

2023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	3	学科	映像・音響テクノロジー科
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (2)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 グローバル化が進む社会で求められている英語によるコミュニケーション能力を学ぶ。							
【到達目標】 英検準1級レベルまで英語力を上げる。							
【教員の略歴】 Borderless communication Lab 代表 多言語にわたる翻訳、通訳、その他言語に関わるサービスを提供 英語講師(コミュニケーション、英検、TOEICの指導)							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	短文の語句 空所補充①		①	マンツーマン自由英会話	
②	リスニングpart1		②	グループによる自由英会話	
③	短文の語句 空所補充②		③	ナレーションレッスン①	
④	リスニングpart2		④	ナレーションレッスン②	
⑤	長文の語句 空所補充①		⑤	スピーキングレッスン①イラストに関連した質問に答える	
⑥	リスニングpart3		⑥	スピーキングレッスン②社会性のある内容について質問に答える	
⑦	長文の語句 空所補充②		⑦	英会話面接対策アクセントについて	
⑧	リスニングpart4		⑧	英会話面接対策リエゾンについて	
⑨	長文の内容 一致選択①		⑨	英会話面接対策リズムについて	
⑩	長文の内容 一致選択②		⑩	英会話面接対策イントネーションについて	
⑪	英作文対策①		⑪	テスト	後期試験
⑫	英作文対策②		⑫	筆記テスト過去問対策	
⑬	Real-Life形式問題		⑬	リスニングテスト過去問対策	
⑭	テスト	前期試験	⑭	スピーキングテスト過去問対策	
⑮	復習		⑮	過去問	
準備学習 時間外学習			評価方法	授業態度、出席率、レポート、筆記テスト等	
受講生への メッセージ	英語が苦手な人も、好きな人も一緒に楽しみましょう。 Let's enjoy speaking in English.		使用教科書 教材 参考書	English Firsthand Access	

2023年度 授業シラバス

科目名	映像表現	必修 選択	必修	年次	3	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】 番組制作の授業とリンクし、制作内容の予習、復讐を行う。台本作成、スケジュール管理、撮影・編集・MAの基本ノウハウを学ぶ。ナレーション台本を基にコンテ作成、編集、MAを行う。							
【到達目標】 テレビ番組制作に必要な実践的な知識を学ぶ。アシスタントディレクター、ディレクター,がする仕事の理解。予算管理。進行表制作。台本製作。TVの制作としての基礎力を身に付ける。							
【教員の略歴】 制作プロダクション・MBS企画にて、毎日放送を中心に、ドラマ、バラエティ、情報番組、ドキュメント、報道など多数の番組のディレクター、プロデューサーを務める。 現在、映像クリエイターとして、テレビ番組以外にも、ケーブルテレビ、企業プロモーション、自主映画の監督などを務める。							

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①	番組制作の流れ	①	ナレーション台本→コンテ作成	
②	ディレクター、ADの作業について	②	制作期・撮影①	
③	撮影について(カメラワーク、ENGロケ)	③	制作期・撮影②	
④	ロケ台本、スケジュール,の作成	④	制作期・編集①	
⑤	ロケハン、ロケ交渉について	⑤	制作期・編集②	
⑥	撮影について(ENG)	⑥	制作期・編集、ナレーション収録	
⑦	撮影について(CM)	⑦	制作期・MA	
⑧	撮影について(ドラマ)	⑧	プレビュー、反省会	
⑨	編集作業について(フォーマットと仕組み)	⑨	ナレーション台本作成(2分番組)	
⑩	編集作業について(実技)①	⑩	コンテ作成	
⑪	編集作業について(実技)②	⑪	制作期・撮影	後期試験
⑫	MAIについて(フォーマットと仕組み)	⑫	制作期・撮影、ナレーション収録	
⑬	MAIについて(実技)①	前期試験	⑬	制作期・MA①
⑭	MAIについて(実技)②		⑭	制作期・MA②
⑮	スタジオ収録について		⑮	プレビュー、反省会
準備学習 時間外学習	なし	評価方法	出席率、授業への取り組む姿勢、態度、課題の提出状況。	
受講生への メッセージ	疑問、不明な点は遠慮なく質問して下さい。	使用教科書 教材 参考書	テレビモニター、編集用PC	

2023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	3	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】 映画の分析と並行しながら、シナリオ創作の基礎的な実習(実習はグループでの取り組みを予定しています)。							
【到達目標】 オリジナル脚本を1年に数本完成させる。							
【教員の略歴】 長編映画、企業VPなどの制作歴多数。ドキュメンタリー映画など制作。							

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／脚本概論	①	実習;ストーリーラインの合評	
②	映画作品を見る	②	実習;ストーリーラインの構成を再考する①(箱書き)	
③	映画作品を見る(続き)／分析項目の概論	③	実習;ストーリーラインの構成を再考する②(箱書き)	
④	映画の分析①／実習;登場人物を創作する①	④	実習;ストーリーライン提出	
⑤	実習;登場人物像を創作する②	⑤	講義;シナリオの形式／映画の分析⑤	
⑥	映画の分析②／実習;状況設定を創作する①	⑥	実習;1シーンを創作する①	
⑦	実習;状況設定を創作する①	⑦	実習;1シーンを創作する②	
⑧	映画の分析③／実習;エンディングとオープニングを創作する①	⑧	実習;1シーンを演じ、撮影してみる①	
⑨	実習;エンディングとオープニングを創作する②	⑨	実習;1シーンを演じ、撮影してみる②	
⑩	映画の分析③／実習;プロットポイントを創作する①	⑩	実習;1シーンを演じ、撮影してみる③	
⑪	実習;プロットポイントを創作する②	⑪	テスト課題	後期試験
⑫	映画の分析④／実習;登場人物など各項目の再考	⑫	実習;シナリオを創作する①	
⑬	テスト課題	⑬	実習;シナリオを創作する②	
⑭	実習;ストーリーラインを創作する①	前期試験	⑭	実習;シナリオを創作する③(シナリオ完成)
⑮	実習;ストーリーラインを創作する②→提出		⑮	実習;シナリオ合評
準備学習 時間外学習	実習課題が授業内で提出できなかった場合は宿題になります。	評価方法	出席率・課題・授業態度・試験など	
受講生への メッセージ	「おもしろい映画を撮るにはどうすればいい?」ということ、授業を通して考え話しあえる時間になればと思います。自分の考えやアイデアを話すことに恥ずかしがらず(徐々に慣れながら)参加してもらったほうが得るものは大きいと思っています。	使用教科書 教材 参考書	・筆記用具 ※授業内で参考図書など案内するかもしれませんが、必ずしも購入する必要はありません。	

2023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	年次	3	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】 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。またLive2DやDreamWeaver等の就職活動に有益なソフトを習得する。							
【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、テキストスタイルデザイン、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①	
②	作品の厳選	②	WEB上でのポートフォリオの掲載②	
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③	
④	ページ構成	④	Adone InDesign①	
⑤	テキスト説明文	⑤	Adone InDesign②	
⑥	レイアウトについて	⑥	Adone InDesign③	
⑦	プロフィールについて	⑦	Adone InDesign④	
⑧	文字、紙、表紙について	⑧	Adone InDesign⑤	
⑨	各業界企業別作品制作①	⑨	制作展に向けてのポートフォリオ制作①	
⑩	各業界企業別作品制作②	⑩	制作展に向けてのポートフォリオ制作②	
⑪	ポートフォリオ合評会①	⑪	ポートフォリオ合評会	後期試験
⑫	ポートフォリオ合評会①	⑫	制作展に向けてのポートフォリオ制作①	
⑬	各業界企業別作品制作①	⑬	制作展に向けてのポートフォリオ制作②	
⑭	各業界企業別作品制作②	前期試験	⑭	制作展に向けてのポートフォリオ制作③
⑮	各業界企業別作品制作③		⑮	制作展に向けてのポートフォリオ制作④
準備学習 時間外学習	就職活動に有効な作品の制作	評価方法	①授業態度や取り組み姿勢 ②出席率 ③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。頑張らしましょう！	使用教科書 教材 参考書		

2023年度 授業シラバス

科目名	3DCG制作	必修 選択	選択	年次	3	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】 2年間で学んだ知識・スキルを就職活動における有効な作品に踏襲させる。 また、個人制作だけでなく、チーム制作を行うことでディレクション能力やコミュニケーション能力を培う。							
【到達目標】 就職活動に有効な作品制作する。 チーム制作におけるディレクション能力を身に付ける。							
【教員の略歴】 大阪NHKタイトルアートにて、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。 株式会社サテライトにて、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	●2年間で制作したポートフォリオとデモリールを見直し、希望する会社のニーズを把握し前期の授業計画を立てる ●ポートフォリオ、デモリールのデザイン見直し	①	【チーム長編アニメーション】 ●チーム分け●企画立案	
②	●ポートフォリオのデザイン見直し 表紙、裏表紙、目次、自己PRページ完成	②	【チーム長編アニメーション】 ●プロット制作	
③	●デモリールのデザイン直し① OP、END完成	③	【チーム長編アニメーション】① ●コンテ作成●モデル制作	
④	●デモリールのデザイン直し② OP、END完成	④	【チーム長編アニメーション】② ●コンテ作成●モデル制作	
⑤	●2年間の作品のブラッシュアップ① ●就職用短編アニメーション制作	⑤	【チーム長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑥	●2年間の作品のブラッシュアップ② ●就職用短編アニメーション制作	⑥	【チーム長編アニメーション】① ●モデル制作●背景モデル制作	
⑦	●2年間の作品のブラッシュアップ① ●就職用短編アニメーション制作	⑦	【チーム長編アニメーション】② ●モデル制作●背景モデル制作	
⑧	●2年間の作品のブラッシュアップ② ●就職用短編アニメーション制作	⑧	【チーム長編アニメーション】 ●アニメーション制作●モデル制作	
⑨	●ポートフォリオの掲載作業、印刷、ファイリング作業	⑨	【チーム長編アニメーション】 ●アニメーション制作●モデル制作●撮影処理	
⑩	●デモリールの作品更新作業 ●ポートフォリオとデモリールの一次完成と提出 ●夏休みの作業計画	⑩	【チーム長編アニメーション】① ●アニメーション制作●撮影処理	
⑪	●就職用短編アニメーション制作①	⑪	【チーム長編アニメーション】② ●アニメーション制作●撮影処理	
⑫	●就職用短編アニメーション制作②	⑫	【チーム長編アニメーション】① ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集	
⑬	●就職用短編アニメーション制作③	⑬	【チーム長編アニメーション】② ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集	
⑭	●就職用短編アニメーション制作④	前期試験 ⑭	【チーム長編アニメーション】③ ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集	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	行きたい会社を調べ、採用に必要な作品の種類を確認しておいてください。	評価方法	出席率 個々の作品の完成と、提出	
受講生への メッセージ	今まで2年で学んできたことを作品に反映させましょう。	使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具、ハードディスク	

2023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	3	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】 Unityを用いて、自身の動きの設定だけでなく、敵の実装も行い、当たり判定等実装させていく。 また2Dだけではなく、3Dゲームの制作してもらう。							
【到達目標】 敵の実装における当たり判定等の設定を理解する。3Dゲーム制作に必要な知識を獲得する。							
【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	2年次の復習 (落下コインの設定を中心とする)		①	BGMの設定	
②	敵の実装 (prehabにて配置設定)		②	audio clipを設定し、効果音付与	
③	OnTriggerEnter2を用いた 衝突時の設定		③	ゲームオーバーの実装	
④	ジャンプの実装 (動きを立体的にする)		④	立体的なステージの作成	
⑤	AnyStateから上昇中(jump)、上昇中から頂上(Vertical)、 頂上から下降中(ExitTime)のTransition		⑤	3Dモデルデータのインポート	
⑥	当たり判定の範囲設定		⑥	移動用のスクリプトの作成 (PlayerMove.csの追加)	
⑦	変数の寿命設定		⑦	ここまでの知識を踏襲した3Dゲームの作成① (敵,当たり判定,BGM,音,ゲームオーバー,ステージの設定)	
⑧	ここまでの知識を踏襲して 縦横のアクションゲームの作成①		⑧	ここまでの知識を踏襲した4Dゲームの作成② (敵,当たり判定,BGM,音,ゲームオーバー,ステージの設定)	
⑨	ここまでの知識を踏襲して 縦横のアクションゲームの作成②		⑨	ここまでの知識を踏襲した5Dゲームの作成③ (敵,当たり判定,BGM,音,ゲームオーバー,ステージの設定)	
⑩	ここまでの知識を踏襲して 縦横のアクションゲームの作成③		⑩	ここまでの知識を踏襲した6Dゲームの作成④ (敵,当たり判定,BGM,音,ゲームオーバー,ステージの設定)	
⑪	ここまでの知識を踏襲して 縦横のアクションゲームの作成④		⑪	ここまでの知識を踏襲した7Dゲームの作成⑤ (敵,当たり判定,BGM,音,ゲームオーバー,ステージの設定)	
⑫	ここまでの知識を踏襲して 縦横のアクションゲームの作成⑤		⑫	ここまでの知識を踏襲した8Dゲームの作成⑥ (敵,当たり判定,BGM,音,ゲームオーバー,ステージの設定)	
⑬	ここまでの知識を踏襲して 縦横のアクションゲームの作成⑥		⑬	ここまでの知識を踏襲した9Dゲームの作成⑦ (敵,当たり判定,BGM,音,ゲームオーバー,ステージの設定)	
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	2年次で学習した内容を反復練習すること。		評価方法	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	ゲーム制作においてunityを使用できると様々なゲームが作れます。 2年間unityを使用すると様々な知識を獲得できるので 色々自身で試して実践してみてください。		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	

2023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	3	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】 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】 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】 映像、音楽制作/メディアアーティスト 大阪府立東住吉高等学校(芸能文化科)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	2年次の復習「漫画カメラ、オーディオビジュライズ」		①	ジオメトリ・インスタンスについて①	
②	2年次の復習「3Dモデルビューア、プロジェクションマッピング」		②	ジオメトリ・インスタンスについて②□	
③	2年次の復習、デバイスに関して		③	Render Pick①	
④	UI構築の基礎①		④	Render Pick②	
⑤	UI構築の基礎②		⑤	Render Pick③ 三次元位置情報を取得	
⑥	UI構築の応用 パネルコンポーネント①		⑥	Replicator COMP①	
⑦	UI構築の応用 パネルコンポーネント②		⑦	Replicator COMP②	
⑧	DATの基礎		⑧	Replicator COMP③ 動的複製	
⑨	DATの応用		⑨	カスタムパラメータ機能①	
⑩	VR端末とTouchDesigner①		⑩	カスタムパラメータ機能②	
⑪	VR端末とTouchDesigner②		⑪	カスタムパラメータ機能③	
⑫	VR端末とTouchDesigner③		⑫	TEST	後期試験
⑬	TEST	前期試験	⑬	課題制作①	
⑭	VRを使用した課題制作①		⑭	課題制作②	
⑮	VRを使用した課題制作②		⑮	新機能PBR(物理ベースレンダリング)	
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	

2023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	3	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】

レコーディング業務の標準的ソフト「ProTools」を使ってデジタル変換のしくみや音の性質を感じ、音声処理の流れを学び、実用的な録音・編集・ミキシングを行う実習。

【到達目標】

セッションを作成して、録音、編集、ミキシング、バウンスが行えること。
制作工程を意識した工程管理、ディレクションなどを体験し、逆算感覚を養う。

【教員の略歴】

レコーディング、PA、など様々な場面にてデッキ(録音再生機器)の活用した業務に関わってきました。「音出し」など「きっかけ」作業の楽しさや収録などの製造作業のような楽しさを感じてもらえるように案内していきたいと思ひます。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	ルーティング、I/O	①	リズム カウント
②	スリップモード、クリップトリム、音あたま	②	Vo.Dub
③	シャッフルモード、クロスフェード	③	指向性 ステレオマイキング
④	スポットモード、タイムスタンプ、タイムルーラ	④	エフェクト:EQ、Filter
⑤	ティックモード、エラスティック	⑤	エフェクト:Gate、Expander
⑥	ファイル構造、修復	⑥	エフェクト:Comp、Limit
⑦	ベース ギター di amp on off near 厚み	⑦	エフェクト:Delay、Rev、Cho
⑧	ドラムセット 位相	⑧	バランス、レベルマッチ
⑨	課題:企画制作→録音→整音	⑨	マルチトラックレコーディングの方法とトラックプラン
⑩	課題:整音	⑩	ミキシング実習(ミュージック)
⑪	課題提出+プレビュー(評価対象)	⑪	音量(VU)とラウドネスについて
⑫	番組編集(OMFファイルの展開方法)～整音作業	⑫	ラウドネスに基づいたミキシング手法
⑬	番組技術整音作業	⑬	課題:企画制作
⑭	発表 採点	⑭	発表 採点
⑮	たたき、ボタンを押す	⑮	時間芸術
準備学習 時間外学 習	知らない音楽や映画や舞台を一つでも多く体験してください。 また、ショートカットを覚えてください。	評価方法	出席率、制作課題、取り組み姿勢を考慮して総合評価します
受講生への メッセージ	ProToolsを知ると、まるで「音の積み木ブロック」の世界のように感じてもらえるでしょう。実習を通じて感覚と発想に変化が起き、みなさんの新たな道を切り開く原動力になります。学びと一緒に取り組み、サポートします。わからないことなど気軽に声を掛けてください。	使用教科 書 教材 参考書	PT実習ではヘッドフォン・イヤホンがあると快適に作業できます。 データ保管用にUSBメモリが必要となりますので各自持参してください。

2023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	3	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】							
タレントマネージャーに必要な能力の獲得							
【到達目標】							
在学中または卒業後にプロの現場に出ても即戦力で活躍できるようになること							
【教員の略歴】							
全国公開映画『恋のしずく』(川栄李奈初主演、大杉漣遺作)、『いのちスケッチ』(佐藤寛太主演、藤本泉、須藤連、前野朋哉、武田鉄矢出演)などのプロデューサー 『HiGH & LOW THE MOVIE2 END OF SKY』『HiGH & LOW THE MOVIE3 FINAL MISSION』の演技事務、などキャスティングにて各事務所と精通							

前期		後期			
授業計画・内容		授業計画・内容			
①	マネージャー基礎学習1	①	映画ドラマ制作工程概論とキャスティングの考え方		
②	マネージャー基礎学習2	②	台本とカメラのある演技		
③	マネジメント方針について	③	オーディション概論Ⅱ		
④	新人発掘基礎	④	オーディション実践Ⅱ		
⑤	新人発掘プレゼン	⑤	新人発掘実践(映像演技受講生と合同で班分け)		
⑥	プロフィール作成Ⅰ-①	⑥	マネジメント方針について班ごとプレゼンテーション		
⑦	プロフィール作成Ⅰ-②	⑦	プロフィール作成Ⅱ-①		
⑧	新人プロモーションプレゼンテーションⅠ	⑧	プロフィール作成Ⅱ-②		
⑨	映像プロフィール作成Ⅰ-①	⑨	映像プロフィール作成Ⅱ-①		
⑩	映像プロフィール作成Ⅰ-②	⑩	映像プロフィール作成Ⅱ-②		
⑪	情勢リサーチⅠ	⑪	情勢リサーチⅡ		
⑫	アタックリスト作成Ⅰ-①	前期試験	⑫	アタックリスト作成Ⅱ-①	
⑬	アタックリスト作成Ⅰ-②		⑬	アタックリスト作成Ⅱ-②	後期試験
⑭	アタックリストプレゼンテーション		⑭	新人タレントプレゼンテーション	
⑮	前期の復習		⑮	後期の復習	
準備学習 時間外学習	毎月教材提示(映画・ドラマ・小説・雑誌など)	評価方法	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めます	使用教科書 教材 参考書	初回ガイダンス時に作品提示		

2023年度 授業シラバス

科目名	撮影ワーク	必修 選択	選択	年次	3	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】 動画を作る上で、たくさんの技術者がいる。その人たちと力を合わせないとクオリティの高い動画は作れない。クオリティの高い動画を作るためには、設計図を元に全ての技術者が力を発揮できる現場にすることが重要。設計図というのは、台本である。台本通り、演じられているか。撮影、照明、録音は行えたか。編集、エフェクト、音響効果は施せたか。最終ジャッジするのが監督である。動画の全体像、製作フローを理解し、自分の専門外のことを学ぶことで自身のスキルアップに繋がる。							
【到達目標】 台本に込められた動画の真実を知る。自分専門外の技術部を理解することで、他部門をリスペクトするようになり、技術者全員が力を合わせることでよりクオリティの高い動画に仕上がることを学ぶ。							
【教員の略歴】 今までで、およそ2000本、映像の制作や編集に関わった。ポストプロダクション「インクス」で編集を経験(3年間)テレビ番組制作を経験(5年間)。企業向け動画制作(10年間)。動画業界は今年で19年目。現在、プロデュースと監督を行なっている。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	台本の大切さ(台本の見方・技術の使い方)		①	台本作成・絵コンテ作成(プロモーション・web編 [30秒])	
②	台本作成・絵コンテ作成(CM編 [15秒])		②	台本を元に撮影・照明・録音(プロモーション・web編 [30秒])	
③	台本を元に撮影・照明・録音(CM編 [15秒])		③	編集・MALした動画を修正・添削(プロモーション・web編 [30秒])	
④	編集・MALした動画を修正・添削(CM編 [15秒])		④	発表・総評(プロモーション・web編 [30秒])	
⑤	発表・総評(CM編 [15秒])		⑤	台本作成(役者ありの紹介映像編 [2分])	
⑥	台本作成(ドキュメンタリー:人物 [2分])		⑥	台本を元に撮影・照明・録音(役者ありの紹介映像編 [2分])	
⑦	台本を元に撮影・照明・録音(ドキュメンタリー:人物 [2分])		⑦	編集・MALした動画を修正・添削(役者ありの紹介映像編 [2分])	
⑧	編集・MALした動画を修正・添削(ドキュメンタリー:人物 [2分])		⑧	ナレーション原稿作成(役者ありの紹介映像編 [2分])	
⑨	ナレーション原稿作成(ドキュメンタリー:人物 [2分])		⑨	発表・総評(役者ありの紹介映像編 [2分])	
⑩	発表・総評(ドキュメンタリー:人物 [2分])		⑩	プロの現場に行くための心構え(各現場で気をつけること)	
⑪	動画の特徴(言葉の大切さ)		⑪	youtuber方式の構成案(LIVE感)※自由課題	
⑫	課題提出(台本[尺:1分])	前期試験	⑫	youtuber方式の構成案(LIVE感)※自由課題	
⑬	動画の特徴(動くこと) ※カメラマンとトークセッション予定		⑬	課題提出(台本[尺:2分])	後期試験
⑭	編集。音効の特徴(リズム) ※編集マンとトークセッション予定		⑭	youtuberr方式で編集・MALした動画を修正・添削(LIVE感)※自由課題	
⑮	コンテンツビジネスとは(日本と海外の違い)		⑮	発表・総評	
準備学習 時間外学習	あり		評価方法	課題提出+授業態度	
受講生への メッセージ	技術力の正しい使用法を学びます。自分の目的とミッションの目的の違いを体感。制作、撮影、照明、録音、音効など、さまざまなプロと技術力を合わせることで、より良いパフォーマンスが生まれることを知ります。協力することの大切さを学んでください。		使用教科書 教材 参考書	特になし	

2023年度 授業シラバス

科目名	舞台制作	必修 選択	選択	年次	3	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】 2010年OSK日本歌劇団ミュージカルロマン「女帝を愛した男」舞台監督、2012年リサとガスパール オン・ステージ -ふたりは永遠の友達(トウトモ) 2013年 オペラ「愛の妙薬」舞台美術/舞台監督、2014年オペラ「ドン・カルロ」舞台監督、2014年 桂由美ファッションショー「輝きのとき」舞台美術/舞台監督							

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	ミュージカル反省会	
②	舞台監督と制作の仕事の割り振り	②	卒業公演に向けての組織作り(1)	
③	ミツパチの会議	③	卒業公演に向けての組織作り(2)	
④	図面のトレース	④	卒業公演のテーマ作成(1)	
⑤	台本を読み取り必要な道具、情景描写を書き出す。(1)	⑤	卒業公演のテーマ作成(2)	
⑥	台本を読み取り必要な道具、情景描写を書き出す。(2)	⑥	卒業公演のテーマ作成(3)	
⑦	タイムスケジュールの解体と構築	⑦	卒業公演の制作(1)	
⑧	制作と舞台監督の打ち合わせの仕方	⑧	卒業公演の制作(2)	
⑨	ミュージカル制作(1)	⑨	卒業公演の制作(3)	
⑩	ミュージカル制作(2)	⑩	卒業公演の制作(4)	
⑪	ミュージカル制作(3)	⑪	試験	後期試験
⑫	ミュージカル制作(4)	⑫	卒業公演の制作(5)	
⑬	ミュージカル制作(5)	⑬	卒業公演の制作(6)	
⑭	試験	前期試験	⑭	卒業公演の制作(7)
⑮	ミュージカル段取り		⑮	卒業公演の段取り
準備学習 時間外学習	様々なジャンルの作品にたくさん触れてください。	評価方法	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	

2023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	3	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】 照明の基礎、一般調光卓の使い方を学ぶ。							
【到達目標】 照明の基礎、一般調光卓の操作業界人の心構えを一年をかけて習得する。							
【教員の略歴】 平成4年アンビエンス入社～音響技術者歴8年(吹田メイシアター大ホール常駐2年含む) 以降は照明技術者として20年(市民会館常駐・全国ホール・アリーナ・イベント会場・ライブハウスなど) 日本照明家協会1級取得							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	舞台用語基礎～市民会館・ホールのお仕事		①	夏のチャレキャン・ホテルオブミラクルを終えて。	
②	仕事の種類 ～ 就職対策		②	シーンの作り方①	
③	照明の仕組み ～ 器具の説明		③	シーンの作り方②	
④	器具の使い方		④	シーンの作り方③	
⑤	明かりの種類と組み合わせ		⑤	音楽の照明プラン① 楽曲解析とリズム	
⑥	ピンスポット基礎		⑥	音楽の照明プラン② Q番号の振り方	
⑦	シュートの基礎		⑦	芝居の照明プラン①	
⑧	回路取り ～ 仕込み ～ シュート		⑧	芝居の照明プラン②	
⑨	音楽の照明を考える・チャレキャン対策		⑨	進路ミュージカル対策 ①	
⑩	調光卓の操作 基礎 ①		⑩	進路ミュージカル対策 ②	
⑪	調光卓の操作 基礎 ②		⑪	調光卓の操作	
⑫	明かり作りの基礎 ① 仕込み図面の書き方		⑫	進級公演に向けて ①	後期試験
⑬	明かり作りの基礎 ② 情景描写・心理描写	前期試験	⑬	進級公演に向けて ②	
⑭	明かり作りの基礎 ③ フェードチェンジ・カットチェンジ		⑭	進級公演に向けて ③	
⑮	ホテルオブミラクルに向けて 安全対策・ホール詳細		⑮	進級公演に向けて ④	
準備学習 時間外学習	授業の復讐		評価方法	授業内評価	
受講生への メッセージ	照明を好きになってください。		使用教科書 教材 参考書	PC,モニター、照明基礎の資料	

2023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	3	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】 エボライトを理解する。							
【到達目標】 照明の仕込み、灯体の種類など基本知識と、一般調光卓の操作を習得する							
【教員の略歴】 ライブハウス照明(太陽と虎、U☆STONE、セカンドクラッチ)/ツアー照明スタッフ(ROTTENGRAFFTY、maegashira、THE BOOGIE JACK) TV朝日ミュージック(マネージメント)							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	電源確認・機材置き場説明・自己紹介		①	仕込み図作成・シュート・LEDを使っでの打ちこみ練習①	
②	ユニット・パッチ盤の説明・灯体の種類・色番号		②	仕込み図作成・シュート・LEDを使っでの打ちこみ練習②	
③	吊り・配線練習・卓説明(パッチ)		③	曲打ち練習①	
④	吊り・シュート練習・卓説明(打ちこみ)		④	曲打ち練習②	
⑤	仕込み図書き方・吊り込み・卓説明(打ち込み)		⑤	曲打ち練習③	
⑥	仕込み図作成・仕込み練習・シュート練習①		⑥	曲打ち練習④	
⑦	仕込み図作成・仕込み練習・シュート練習②		⑦	ムービング説明	
⑧	仕込み図作成・仕込み練習・シュート練習③		⑧	仕込み図作成・シュート・LEDムービングを使っでの打ちこみ練習①	
⑨	仕込み図作成・仕込み練習・シュート練習④		⑨	仕込み図作成・シュート・LEDムービングを使っでの打ちこみ練習②	
⑩	仕込み図作成・仕込み練習・シュート練習⑤		⑩	仕込み図作成・シュート・LEDムービングを使っでの打ちこみ練習③	
⑪	仕込み図作成・仕込み練習・シュート練習⑥		⑪	演習準備①	
⑫	LED説明	前期試験	⑫	演習準備②	
⑬	曲打ち練習①		⑬	演習準備③	後期試験
⑭	曲打ち練習②		⑭	演習①	
⑮	曲打ち練習③		⑮	演習②	
準備学習 時間外学習	たくさんの現場を見て引き出しを増やしてください。		評価方法	出席日数 理解度 協力性	
受講生への メッセージ	楽しく照明を学びましょう。		使用教科書 教材 参考書	カラーフィルター見本表 革手袋 ライト	

2023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	4	学科	映像・音響テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 様々な人と交流を図ってもらう。また、その経験を自身のキャリアへ還元してもらう。							
【到達目標】 卒業後、社会人として円滑にスタートできるように、キャリア形成をしてもらう。							
【教員の略歴】 秘書検定1級・ビジネス技能検定・サービス接客準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	スケジュール把握による時間管理向上と前期に向けて(PDCAサイクル)			①	スケジュール把握による時間管理向上と前期の振り返り・後期に向けて(PDCAサイクル)		
②	就職対策講座① 企業の方とのメールマナー			②	マナー教育 ライフプランを考え、自身のキャリアとのバランス感覚を身に付ける		
③	就職対策講座② 企業の方との電話マナー			③	体育祭 チームワーク力とリーダーシップをスポーツを通して学ぶ		
④	プロモーションツール制作① 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく			④	社会貢献ミュージカル エンターテイメントで社会貢献が出来る事を改めて認識する機会とする		
⑤	プロモーションツール制作② 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく			⑤	デビューガイダンス①(オータム内) 自己PRを考え自分の強みと弱みを検討		
⑥	プロモーションツール制作③ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく			⑥	デビューガイダンス②(オータム内) セルフプロデュース力の強化を通して自己分析を図る		
⑦	プロモーションツール制作④ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく			⑦	模擬オーディション(オータム内) 本番を想定したプレゼンで自己表現力を磨く		
⑧	プロモーションツール制作⑤ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく			⑧	デビュー出陣式 進路先が決定している先輩からの講話を拝聴し、自身の方向性を定めて行く		
⑨	合同企業説明会【前期】① 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す			⑨	他学校交流会① グループ校の学生と交流をし、コミュニケーションの練習や情報共有をする。		
⑩	合同企業説明会【前期】② 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す			⑩	他学校交流会② グループ校の学生と交流をし、コミュニケーションの練習や情報共有をする。		
⑪	学園祭① エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける			⑪	他学校交流会③ グループ校の学生と交流をし、コミュニケーションの練習や情報共有をする。		
⑫	学園祭② エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける			⑫	内定者交流会① 違う業界に内定をもらった学生同士で、交流をし、価値観の共有を図る。		
⑬	学園祭③ エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける			⑬	内定者交流会② 違う業界に内定をもらった学生同士で、交流を図り、価値観の共有を図る。		
⑭	終業式/クリーンDAY スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返る力の向上を図る	前期試験		⑭	終業式/クリーンDAY スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返る力の向上を図る	後期試験	
⑮	前期まとめ			⑮	後期まとめ		
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	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。 一緒に色々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		

2023年度 授業シラバス

科目名	進級制作	必修 選択	必修	年次	3	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】 MusicVideoなど音楽と映像の両方を学ぶ授業とします。班ごとに分かれそれぞれの役割を持って実制作していきます。							
【到達目標】 MVやライブ映像の編集のノウハウやテクニックを学ぶ。							
【教員の略歴】 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	1年間の目標設定及び、自分のテーマを考え発表		①	企画書作成	
②	企画書作成		②	企画案提出(MV)	
③	企画提案(LIVE撮影)		③	予備日	
④	予備日		④	構成案実施計画案提出(MV)	
⑤	実施計画案作成(LIVE撮影)		⑤	予備日	
⑥	予備日		⑥	実施制作(撮影etc)01	
⑦	撮影01(LIVE撮影)		⑦	実施制作(撮影etc)02	
⑧	予備日		⑧	実施制作(撮影etc)03	
⑨	撮影02(LIVE撮影)		⑨	実施制作(編集)01	
⑩	仮編		⑩	実施制作(編集)02	
⑪	仮編チェック		⑪	MV発表会	
⑫	評論	前期試験	⑫	評価	後期試験
⑬	本編集①		⑬	実施制作(編集)03	
⑭	本編集②		⑭	実施制作(編集)04	
⑮	完成・発表会		⑮	総評	
準備学習 時間外学習	アーティストや外部の人とのやりとりができるようコミュニケーション力を持っておいください。時間外学習も必要となります。		評価方法	自主性と自分の役割を認識し自主性を評価対象とします。出席してれば良いという判断はしません。	
受講生への メッセージ	それぞれ志望する仕事に近い役割を見つけて役割分担を考え、それだけに特化せず、他の役割も意識して日々学んでおいください。		使用教科書 教材 参考書	イヤフォン(ヘッドフォン)とHDDが必要必ず持ってきておく事	