応を書く	
③	Time to Speak：・スピーキング評価：ロールプレイ・プレゼンテーション「人と共通していることについて話す」・前期発表と連動する内容 習慣・ルーティンについて質問する[Wh-question]を練習する		③	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「パーティを計画し、発表する」・後期発表と連動する内容 [if / when]の使い方を学ぶ自分の町で何をするかについて話す	
④	名詞の代わりの[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す 繰り返しを求める表現を学ぶ意思疎通に問題があったことを説明する		④	[to / for]を使って、理由を説明する過去に行った旅行について話す 「問い返し疑問文」を学ぶ提案をする、また提案をうける表現を学ぶ	
⑤	ポッドキャストについての意見を読む、書く ・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」・前期発表と連動する内容		⑤	海外生活についてのアドバイスを読む、書く ・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「短期旅行のプランを立てる」・後期発表と連動する内容	
⑥	「現在進行形」を学ぶ・復習する今していることについて話す 「現在進行形」「単純現在形」を練習するスポーツ、運動について話す		⑥	「形容詞の比較級」を学ぶお店とお店での売り物を比較する 「形容詞の最高級」を学ぶ写真に写った人について話す	
⑦	情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く		⑦	[I guess]を使い、意見を尋ねる、または述べる 広告を読む、また写真の説明を書く	
⑧	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「フィットネスプログラムを作る、発表する」・前期発表と連動する内容 将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ将来のプランについて話す		⑧	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「広告を作り、発表する」・後期発表と連動する内容 [have to]の使い方を学ぶ職場での危険を回避することについて話す	
⑨	「目的語」の使い方を学ぶ贈り物について話す 招待する、招待に応える表現を学ぶ招待を断る理由を説明する		⑨	将来の予想を立てる表現を学ぶ健康問題について話す [It feels like (it’s like)]を使い、健康問題について話す；健康問題についてアドレスをもらう	
⑩	イベントへの招待を読む、書く ・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「プレゼントを選ぶについて」・前期発表と連動する内容		⑩	未来の自分へのメールを書く ・スピーキング評価：ロールプレイ・プレゼンテーション「リアリティ番組を計画し、発表する」・後期発表と連動する内容	
⑪	人生の中での過去のイベントについて話す自分の意見を述べる；自分の気持ちを相手に伝わる 「過去形」（陳述文の否定形；疑問文）を復習する		⑪	「現在完了形」を学ぶしたことがあること、ないことについて話す ソーシャルメディア（ネット）生まれの動詞を学ぶ	後期試験
⑫	お祝いの言葉を学ぶ人の気持ちを推察する表現を学ぶ自分の認識が正しいかどうかを確認する 新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く		⑫	人に頼む際に使う表現を学ぶ頼まれた際に使う表現を学ぶ インフォグラフィックを読む、セルフィーについての短いコメントを書く	
⑬	・スピーキング：ロールプレイ・プレゼンテーション「過去の有名な出来事をまとめる」・前期発表と連動する内容 [be going to]を復習する買い物に行くことについて会話する		⑬	・スピーキング評価：ロールプレイ・プレゼンテーション「ビデオ、またVlogを作る」・後期発表と連動する内容 [be like]を使い、天気について話す	
⑭	「限定詞」を学ぶ買い物習慣について話す 店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く	前期試験	⑭	「関係代名詞(who, which, that)」の使い方を学ぶ場所、人、物事を説明する 道を聞く、道順を教える際に使う表現を学ぶ言い改める際に使う表現を学ぶ、復習する	
⑮	新しい商品の説明を読む、Vlog（ビデオブログ）のためのスクリプトを書く Time to Speak：前期発表		⑮	場所についての説明を読む、方法についての説明リストを書く Time to Speak：後期発表	

準備学習 時間外学習	実力をつけるためには、日々英語に触れることが必要です。 授業外でも自己学習に取り組みましょう。 オンデマンドの配信授業もあります。	評価方法	①Listening（リスニング力）②Writing（筆記力） ③Reading（読解力）④Speaking（会話力）
受講生への メッセージ	TOEICブリッジというテストを利用しレベル別クラスを実施します。 自分のレベルにあった授業を受けましょう。	使用教科書 教材 参考書	EVOLVE2

2022年度　授業シラバス

科目名	映像表現	必修 選択	必修	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 (4)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
演習に重点を置いた技術指導

【到達目標】
デジのカメラの使い方及び映像クリエーターとしてのインタビュー力を身に付ける。

【教員の略歴】
映像企画,撮影部カメラマン

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	映像表現の特徴		①	班分け	
②	機材の取り扱い心得理解		②	クルーを組んでの撮影	
③	機材の取り扱い・機材準備		③	クルーを組んでの撮影	
④	露出の理解と習得		④	カメラポジション、アングル、サイズ、レンズの理解	
⑤	焦点深度、被写界深度の理解		⑤	パーン、ズーム等意味の理解	
⑥	カメラ操作の楽しさを知る①		⑥	撮影演習（光の説明）（色温度）	
⑦	カメラ操作の楽しさを知る②		⑦	撮影演習（レフの使用）	
⑧	カメラ操作の楽しさを知る③		⑧	撮影演習（バッテリーライト）	
⑨	カメラ操作の楽しさを知る④		⑨	撮影演習（走る）	
⑩	初夏の風物詩撮影①		⑩	コンテ作成	
⑪	初夏の風物詩撮影②		⑪	試験	後期試験
⑫	初夏の風物詩撮影③		⑫	撮影演習（自由課題）	
⑬	試験	前期試験	⑬	撮影演習（自由課題）	
⑭	前期復習		⑭	撮影演習（自由課題）	
⑮	初夏の風物詩撮影④		⑮	1年間総復習	
準備学習 時間外学習	TV番組をできるだけ多く観るようにしてください		評価方法	演習・出席率・試験	
受講生への メッセージ	分からない事があれば何でも聞いて下さい 一緒にがんばりましょう		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	映像基礎知識	必修 選択	必修	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 (4)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

1..企画書の書き方（の基本）を学ぶ
2.プレゼンテーションの方法（の基本）を学ぶ
3.発想力の磨き方を学ぶ

【到達目標】

企画発想・発案、さらにプレゼンテーションについての基礎的な能力を身につける。

【教員の略歴】

テレビ業界歴は今年で30年になります。バラエティー・報道・情報・通販と全てのジャンルでディレクター・プロデューサーを経験してきました。現在はABCテレビ「上沼恵美子のおしゃべりクッキング」「せのぶら本舗」読売テレビ「す・またん」の制作に携わっています。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	企画・プレゼンの概要		①	発想力を磨く①	
②	自己紹介の研究①		②	発想力を磨く②	
③	自己紹介の研究②		③	グループワーク（企画会議①）	
④	基本①タイトル・キャッチフレーズを考える		④	グループワーク（企画会議②）	
⑤	基本②共感してもらうことを意識する		⑤	グループワーク（企画書を作る①）	
⑥	基本③物事の長所・短所を考える		⑥	グループワーク（企画書を作る②）	
⑦	基本④エピソードを探す		⑦	プレゼンテーションの方法と種類	
⑧	基本⑤起承転結を意識する		⑧	プレゼンテーションをする①	
⑨	基本⑥5W1Hを意識する		⑨	プレゼンテーションをする②	
⑩	最強の自己紹介を作る		⑩	企画書を作る（個人）	
⑪	自己 PRをする		⑪	企画書を仕上げる	
⑫	試験総括	前期試験	⑫	（個人企画の）プレゼンテーションをする①	後期試験
⑬	実際の企画書を見る①		⑬	（個人企画の）プレゼンテーションをする②	
⑭	実際の企画書を見る②		⑭	（個人企画の）プレゼンテーションをする③	
⑮	前期まとめ		⑮	1年まとめ	

準備学習 時間外学習	特にありません。	評価方法	試験、出席率、授業態度
受講生への メッセージ	「企画を立てる」こと、それを「PRする（プレゼンテーションする）」ためのスキルは様々な業種で求められます。基本を身につければ、一生モノの宝となるはずです。	使用教科書 教材 参考書	特にありません。

2022年度　授業シラバス

科目名	グラフィックデザイン	必修選択	必修	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

プロ用ソフト（Illustrator・Photoshop）を用いて「グラフィック」＋「デザイン」＝「図案（絵柄や文字）」の「設計」を実践（作品制作）することで、プロのデザイナーに必要なスキル・知識・心構えを学んでゆきます。

【到達目標】

Illustrator, Photoshopの基本操作技術とデザインエッセンスを使って、みなさんそれぞれがオリジナリティあふれるデザインを発明できることをめざします。
オリジナリティあふれるデザインを発明する。

【教員の略歴】

1998年より舞台宣伝美術の製作を始める。演劇公演、コンテンポラリー・ダンス公演、音楽イベントなどのちらし・ポスターの宣伝美術を製作。
舞台写真家としても活動中。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Illustrator ペンツールの練習		①	仕掛けのあるカードのデザイン①	
②	イベントロゴデザイン①		②	仕掛けのあるカードのデザイン②	
③	イベントロゴデザイン②		③	写真をつかったデザイン①	
④	イベントポスターのデザイン①		④	写真をつかったデザイン②	
⑤	イベントポスターのデザイン②		⑤	店舗広告デザイン（ラーメン店）①	
⑥	ABCからZまでのアルファベットデザイン①		⑥	店舗広告デザイン（ラーメン店）②	
⑦	ABCからZまでのアルファベットデザイン②		⑦	企業デザイン（航空）①	
⑧	名刺デザイン①		⑧	企業デザイン（航空）②	
⑨	名刺デザイン②		⑨	企業デザイン（航空）③	
⑩	商品広告デザイン（スイーツ）①		⑩	CDジャケットのデザイン①	
⑪	商品広告デザイン（スイーツ）②		⑪	70分でデザイン作品制作	後期試験
⑫	ペットボトル飲料の企画とデザイン①		⑫	CDジャケットのデザイン②	
⑬	ペットボトル飲料の企画とデザイン②	前期試験	⑬	日本文化についてのデザイン①	
⑭	70分でデザイン作品制作		⑭	日本文化についてのデザイン②	
⑮	夏らしいグッズ・アイテムのデザイン		⑮	日本文化についてのデザイン③	

準備学習 時間外学習	空き時間にできるだけパソコンでIllustrator, Photoshopを使って遊んでみましょう。ソフトを触っている時間が長ければ長いほどグラフィックデザインの技術もセンスも上達します。	評価方法	試験・出席率・課題提出など
受講生への メッセージ	デザイン作業の参考のためネット検索も多用しますが、日本語を用いるだけでなく「英語」で検索するクセをつけるとヒットする情報の幅が飛躍的に広がります。苦手だからと臆せず積極的に英語を打ってみましょう。	使用教科書 教材 参考書	PC room備え付けパソコンのAdobe Illustrator, Abobe Photoshopを使用

2022年度　授業シラバス

科目名	2DCG	必修選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120 (8)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

Adobeソフトウェア全般を使用して実際の映像制作の現場で活用できる実例を元にタイポグラフィなど映像デザインを意識したクオリティの高いクリエイティブな映像を制作を学ぶ。

【到達目標】

イラストレータ・フォトショップのを中心にデザインやオペレーションの基礎を学ぶ。

【教員の略歴】

舞台芸術の大学を卒業　Event、GraphicDesign、WebDesign、映像制作をフリーランスで手掛け、2010年10月　株式会社カナデクラフト　設立

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	映像概論～ソフトウェアとハードウェア～		①	モーショングラフィック基礎02(AI,AE)	
②	PremierePro(Pr)基礎		②	モーショングラフィック基礎03(AI,AE)	
③	PhotoShop(PS)基礎		③	映像編集基礎01(PS,Pr)	
④	illustrator(Ai)基礎		④	映像編集基礎02(PS,Pr)	
⑤	AfterEffects(AE)基礎		⑤	映像編集基礎03(PS,Pr)	
⑥	PremierePro取り込みとカット編集		⑥	映像編集基礎04(PS,Pr)	
⑦	テロップデザイン~デザインとカタチ～		⑦	映像制作実践01	
⑧	デザインと映像編集		⑧	映像制作実践02	
⑨	補足（復習日）		⑨	映像制作実践03	
⑩	デザインと映像編集		⑩	映像制作実践04	
⑪	課題（テーマにあわせて作る）		⑪	映像制作実践05	
⑫	総評	前期試験	⑫	課題（テーマに合わせて作る）	後期試験
⑬	映像制作企画～illustratorでコンテを作る~		⑬	総評	
⑭	オーディオファイルと音楽/ル形式、コーデックについて		⑭	Adobeデザイン論	
⑮	復習		⑮	Adobeデザイン論2	
準備学習 時間外学習	自宅で復習をして下さい			試験・出席率・自主性を評価対象とします。	
受講生への メッセージ	習うより慣れろ！ソフトに慣れてもらうために多くの時間PCで技術とセンスを習得してください。		使用教科書 教材 参考書	イヤフォン（ヘッドフォン）とHDDが必要なことがありますので必ず持ってきておく事	

2022年度　授業シラバス

科目名	3DCG制作	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 (8)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

3DCGを様々なモチーフで制作を行う。また、個人での長編アニメーションも制作してもらう。

【到達目標】

3DCG制作を様々なモチーフで制作することで、技術力の向上につなげる。
また、個人でのオリジナル長編アニメーションを制作することで、

【教員の略歴】

CGを使ったOP制作から、番組内に使用される動画、静止画の制作に携わる。
様々なアニメ作品に携わる。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	キャラ設定		①	アニメーション制作 チーム分け	
②	三角図からキャラ作成		②	ストーリー企画会議	
③	モデリング①		③	キャラクターオーディション	
④	モデリング②		④	キャラ作成①	
⑤	テクスチャ制作		⑤	キャラ作成②	
⑥	ボーン設定、リギングで骨組み作成		⑥	キャラ作成③	
⑦	キャラにアニメーションをつける①		⑦	背景作成①	
⑧	キャラにアニメーションをつける②		⑧	背景作成②	
⑨	キャラにテクスチャをつける①		⑨	背景作成③	
⑩	キャラにテクスチャをつけてリアルな質感を出す		⑩	レンダリング①	
⑪	ライティングで光の量・当て方を調整する		⑪	レンダリング②	
⑫	レンダリング①		⑫	AE編集①	
⑬	レンタリング②		⑬	AE編集②	
⑭	AE編集	前期試験	⑭	合評会	後期試験
⑮	前期の講評		⑮	●1年間の講評 ●春休みの授業計画	
準備学習 時間外学習	反復練習をすることで、理解を深めるだけではなく、スキルの向上に繋がります。なので、1年次で学習した内容の復習をしておいてください。		評価方法	出席率/試験 個々の作品の完成と、提出	
受講生への メッセージ	様々なモチーフのCGを制作するので、風景、建物、動物など色々なものに触れよう。		使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具、ハードディスク	

2022年度　授業シラバス

科目名	プログラミング	必修選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120（8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
簡単な2Dアクションゲームの制作を通して
Unityの基本的な操作方法、C#プログラミング、その他ゲーム製作に関する周辺知識を学ぶ。

【到達目標】
Unityの基本的な操作性、またその基本的な操作を元にゲーム制作をすることができる技術を身に付ける。

【教員の略歴】
インディーゲームの製作・販売。社内プログラマとして社内向け業務用ソフトウェアの製作等。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	PCの構造、Unityの使い方		①	unityちゃんについて	
②	unity asset storeについて		②	SpriteRenderer付きのゲームオブジェクトについて	
③	各ウィンドウの説明 オブジェクトについての説明		③	立ち絵と走りのAnimation clipの設定	
④	Transformの数値入力で移動、回転、スケールの変更 マテリアルについての説明		④	ダメージ処理 （Horizonパラメーターの追加。Transition追加。）	
⑤	unityにおける物理挙動 （Rigidbodyで物理を、Colliderで形状を反映する）		⑤	ステージの作成 （BoxCollider の大きさについて解説など）	
⑥	unityにおける物理挙動 （2物体におけるPhisycsMaterialについて）		⑥	velocityを設定、落下における力学	
⑦	スクリプトの入力		⑦	Instantiate()関数と publicなGameObject変数	
⑧	オブジェクトの移動 キー入力		⑧	UIの設計 PCの画面空間（解像度）の概念	
⑨	コード入力におけるアニメーション付与		⑨	ここまで学習した技術を踏襲して コイン落下ゲームの制作①	
⑩	ここまで学習した技術を踏襲して ピタゴラ装置の制作①		⑩	ここまで学習した技術を踏襲して コイン落下ゲームの制作②	
⑪	ここまで学習した技術を踏襲して ピタゴラ装置の制作②		⑪	ここまで学習した技術を踏襲して コイン落下ゲームの制作③	
⑫	ここまで学習した技術を踏襲して ピタゴラ装置の制作③		⑫	ここまで学習した技術を踏襲して コイン落下ゲームの制作④	
⑬	ここまで学習した技術を踏襲して ピタゴラ装置の制作④		⑬	ここまで学習した技術を踏襲して コイン落下ゲームの制作⑤	
⑭	前期学習内容より、出題	前期試験	⑭	1年間の学習内容より、出題	後期試験
⑮	前期の講評		⑮	1年間の講評	

準備学習 時間外学習	PC操作に慣れておく方が望ましいので、 ブラインドタッチの練習などキー操作は特に練習しておくこと	評価方法	試験・授業態度で評価。 学んだ事、あるいはそれ以上を進んでやる分には高く評価。 一方、欠席率が高かったり、 理解しようとする態度が見られなければ評価しない。
受講生への メッセージ	近年は初学者でも見栄えのするゲームが すぐに作れるようになりました。いい時代です。 ちょっとずつ形になっていくのを楽しみながら 皆さんとプログラミングを学んでいきましょう。	使用教科書 教材 参考書	授業中では特に使用しないが、理解を深めたい場合は以下の書籍の評価が高い。 スラスラ読める Unity C#ふりがなプログラミング Unityの教科書 Unity 2018完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座

2022年度　授業シラバス

科目名	インタラクティブ	必修選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120（8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
TouchDesignerで高度な作品制作ができるようになる。

【到達目標】
TouchDesignerを通じてインタラクティブに関して応用を学ぶ。□
□

【教員の略歴】
映像、音楽製作/メディアアーティスト
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	1年次の復習、TOPで画像合成・CHOPを使った数値処理		①	「Leap Motion」①基本操作	
②	SOPとCOMPを使った3Dプログラミング		②	「Leap Motion」②	
③	漫画カメラを作る①		③	「Kinect V2」①基本操作	
④	漫画カメラを作る②		④	「Kinect V2」②	
⑤	漫画カメラを作る③		⑤	「OSC」①	
⑥	オーディオビジュアライズ①		⑥	「OSC」②	
⑦	オーディオビジュアライズ②		⑦	|Arduino(シリアル通信)①	
⑧	課題作品制作【漫画カメラ・オーディオビジュアライズ】		⑧	デバイス連携まとめ	
⑨	3Dモデルビューアを作る①		⑨	作品制作企画打ち合わせ	
⑩	3Dモデルビューアを作る②		⑩	課題制作①	
⑪	プロジェクションマッピング制作①素材作り		⑪	課題制作②	
⑫	プロジェクションマッピング制作②素材作り		⑫	課題提出によるテスト	後期試験
⑬	テスト	前期試験	⑬	TouchDesignerにおけるPython [クラス]	
⑭	プロジェクションマッピング制作③プロジェクター投影		⑭	TouchDesignerにおけるPython [基本的な書き方]	
⑮	プロジェクションマッピング制作④プロジェクター投影		⑮	TouchDesignerにおけるPython [基礎コマンド例]	
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	音声・音響効果	必修選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120（8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

PCソフトウェアProToolsの使い方、編集の方法と考え方、ポストプロダクションの基礎を学び、作品を創ることでテクニカルとクリエイティブな知識を総合的に習得します。合同制作や産学協同、WeAreと連携し、作品創造へ臨機応変に対応する授業です。

【到達目標】

サウンドエンジニアとしての実践的な技術を習得

【教員の略歴】

テレビ音声（スタジオ／ロケ／各種中継）・整音技術・ライブイベント音響を数多く手がける。SuperGT国際信号制作・長野オリンピックでは公式映像制作に従事するなどロケから中継まで幅広く手がける。音響ではツアーなどにおける音響オペレートやシステムチューニングを担当。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	番組編集におけるDAWの設定など復習		①	TV番組企画制作打ち合わせ	
②	OMFファイルの展開方法復習		②	TV番組録音プラン作成	
③	展開後の確認ポイント確認		③	TV番組録音／整音	
④	番組編集作業①		④	TV番組整音修正	
⑤	番組編集作業②		⑤	TV番組課題提出＋プレビュー	
⑥	ミュージカル編集(HOM)①		⑥	音楽番組企画制作打ち合わせ	
⑦	ミュージカル編集(HOM)②		⑦	音楽番組録音プラン作成	
⑧	番組・ミュージカル編集修正		⑧	音楽番組録音／整音	
⑨	課題：企画制作打ち合わせ		⑨	音楽番組整音修正	
⑩	課題：録音プラン作成		⑩	音楽番組課題提出＋プレビュー	
⑪	課題：録音／整音		⑪	WeAre連動整音作業（TV番組制作）①	後期試験
⑫	課題：整音修正		⑫	WeAre連動整音作業（TV番組制作）②	
⑬	課題提出＋プレビュー（評価対象）	前期試験	⑬	WeAre連動整音作業（お笑いイベント）	
⑭	番組制作連動整音作業		⑭	WeAre連動整音作業（ミュージカル）①	
⑮	まとめ		⑮	WeAre連動整音作業（ミュージカル）②	

準備学習時間外学習	Macの操作方法、ソフトウェアの操作方法が主になります。台数が限られるため、空いた時間に復習したり、不明な点は次回授業までに解決しておく努力が必要です。	評価方法	出席率、試験での評価、積極性や課題への取り組み、コミュニケーション能力などの平常点を総合的に評価します。
受講生へのメッセージ	PCを使った授業になります。PCが苦手な人も多いかと思いますが、ソフトウェアの操作方法を覚えれば作品を創ることが可能です。苦手と思わずに、まずは触ってみて楽しみながら進めていきましょう。	使用教科書教材参考書	日々変化する業界です。与えられた教科書は見る意識がなければ無意味です。各々が必要に応じて自ら選択し、必要に応じて入手してください。入手に関するアドバイスはいつでもいたします。

2022年度　授業シラバス

科目名	マネジメント・プロデュース	必修選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120（8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
マネージャーの基礎を中心に時の流れを取り入れ、社会人としての常識も学習します。

【到達目標】
マネージャーとして現場に出た時の対応力、考え方などを学ぶ

【教員の略歴】
関西出身アーチストのマネージャー経験を活かし、音楽を中心に俳優・アナウンサー・女性タレント等担当

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	1年生を振り返って		①	前期のまとめ	
②	ロケの知識　国内　① 出発前に準備すること　ルート・スケジュール確認		②	業界ドラマの話① シーンの確認	
③	ロケの知識　国内　② 出発日に準備すること　天候・トイレ		③	業界ドラマの話② 台本の把握	
④	ロケの知識　国内　③ 出発日に準備すること　ギャラリー対策		④	業界ドラマの話③ 天候によって必要なもの	
⑤	ロケの知識　国内　④ メイク・衣裳・控室の確認		⑤	小説の知識①　映画化される小説とは	
⑥	ロケの知識　国内　⑤ オンエア前の作品確認		⑥	小説の知識②　ドラマ化される小説とは	
⑦	ロケの知識　海外　① パスポート・現地通貨の管理		⑦	音楽の知識 主題歌の売り込み	
⑧	ロケの知識　海外　② 現地コーディネーターとのやりとり		⑧	海外コンサートの注意	
⑨	ロケの知識　海外　③ 治安、周辺の施設を確認する		⑨	劇団の知識　ひとり芝居とミュージカルの違い	
⑩	ロケの知識　海外　④ 飛行機のフライト時間等、スケジュール確認		⑩	歌舞伎の知識　芝居との違い	
⑪	色々なアクシデント経験の話		⑪	業界のロケ知識①　業界用語	
⑫	映画の知識		⑫	課題	後期試験
⑬	課題	前期試験	⑬	業界のロケ知識②　タレントの売り込み	
⑭	ミュージカルの知識		⑭	業界のロケ知識③　打ち上げ会場	
⑮	良く使う外来語の話		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	覚える事がたくさんありますので、復習を必ずしましょう	評価方法	試験・授業態度・出席率・レポート提出
受講生への メッセージ	授業に真面目に無遅刻・無欠席を目指してください。	使用教科書 教材 参考書	作成した資料を、授業で必要な時にお渡しします。

2022年度　授業シラバス

科目名	撮影ワーク	必修選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120（8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

カメラの操作　サブコントロールルームの操作
基本的な番組制作技術全般

【到達目標】

カメラ全般の技術の習得やスタジオサブのシステムの理解を目標とする。 スタジオ　中継　スチルカメラ　ライブコンサート　バラエティなどの技術全般
カメラワークなどの理解　編集やビジョンだし素材の作成　指示出しやスタッフ管理など制作技術を取得　基礎講義

【教員の略歴】

テクニカルプロデューサーとして大規模中継システムのプロデュース　放送局内外での中継スタジオ運用作業　PV/LIVE DVDなどの撮影PD CAM DIT VE編集
スタッフ派遣育成 配信エンジニア　トライキャスターオペレーター　衛星通信師　フォトグラファー

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ケーブルの取り扱い		①	指示出し、タイミングの注意点	
②	カメラの取り扱い＞スタジオ基礎		②	スイッチャー・TD　音楽番組編	
③	フィクス撮影での注意点		③	音楽番組収録タイムテーブル確認、修正	
④	三脚を使いこなす		④	カメラテスト	
⑤	パンで得られる効果		⑤	照明確認	
⑥	ティルトで得られる効果		⑥	音楽番組収録	
⑦	ズームイン・ズームアウトで得られる効果		⑦	バラエティ番組収録タイムテーブル確認、修正	
⑧	トラックで撮影した時に得られる効果		⑧	カメラテスト	
⑨	ドリーイン・ドリーアウトで得られる効果		⑨	照明確認	
⑩	手ぶれを活用する		⑩	バラエティ番組収録	
⑪	黄金比を使用したファイグリッドなどの三分割法や フィボナッチスパイラル		⑪	ドラマ収録シーンの確認、修正	
⑫	スイッチャー・TD		⑫	カメラテスト	
⑬	スチル撮影基礎		⑬	照明確認	
⑭	前期試験		⑭	ドラマ組収録	
⑮	前期の復習		⑮	合評会	

準備学習 時間外学習	興味のあるもの映像を見ていて仕組みを知りたくなったものを授業で 相談してみてください	評価方法	テスト　テクニック　ポジティブ　コミュニケーションを通常授業で採点
受講生への メッセージ	SW CAMは就職してからでは本番でしか学べませんので 今のうちに出来るだけチャレンジしてください VE DITはTDになるためには不可欠ですCAM EDITを目指す生徒も 最低限必要な知識を吸収してください	使用教科書 教材 参考書	オリジナル　パワーポイント

2022年度　授業シラバス

科目名	舞台制作	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
実践を通して舞台の日常を伝える

【到達目標】
しっかりとした技術と知識、そして気持ちを持ち表現者に寄り添える舞台人の育成

【教員の略歴】
数多くの作品の舞台監督を担当

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	本年度の講義内容の説明		①	進級公演に向けての組織作り(1)	
②	舞台機構を知る		②	作品発表	
③	舞台用語を知る		③	キャスティング	
④	見切れ(サイトライン)を知る		④	台本読み合わせ	
⑤	アクティングエリアと導線を知る		⑤	脚本修正	
⑥	舞台平面図の書き方(1)		⑥	舞台稽古シーン1～シーン3	
⑦	舞台平面図の書き方(2)		⑦	舞台稽古シーン4～シーン6	
⑧	タイムスケジュールの組み方		⑧	舞台稽古シーン7～シーン9	
⑨	ミュージカル制作　キャスティング		⑨	舞台稽古シーン10～シーン12	
⑩	台本読み		⑩	舞台稽古フィナーレ	
⑪	演出修正、台本修正		⑪	演出修正	
⑫	実寸稽古		⑫	実寸稽古	
⑬	ゲネプロ		⑬	最終調整	
⑭	ミュージカル制作本番	前期試験	⑭	公演ゲネプロ	
⑮	反省会		⑮	公演本番	

準備学習 時間外学習	色々な作品をみて刺激を受けて下さい	評価方法	テスト／講義内容の理解度／授業の態度／積極性
受講生への メッセージ	日々 色々なアンテナを張り「よく見て、聞いて、感じ、考え、答えを出せるように心がけて下さい。」	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	ステージワーク	必修選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120（8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
イベントに対する対応力や機材に関する知識を身につける。また、機材を使用して基本的な使用方法から応用までを実践していく。

【到達目標】
PA基礎の復習から進み実践的なシステム構築、プランなどを習得する。

【教員の略歴】
レコーディングエンジニア兼PAエンジニアを経験。その後、フリーランスを経て株式会社スプロケットに入社。現在に至る。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ドリームホールPAシステム①		①	Danteシステム構築①	
②	ドリームホールPAシステム②		②	Danteシステム構築②	
③	PAプランニング		③	SPチューニング①	
④	チャレンジキャンパスシステムについて		④	SPチューニング②	
⑤	Danteネットワーク①		⑤	EQトレーニング①	
⑥	Danteネットワーク②		⑥	EQトレーニング②	
⑦	デジタルミキサー基礎 LS9		⑦	音響効果①	
⑧	デジタルミキサー基礎　M7CL		⑧	音響効果②	
⑨	デジタルミキサー基礎 CL5①		⑨	音源の取り込み・書き出し方法	
⑩	デジタルミキサー基礎 CL5②		⑩	ProToolsについて	
⑪	モニター分岐システム①		⑪	ProToolsを用いた音源編集①	
⑫	前期試験		⑫	後期試験	
⑬	モニター分岐システム②		⑬	DanteとProToolsを用いた応用①	
⑭	演習　①		⑭	DanteとProToolsを用いた応用②	
⑮	演習　②		⑮	イベント演習	
準備学習時間外学習	1年生の時に習った内容の復習		評価方法	実技/筆記試験・出席率・授業への姿勢	
受講生へのメッセージ	目標をしっかり持ち、自分の知識・スキルアップを目指しましょう。		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	イベント制作	必修選択	選択	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120（8）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ミュージカル ・舞台公演にむけての対策授業。
ミュージカル、演劇、ダンスエンターテイメントの音響アプローチの基礎を習得。音源編集技術、再生システムの構築。

【到達目標】
イベントのオペレート及びステージング、プラン作成などの習得

【教員の略歴】
ダンスイベントや音楽イベントなど、関西中心に活躍中。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	PAベーシックおさらい。舞台機構おさらい1		①	前期の復習	
②	PAベーシックおさらい。舞台機構おさらい2		②	DANTE NETWORKによるシステム構築1	
③	ミュージカル音響1		③	DANTE NETWORKによるシステム構築2	
④	ミュージカル音響2		④	DAWを用いての音源編集術1	
⑤	台本から読み解く音響アプローチ		⑤	DAWを用いての音源編集術2	
⑥	ワイヤレスマイク養生　マイクアレンジ1		⑥	DAWを用いての音源編集術3	
⑦	ワイヤレスマイク養生　マイクアレンジ2		⑦	DAWを用いての音源編集術4	
⑧	ワイヤレスオペド対策1		⑧	Ablton LIVEを用いてのプランニング1	
⑨	ワイヤレスオペド対策2		⑨	Ablton LIVEを用いてのプランニング2	
⑩	バンド対策1		⑩	Ablton LIVEを用いてのプランニング3	
⑪	バンド対策2		⑪	Ablton LIVEを用いてのプランニング4	
⑫	舞台稽古対策1		⑫	後期試験	後期試験
⑬	前期試験	前期試験	⑬	舞台公演対策1	
⑭	舞台稽古対策2		⑭	舞台公演対策2	
⑮	舞台稽古対策3		⑮	舞台公演対策3	
準備学習時間外学習	覚えることもたくさんあります。色んな作品を観て下さい		評価方法	テスト・出席・授業態度を重視します	
受講生へのメッセージ	日本一と言われる音響を目指しましょう		使用教科書教材参考書		

2022年度　授業シラバス

科目名	キャリア教育	必修 選択	必修	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ガイダンスやオリエンテーション、グループワーク、ディスカッションなど、様々な目線からキャリア教育のマインドを学ぶカリキュラム。
社会の変化に対応できる人物像を描き、職業理解を深めるとともに、レポートなどで評価する。

【到達目標】
社会人になるためのキャリアを形成し、将来の進路に対して目標設定を確立させる。

【教員の略歴】
秘書検定1級・ビジネス技能検定・サービス接遇準1級を取得し、大学・専門学校で約20年秘書検定、ビジネスマナー、就職指導を担当しています。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	キャリアプログラムについて導入授業 （担任の自己紹介をふまえた安心安全なクラスづくり）		①	企業研究（卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介）	
②	職業観について、卒業までのやるべきこと逆算する （職業理解～イメージとのギャップをなくした目標設定）		②	企業研究（卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介）	
③	キャリアサポートアンケート Microsoft Azure AI試験についての説明		③	卒業生オンラインディスカッション② （夢をもっと自分にとって身近なものにする！）	
④	Microsoft Azure AI試験対策講座①		④	企業様宛のメールの書き方、電話の問い合わせ方について （担任と学生でメールのやり取りを実演してみる）	
⑤	Microsoft Azure AI試験対策講座②		⑤	グループワーク発表「ももたろう」 桃太郎のお供の犬・猿・雉から1匹をリストラして、あらたに1匹動物を追加するならどうするのか？	
⑥	Microsoft Azure AI試験		⑥	TED「エイミー・カディ：ボディランゲージが人を作る」 グループワーク発表＆レポート	
⑦	TED「植松努氏 思うは招く」上映 グループワーク発表＆レポート		⑦	自己PRの書き方、作り方、そして伝え方	
⑧	卒業生オンラインディスカッション① （夢をもっと自分にとって身近なものにする！）		⑧	TED「ティム・アーバン：先延ばし魔の頭の中はどうなっているか」グループワーク発表＆レポート	
⑨	求人＆オーディション実績紹介 （今年度の概要を用いて何パターンか詳しく説明）		⑨	卒業生オンラインディスカッション③ （夢をもっと自分にとって身近なものにする！）	
⑩	ホスピタリティコーディネーター講座対策①		⑩	面接対策～よく聞かれる質問リストとは～ （相手に印象良く対応するために必要なことを考える）	
⑪	ホスピタリティコーディネーター講座対策②		⑪	面接対策～よく聞かれる質問リストとは～ （相手に印象良く対応するために必要なことを考える）	
⑫	ホスピタリティコーディネーター試験	前期試験	⑫	TED「エミリー・ワプニック: 天職が見つからない人がいるのはどうしてでしょう？」グループワーク発表＆レポート	
⑬	夏休み前HR（出席率提示、単位について、この夏にしかできないことの設定）		⑬	マネー教育について 卒業後の初任給からのシュミレーション	
⑭	TED「ガイ・ウィンチ　感情にも応急手当が必要な理由」上映 グループワーク発表＆レポート		⑭	進路決定状況から自分の1年後の将来像を考える	後期試験
⑮	企業研究（卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介）		⑮	進路調査アンケート	

準備学習 時間外学習	授業で学んだことを学校生活以外でも意識して自分の発展に努めてください。	評価方法	試験・出席率・レポート評価
受講生への メッセージ	キャリア教育とは社会人になるための人間形成の一つの手段です。 一緒に色んな自分を発見して成長していきましょう！	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	進級制作	必修選択	必修	年次	2	学科	映像・音響テクノロジー科　昼間Ⅱ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	240 （16）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
プロの映画人になるべく、必要な知識、ノウハウの獲得

【到達目標】
映像制作概論・実践の繰り返しによる高いスペックの取得

【教員の略歴】
数々の映画作品のプロデューサー
キャスティングなども担当している

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	映像制作実習Ⅰ＿ガイダンス		①	映像制作実習Ⅱ＿制作工程復習	
②	映像制作実習Ⅰ＿制作と制作の違い		②	映像制作実習Ⅱ＿撮影①	
③	映像制作実習Ⅰ＿演出・制作基礎①		③	映像制作実習Ⅱ＿撮影② / 編集①	
④	映像制作実習Ⅰ＿演出・制作基礎② 企画・シナリオ①		④	映像制作実習Ⅱ＿編集② / 音響 / MA	
⑤	映像制作実習Ⅰ＿企画・シナリオ②		⑤	映像制作実習Ⅱ＿上映会 進級制作＿企画プレゼン/班分け(2班)/オーディション	
⑥	映像制作実習Ⅰ＿撮影・照明・録音・編集概論①		⑥	進級制作＿プリプロ	
⑦	映像制作実習Ⅰ＿撮影・照明・録音・編集概論② /企画面談		⑦	進級制作＿撮影週間①	
⑧	映像制作実習Ⅰ＿作品鑑賞会		⑧	進級制作＿撮影週間②	
⑨	映像制作実習Ⅱ＿ガイダンス （本実習はプロのスタッフ＆俳優との制作）		⑨	進級制作＿撮影週間③ / ポスプロ週間①	
⑩	映像制作実習Ⅱ＿企画制作復習		⑩	進級制作＿ポスプロ週間② / ピクチャーロック済み提出	
⑪	映像制作実習Ⅱ 企画プレゼンテーション		⑪	進級制作＿ポスプロ週間③	
⑫	映像制作実習Ⅱ＿プリプロ① 資料づくりなど	前期試験	⑫	進級制作＿作品上映会＿提出	後期試験
⑬	映像制作実習Ⅱ＿プリプロ② シナリオと制作準備		⑬	進級制作＿制作を通じての課題と復習	
⑭	映像制作実習Ⅱ＿プリプロ③ オーディションカメラテスト		⑭	企画プレゼンテーション　①	
⑮	映像制作実習Ⅱ＿プリプロ④配役発表		⑮	企画プレゼンテーション　②	

準備学習 時間外学習	毎月教材提示（映画・ドラマ・小説など）	評価方法	テスト・授業への積極参加と、成果物
受講生への メッセージ	即戦力として卒業後に活躍できることを最終戦に授業を組みます	使用教科書 教材 参考書	授業内で使用する映画について 初回ガイダンス時に作品提示