

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ケーススタディーを文法・英単語・リスニングに分けて勉強をする。							
【到達目標】 海外実学研修に向けてコミュニケーションを英語でできる能力を身につける							
【教員の略歴】 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	JOB writing		①	Sales and Marketing writing	
②	Finding JOB listening		②	Sales and Marketing listening	
③	Dining Out writing		③	Technical Areas writing	
④	Dining Out listening		④	Technical Areas listening	
⑤	Dining Business Meeting writing		⑤	Health writing	
⑥	Dining Business Meeting listening		⑥	Health listening	
⑦	Travel writing		⑦	Finance writing	
⑧	Travel listening		⑧	Finance listening	
⑨	Entertainment writing		⑨	Corporate Development writing	
⑩	Entertainment listening		⑩	Corporate Development listening	
⑪	The Office writing		⑪	TEST	
⑫	The Office listening		⑫	group work talk discussion「Self-introduction」	
⑬	Review and Further Practice①		⑬	group work talk discussion「Favorite things」	
⑭	TEST		⑭	group work talk discussion「Introducing others」	
⑮	Level check		⑮	All season review	
準備学習 時間外学習	特になし		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	

2024年度 授業シラバス

科目名	映像表現	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】 実演・実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イ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(現YTV Nextry) 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	
⑫	初夏の風物詩撮影③		⑫	撮影演習(自由課題)	
⑬	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	特になし		評価方法	演習・出席率・試験	
受講生への メッセージ	TV番組をできるだけ多く観るようにしてください		使用教科書 教材 参考書		

2024年度 授業シラバス

科目名	映像基礎知識	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
5							
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30年。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							

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		⑫	(個人企画の)プレゼンテーションをする①	
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、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。	

2024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	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】 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】 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	
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		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。ソフトに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	Illustrator, Photoshopを用いての課題、試験、出席率など	
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, Adobe Photoshopを使用	

2024年度 授業シラバス

科目名	セルフプロデュース	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
SNS上で展開される多種多様なコンテンツ、それらの中で自分のコンテンツを出し世の中に認知してもらうために、まだ無名人が、世の中で勝ち上がっていくための方法を伝えます。重要なスキルは、マーケティング・デジタルマーケティング・SNSマーケティングとそれらの中で活用できる							
【到達目標】							
学生が自分自身のSNSを投稿するときに何を登場したらいいのかがわかってる状態を期間内に構築すること。そのために、個人個人の才能や特技を発信するために必要なコンプライアンスを理解すること。							
【教員の略歴】							
webコンサルティングを主軸とし、月間100本～200本の動画を企業に納品する映像会社の代表取締役。大手企業のSNS運用や、動画を専門とした広告代理業を行なっている。和歌山県和歌山市出身、実家は旅館業を営んでいる。中高等学校と卓球の強豪校に所属していたが怪我で断念、その頃から起業をころざし2018年に大阪でwebコンサル事業で登記。30社ほどコンサルを抱えていたが、その後事業をステップアップさせるために映像事業に着手。その後コンサルティングから、制作・配信までをワンストップで行っている。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	初回オリエンテーション： FB(仮)グループでの情報共有プラットフォームに入ってもらい、SNSを行う目的を理解してもらう		①	ゴール：バズるための方程式を理解する。バズるために必要な要素を理解する トピック：①バズりと炎上の違い②バズるためのノウハウ③バズることの難しさを理解する	
②	ゴール：SNSのリテラシーを理解する。実際の禁止事項をもとに、SNSでやっては行けないことを理解する トピック：著作権と肖像権の違いを理解する。もし、違反してしまったら…。対応を理解する		②	ゴール：自分を知る トピック：①自分のコンテンツの棚卸しの仕方②自分のコンテンツから新しいものを作る方法	
③	ゴール：メディアで人気を得るための型を理解する。メディアで人気になる型がある。型の構成とブランディングを理解しよう トピック：・ハウツータイプ・やってみたタイプ・ニュースタイプ・都市伝説タイプ・ランキングタイプ・反抗タイプ		③	ゴール：世の中を知る。世の中の流行りのコンテンツを調査する トピック：①世の中の流行りのコンテンツの調査の仕方②世の中の流行りのコンテンツから自分らしさを出す方法	
④	ゴール：SNSで人気のジャンルを知る。SNSで人気のシナリオ10パターンを知る。 トピック：10パターンの中の人気のシナリオを理解する。		④	まとめ	
⑤	ゴール：SNSで投稿する内容を吟味する①SNSでの活動のパターンを知る トピック：・文章の投稿で大事なこと・画像の投稿で大事なこと		⑤	まとめ	
⑥	ゴール：SNSで投稿する内容を吟味する②SNSでの活動のパターンを知る トピック：・動画の投稿で大事なこと・Live配信で大事なこと		⑥	グループ分け、グループで一つYouTubeチャンネルを開設 好きなチャンネルの棚分化 →自分の好きなチャンネルに関して、なぜそのチャンネルが好きなのか考え共有してみよう	
⑦	ゴール：マーケティングの基礎を理解する。ターゲティング・コンセプトメイキング・マーケティングファネルの構築の仕方から見る。 トピック：・ターゲティングの仕方・コンセプトメイキングの仕方・マーケティングファネルの考え方		⑦	各プラットフォーム(Youtube、TikTok、Twitter、Instagram)の特徴を理解し、どのようにSNSで自己プロデュースすれば良いのか検討しよう	
⑧	ゴール：SNSマーケティングをする上で重要なことを抑える トピック：自分と親和性の高いSNSとマーケティング手法を選択する。SNSは「企業 対多数」ではなく、「企業 対個人」のコミュニケーションと心得る。ITリテラシー、SNSリテラシー、デジタルマーケティングの知見を得ておく(家計的に分析できる人多く4人に1人)		⑧	SNSとの向き合い方について考えよう SNSにはどのようなジャンルの動画があり、どのように企画を考案すれば良いのか学ぼう	
⑨	ゴール：SNSマーケティングをする上でのマナイズポイントを理解する トピック：SNSはいつお金になるのかを理解する		⑨	どのように撮影・編集をすれば良いのか学ぼう	
⑩	ゴール：Instagramマーケティング。Instagramマーケティングのメリット・デメリットを理解する トピック：①ブランディング②集客③商品の販売		⑩	撮影・投稿をしよう	
⑪	ゴール：YouTubeマーケティング YouTubeマーケティングのメリット・デメリットを理解する トピック：①YouTubeを理解する②YouTubeショートを理解する③YouTubeを運営し続けるために重要なこと		⑪	YouTubeアナリティクスの見方について学ぼう どのようにチャンネルを伸ばしていくのが効果的なのかについて学ぼう	
⑫	ゴール：tiktokマーケティング。tiktokマーケティングのメリット・デメリットを理解する。 トピック：①tiktokを理解する②変わり続けるtiktokを理解する③tiktokを活用する方法		⑫	クリエイターへのイベント提案～準備～当日について、クリエイターとどのようにコミュニケーションをとっているのかについて学ぼう	
⑬	ゴール：tiktokマーケティング。tiktokマーケティングのメリット・デメリットを理解する トピック：①tiktokを理解する②変わり続けるtiktokを理解する③tiktokを活用する方法		⑬	イベント運営に際して、どのような業務・役割があるのか学ぼう グッズ製作準備や販売フロー、効果的な販売促進施策について学ぼう	
⑭	ゴール：SNSのアカウントの計画を立てる。SNSを投稿する計画を立ててみよう トピック：①SNSのアカウントの方向性を決める②1年間の計画を立てる		⑭	発表① 1年間を通してグループで動画投稿をしてきたことに関しての成果発表(1チーム8分想定)	
⑮	ゴール：炎上対策。もし炎上してしまったら…。もしバズったら…。を考えよう トピック：①SNSのアカウントの方向性を決める②1年間の計画を立てる		⑮	発表② 1年間を通してグループで動画投稿をしてきたことに関しての成果発表(1チーム8分想定)	
準備学習 時間外学習	特になし		評価方法	試験、出席率、授業態度を重視します	
受講生への メッセージ	自身なりの理解を必ず、テキスト、ノートに自分が理解出来る様に書き込み、復習を行い次の授業で活かせるようにし、技術の向上を目指して下さい。		使用教科書 教材 参考書	筆記用具	

2024年度 授業シラバス

科目名	表現基礎	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】 他者とのコミュニケーションや、台本などを通し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。シニア劇団「すずしろ」では2010年NYで公演。ドキュメンタリー映画「晴れ舞台はブロードウェイで！」制作							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	1年の復習。姿勢、外郎売りなど。		①	前期復習、「演出課題」	
②	基礎訓練、「ここに座ってもいいですか」①		②	基礎訓練、「演出課題」	
③	基礎訓練、「ここに座ってもいいですか」②		③	基礎訓練、「演出課題」	
④	基礎訓練、「ここに座ってもいいですか」③		④	基礎訓練、「演出課題」	
⑤	基礎訓練、「ゆうれい」のテキストを使ってサブテキストを学ぶ①		⑤	「演出課題」発表	
⑥	基礎訓練、「ゆうれい」のテキストを使ってサブテキストを学ぶ②		⑥	基礎訓練、エチュード、ゲームなど。	
⑦	基礎訓練、「星の王子様」①マズローの5段階欲求		⑦	基礎訓練、「something」①	
⑧	基礎訓練、「星の王子様」②		⑧	基礎訓練、「something」②	
⑨	基礎訓練、「見果てぬ夢」①		⑨	基礎訓練、「something」③	
⑩	基礎訓練、「見果てぬ夢」①		⑩	基礎訓練、「something」④	
⑪	基礎訓練、「見果てぬ夢」②		⑪	「same thing」「ヴェニス商人」	
⑫	基礎訓練、「見果てぬ夢」③		⑫	基礎訓練、「ダウト」①	
⑬	「見果てぬ夢」		⑬	基礎訓練、「ダウト」②	
⑭	「ヴェニス商人」①		⑭	基礎訓練、「ダウト」③	
⑮	「ヴェニス商人」②		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るので、動きやすく身体のラインがある程度分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		

2024年度 授業シラバス

科目名	ヴォーカル＆ダンス	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】 役者や歌手に必要な発声や魅せ方などのスキルを磨き、将来アーティストとしての活動の後押しができるような授業を行います。							
【到達目標】 スキル向上と共に、堂々とステージに立ち自己表現できるようなアーティストを目指します。							
【教員の略歴】 幼少期からダンス、ヴォーカル、お芝居などを学び、現在も役者やアーティストとして、ステージに立ち続けている。直近の出演歴 【舞台】せんすtheatre 未完シリーズ第一弾「ヴォイツェク」 【映画】よしもと沖縄国際映画祭上映作品 「ある公務員～益田岩船伝説～」							

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、スキルチェック		①	発声、課題曲③確認	
②	発声、課題曲①確認		②	課題曲③練習、応用	
③	課題曲①練習、分析		③	課題曲③練習、応用	
④	課題曲①練習、実践		④	課題曲③パフォーマンス指導	
⑤	課題曲①パフォーマンス指導		⑤	課題曲③パフォーマンス指導	
⑥	課題曲①発表、振り返り		⑥	課題曲③ステージング指導	
⑦	発声、課題曲②確認		⑦	課題曲③発表、振り返り	
⑧	課題曲②練習、分析		⑧	将来設計、自己プロデュース	
⑨	課題曲②練習、実践		⑨	自己分析、フリー課題決定	
⑩	課題曲②パフォーマンス指導		⑩	フリー課題練習、応用	
⑪	課題曲②パフォーマンス指導		⑪	フリー課題練習、応用	
⑫	課題曲②発表、振り返り		⑫	フリー課題、パフォーマンス指導	
⑬	課題曲①②ステージング指導		⑬	フリー課題、パフォーマンス指導	
⑭	課題曲①②テスト		⑭	最終スキルチェック	
⑮	課題曲①②テスト		⑮	一年の振り返り、目標達成	
準備学習 時間外学習	特になし		評価方法	試験、技術面と熱量を鑑みて評価いたします。	
受講生への メッセージ	過去に舞台経験がある方から、初めてだけど興味を持ってくださった方まで、全員がステップアップできるような楽しい授業にしたいと思います！		使用教科書 教材 参考書		

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】 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】 Event、GraphicDesign、WebDesign、映像制作をフリーランスで手掛け、のちに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		⑫	課題(テーマに合わせて作る)	
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	特になし		評価方法	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	習うより慣れる！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	

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】 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】 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。その他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	【キャラアニメーション】 ●テキストチャ制作●ボーン設定		①	【個人長編アニメーション】 ●コンテ作成●モデル制作	
②	【キャラアニメーション】 ●テキストチャ制作●ボーン設定		②	【個人長編アニメーション】 ●コンテ作成●モデル制作	
③	【キャラアニメーション】 ●しゃがむ・ジャンプ アニメーション制作		③	【個人長編アニメーション】 ●コンテ作成●モデル制作	
④	【キャラアニメーション】 ●しゃがむ・ジャンプ アニメーション制作		④	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑤	【キャラアニメーション】 ●3dsmaxレンダリング●AE編集		⑤	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑥	【ドラゴンアニメーション】 ●テキストチャ制作●ボーン設定		⑥	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑦	【ドラゴンアニメーション】 ●テキストチャ制作●ボーン設定		⑦	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑧	【ドラゴンアニメーション】 ●パンチ・キック アニメーション制作		⑧	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑨	【ドラゴンアニメーション】 ●パンチ・キック アニメーション制作		⑨	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑩	【ドラゴンアニメーション】 ●エフェクト制作		⑩	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑪	【ドラゴンアニメーション】 ●カメラ設定		⑪	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑫	【ドラゴンアニメーション】 ●実写合成		⑫	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集	
⑬	【ドラゴンアニメーション】 ●レンダリング ●AE編集		⑬	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集	
⑭	【ドラゴンアニメーション】 ●レンダリング ●AE編集		⑭	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集	
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	試験 出席率 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	

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (4単位)	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	課題①:企画制作	
②	OMFファイルの展開方法と展開後の確認ポイント復習		②	課題①:録音	
③	番組編集実習／ミュージカル編集実習(HOM)		③	課題①:録音／整音	
④	番組編集実習／ミュージカル編集実習(HOM)		④	課題①:整音	
⑤	番組編集実習／ミュージカル編集実習(HOM)		⑤	課題①:課題提出＋プレビュー／課題②:企画制作	
⑥	番組編集実習／ミュージカル編集実習(HOM)		⑥	課題②:録音	
⑦	課題:企画制作		⑦	課題②:録音／整音	
⑧	課題:録音		⑧	課題②:整音	
⑨	課題:録音／整音		⑨	課題提出＋プレビュー(評価対象)	
⑩	課題:整音		⑩	WeAre連動整音作業 ①	
⑪	課題提出＋プレビュー(評価対象)		⑪	WeAre連動整音作業 ②	
⑫	番組制作連動整音作業		⑫	WeAre連動整音作業 ③	
⑬	番組制作連動整音作業		⑬	WeAre連動整音作業 ④	
⑭	番組制作連動整音作業		⑭	WeAre連動整音作業 ⑤	
⑮	まとめ		⑮	WeAre連動整音作業 ⑥	
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。	

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 (4単位)	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】 東京の大手芸能事務所でマネージャーを経て2006年から関西のプロダクションにてマネージャーとなる。現在、グループ全体のタレントマネージメントの統括以外に演劇プロデューサー、イベントプロデューサー、兵庫区民寄席(落語会)プロデューサーなど様々なジャンルのプロデュースやマネージメントを手がける。							

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		②	業界ドラマの話	
③	ロケの知識 国内 ②		③	業界ドラマの話	
④	ロケの知識 国内 ③		④	業界ドラマの話	
⑤	ロケの知識 国内 ④		⑤	小説の知識	
⑥	ロケの知識 国内 ⑤		⑥	小説の知識	
⑦	ロケの知識 海外 ①		⑦	小説の知識	
⑧	ロケの知識 海外 ②		⑧	海外コンサートの注意	
⑨	ロケの知識 海外 ③		⑨	劇団の知識	
⑩	ロケの知識 海外 ④		⑩	歌舞伎の知識	
⑪	色々なアクシデント経験の話		⑪	業界のロケ知識	
⑫	映画の知識		⑫	課題	
⑬	課題		⑬	業界のロケ知識	
⑭	ミュージカルの知識		⑭	業界のロケ知識	
⑮	良く使う外来語の話		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	特になし		評価方法	試験、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		

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 カメラの操作 サブコントロールムーの操作 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 パ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】 2003年有限会社STAFF・OZ入社(2005年退社) / 2005年株式会社テクニカル・アート入社 (2012年退社) / 2012年よりフリーランスとして活動、現在10年目。2022年法人化。業務内容は受注・現場・撮影・編集・納品管理までマルチに渡る。(映 像カメラマン、ディレクション、編集、CG制作、デザイン、カラーコレクション等 / TV・MV・LIVE・PV・VP・Documentary)							

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	
②	カメラの取り扱い>スタジオ基礎		②	スイッチャー・TD	
③	サブ基礎>ワーク基礎		③	アイドルカメラオーディション	
④	サブ基礎>ワーク基礎		④	アイドルカメラオーディション	
⑤	サブ基礎>ワーク基礎		⑤	バラエティー応用	
⑥	バラエティー基礎		⑥	音楽もの応用	
⑦	音楽もの基礎		⑦	アイドルカメラオーディション	
⑧	ライブコンサート基礎		⑧	アイドルカメラオーディション	
⑨	アイドルライブ基礎		⑨	システムVE基礎	
⑩	バンドライブ基礎		⑩	バラエティー応用	
⑪	音楽もの基礎		⑪	ライブコンサート応用	
⑫	バラエティー基礎		⑫	ライブコンサート応用	
⑬	スイッチャー・TD		⑬	アイドルカメラオーディション	
⑭	前期試験		⑭	アイドルカメラオーディション	
⑮	スチル撮影基礎		⑮	合同制作対策	
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	テクニック ポジティブ コミュニケーション 試験	
受講生への メッセージ	SW CAMI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	

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (4単位)	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】 イベントの企画・準備・実施までの流れを身につけ、自主イベントを成功させる							
【教員の略歴】 数多くの舞台美術/舞台監督を担当							

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	イベント基礎⑫	
②	去年のHospital Of Miracle 鑑賞①		②	用語まとめ	
③	去年のHospital Of Miracle 鑑賞②		③	非日常性/計画性について	
④	制作チームの活動内容/名称説明①		④	プラスHの考え方	
⑤	制作チームの活動内容/名称説明①		⑤	コミュニケーションメディアについて	
⑥	台本読み解き①		⑥	企画と計画について	
⑦	各資料作成方法・意味について		⑦	アイデア発想法	
⑧	タイムスケジュールの作成方法		⑧	実施計画と役割の構成内容	
⑨	募金箱の作成①		⑨	イベントの制作推進	
⑩	募金箱の作成②		⑩	4大管理	
⑪	募金箱の作成③/キャスティングボードの作成①		⑪	会場選びについて	
⑫	募金箱の作成④/キャスティングボードの作成①		⑫	スタッフィングとキャスティング	
⑬	衣装・小道具リスト等 資料作成		⑬	コンプライアンス	
⑭	資料作成		⑭	ユニバーサルイベント	
⑮	運営マニュアルについて		⑮	自分の理想のイベント作成	
準備学習 時間外学習	特になし		評価方法	試験/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		

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (4単位)	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	実習 ①		⑭	DanteとProToolsを用いた応用②	
⑮	実習 ②		⑮	イベント実習	
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	目標をしっかりと持ち、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		

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 10月舞台公演・2月卒業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ン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】 ホスピや卒公などの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	1年次のPAベーシックおさらい。舞台機構おさらい1		①	舞台公演の反省会	
②	1年次の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	舞台公演 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	舞台公演 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	舞台公演 バンド対策1		⑩	Ablton LIVEを用いてのプランニング3	
⑪	舞台公演 バンド対策2		⑪	Ablton LIVEを用いてのプランニング4	
⑫	舞台公演 稽古対策1		⑫	後期試験	
⑬	前期試験		⑬	卒業公演対策1	
⑭	舞台公演 稽古対策2		⑭	卒業公演対策2	
⑮	舞台公演 稽古対策3		⑮	卒業公演対策3	
準備学習 時間外学習	特になし		評価方法	試験、出席と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		

2024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・舞台テクノロジー科
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
キャリア教育プログラムの導入や、検定取得に向けた、Microsoft Azure AI試験対策、ホスピタリティコーディネーター講座対策、及び進路についての企業研究やグループワークなどを実施							
【到達目標】							
キャリア教育プログラムなどを通して、社会人基礎力を磨き、社会人としてのマインドを身に付ける							
【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る							

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		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 (メールのやり取りを実演)	
⑤	Microsoft Azure AI試験対策講座		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んなになっているか」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		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		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		⑫	TED「エミリー・ワフニック： 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	夏休みに向けての課題設定、目標設定作成		⑬	マナー教育について 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」グル ープワーク発表&レポート		⑭	2年生の進路決定状況から自分の1年後の将来像を考える	
⑮	企業研究(卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介)		⑮	まとめ	
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(公欠を含む) 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。 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	社会人基礎力は日常の意識づけが大事になってきます！今から 出来ることを早めに習得し、自分の進路に目を向けた方法論 と一緒に学びましょう！		使用教科書 教材 参考書	資料配布	

昼間Ⅱ部

す。

[illegible]

2024年度 授業シラバス

科目名	表現演習	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】 俳優として必要な肉体、精神を身に付ける。 肉体の感情と心の感情をつなげる。							
【到達目標】 徹底した、役者としての体づくり。役作りのプランニング方法の習得。							
【教員の略歴】 舞台製作を主とした芸能事務所に所属 全国の芸能事務所やスクール等で芸能を目指す人材への演技指導や殺陣指導も行い、子役からシニアまでこれまでに1500名以上の俳優を育てている。 。関西テーマパークでの大型ショーのアクションコーディネーターや「ワンピース音宴」「宝塚歌劇団」の殺陣指導など幅広い活動を行っている。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	アクションの入った台本「脱走」メンバー振り・読み合わせ		①	台本「アローンアゲイン」読み合わせ	
②	アクションの入った台本「脱走」読み合わせ		②	台本「アローンアゲイン」アクションの振り移し	
③	アクションの入った台本「脱走」アクションの振り移し		③	台本「アローンアゲイン」で芝居中の感情を爆発させる	
④	アクションの入った台本「脱走」アクションの振り移し		④	台本「アローンアゲイン」リハーサル	
⑤	アクションの入った台本「脱走」ブラッシュアップ		⑤	台本「アローンアゲイン」最終通し	
⑥	アクションの入った台本「脱走」リハーサル		⑥	台本「nine minutes」メンバー振り・読み合わせ	
⑦	アクションの入った台本「脱走」最終通し①		⑦	台本「nine minutes」読み合わせ	
⑧	アクションの入った台本「脱走」最終通し②		⑧	台本「nine minutes」シーン稽古・立ち稽古	
⑨	台本「ナナシ」メンバー振り・読み合わせ		⑨	台本「nine minutes」シーン稽古・立ち稽古	
⑩	台本「ナナシ」読み合わせ		⑩	台本「nine minutes」アクションの振り移し	
⑪	台本「ナナシ」アクションの振り移し		⑪	台本「nine minutes」アクションの振り移し	
⑫	台本「ナナシ」でアクション中の感情を爆発させる		⑫	台本「nine minutes」ブラッシュアップ	
⑬	台本「ナナシ」リハーサル		⑬	台本「nine minutes」リハーサル	
⑭	台本「ナナシ」最終通し		⑭	台本「nine minutes」最終通し・発表	
⑮	台本「アローンアゲイン」メンバー振り・読み合わせ		⑮	まとめ・反省会	
準備学習 時間外学習	映画・ドラマ・舞台鑑賞		評価方法	試験、出席率・授業態度・スキルの向上度合	
受講生への メッセージ	1年を通して勉強してきた演技をより深い考察をしていきます。 台詞の感情表現だけでなく身体の感情表現も身に付けていきましょう。		使用教科書 教材 参考書		

2024年度 授業シラバス

科目名	パフォーマンス演習	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】 振り付けをメインにダンスの基礎能力、創造性をきたえていきます。							
【到達目標】 伝えることの大切さ。創造したものを表現する能力を身につけてもらいます。							
【教員の略歴】 DANCE@HERO 5th 出場 chore0ringz member 右足エビデンス/藤田奈那 エキストラバックダンサー/2019 BTS 大阪 エキストラバックダンサー							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介/基礎能力確認		①	後期目標発表会	
②	振り付け		②	振り付け	
③	振り付け		③	振り付け	
④	シューティング		④	シューティング	
⑤	振り付け		⑤	振り付け	
⑥	振り付け		⑥	振り付け	
⑦	シューティング		⑦	プチ発表会	
⑧	イメージトレーニング/アイソレ/基礎固め		⑧	振り付け	
⑨	振り付け		⑨	振り付け	
⑩	振り付け		⑩	シューティング	
⑪	シューティング		⑪	テスト課題振り付け	
⑫	テスト課題振り付け		⑫	テスト課題振り付け	
⑬	テスト課題振り付け		⑬	テスト	
⑭	テスト		⑭	後期反省会	
⑮	前期反省会		⑮	振り付け/シューティング	
準備学習 時間外学習	家での振り付け課題の練習。イメージトレーニング、アイソレーション、創造、反省。		評価方法	授業態度。ダンスに対してのこだわり。吸収力。	
受講生への メッセージ	楽しくのびのびとレッスンを受けてくれるとうれしいです。一緒に頭も体も動かして成長しましょう。		使用教科書 教材 参考書		

2024年度 授業シラバス

科目名	ミュージカル演習	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】 基礎表現から舞台での表現まで、毎回実習を重ねていきます							
【到達目標】 舞台制作のノウハウを習得し、自ら表現できる場所を生み出す力を育てる							
【教員の略歴】 1993年～舞台を中心に活動を始め、現在も俳優・脚本・演出などをこなす。2002年より指導者としても活動、今では講演会を含め日本全国を回る。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	発想力を養う連想ゲーム		①	ドラマのワンシーンに挑戦(本読み・立ち稽古)	
②	基礎表現 1「あ」からはじまる基礎表現		②	ドラマのワンシーンに挑戦(台本を持たないで)	
③	基礎表現 2「あ」から言葉にかえて基礎表現		③	ドラマのワンシーンに挑戦(撮影)	
④	基礎表現 3 グループに分かれて基礎表現		④	映画のワンシーンに挑戦(本読み・立ち稽古)	
⑤	シチュエーション表現 1 キャラクターの表現		⑤	映画のワンシーンに挑戦(台本を持たないで)	
⑥	シチュエーション表現 2 場所の表現		⑥	映画のワンシーンに挑戦(撮影)	
⑦	シチュエーション表現 3 グループに分かれて表現		⑦	グループでドラマのワンシーンに挑戦(本読み・立ち稽古)	
⑧	簡単なワンシーンを表現してみる 1 台本を持ちながら		⑧	グループでドラマのワンシーンに挑戦(台本を持たないで)	
⑨	簡単なワンシーンを表現してみる 2 台本を持たないで		⑨	グループでドラマのワンシーンに挑戦(動きを入れて)	
⑩	BGMをつけて本格的にワンシーンを演じてみる		⑩	グループでドラマのワンシーンに挑戦(撮影)	
⑪	ワンシーンの長ゼリフをひとりで行ってみよう		⑪	グループでドラマのワンシーンに挑戦(動画のチェック)	
⑫	本格的なワンシーンを表現してみる(台本を持ちながら)		⑫	演劇台本に挑戦(本読み・立ち稽古)	
⑬	本格的なワンシーンを表現してみる(台本を持たないで)		⑬	演劇台本に挑戦(台本を持ちながら)	
⑭	本格的なワンシーンを表現してみる(動きを入れて)		⑭	演劇台本に挑戦(自分の思うようにやってみる)	
⑮	本格的なワンシーンを表現してみる(撮影あり)		⑮	演劇台本をとおしてやってみる	
準備学習 時間外学習	セリフは次の授業までに覚えてくる		評価方法	試験・出席率・授業態度を評価	
受講生への メッセージ	俳優にとって一番大切な礼儀・マナーをしっかりと心掛けてほしいです		使用教科書 教材 参考書		

2024年度 授業シラバス

科目名	アクティング演習	必修 選択	選択	年次	2	学科	映像・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (4)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アクションを演じる上での基礎体力をつけるためのトレーニング方法。現代アクションを演じる際の危険要因を知ってもらい、それらを回避するための知識と技術を身につける。特に自分の身体を守り且つ、映像・舞台で有効な受身の練習。格闘やけんかなどのアクションシーンを演じるための基礎知識と技術を体験しながら身につける。							
【到達目標】 テレビや映画、舞台においてのアクションシーンに対応できる、基礎体力と知識・技術を身に付ける。							
【教員の略歴】 Japan Action Club(現Japan Action Enterprise)に所属、スタントパフォーマーとして活動、映画「Last Samurai」に参加、その後、アクションディレクター・殺陣師・スタントコーディネーターとして、主に京都の東映撮影所・松竹撮影所・NHK大阪で活動しています。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	アクションにおける受け身の必要性と基礎知識 準備体操と柔軟体操及び筋トレの方法		①	受身の基礎・・・台の上から飛び降り→肩回り受け身	
②	擬斗に関する基礎知識・・・擬斗の見える方・構え方 擬斗における殴り方・・・ストレートパンチ・フック		②	擬斗の基礎・・・内回し蹴り・後回し蹴り 擬斗の応用・・・対人でのコンビネーション	
③	受身の基礎(マット運動)・・・前転・横回り・後転		③	受身の基礎・・・リアルな受け身 前・横・後	
④	擬斗の基礎・・・アッパーカット・ボディブロー・膝蹴り		④	擬斗の基礎・・・下段回し蹴り・下段後回し蹴り 擬斗の応用・・・足払いに対するリアクション	
⑤	受身の基礎(マット運動)・・・倒立前転・ジャンプ～横回り		⑤	受け身の応用・・・銃で撃たれるリアクション(肩・胸・腹etc.)	
⑥	擬斗の基礎・・・肘うち／フロントキック／殴られたリアクション		⑥	擬斗の基礎・・・二段蹴り・旋風脚 擬斗の応用・・・投げ飛ばされた場合の受け身	
⑦	受身の基礎(マット運動)・・・大きく横にジャンプ～横回り・歩きながらの肩回り受け身		⑦	受け身の応用・・・爆破などの吹っ飛びリアクション(前・横)	
⑧	擬斗の基礎・・・バックブロー・ラウンドキック／ストレートパンチ・フックの避け方		⑧	擬斗の応用・・・1vs1の立廻り	
⑨	受身の基礎(マット運動)・・・側転・飛び込んで肩回り受け身		⑨	受け身の応用・・・台の上を転がる	
⑩	擬斗における殴り方・・・肘うち・フロントキック／ストレートパンチ・フックの受け方		⑩	擬斗応用(1vs複数の立廻り)	
⑪	受身の基礎・・・後回り受け身		⑪	受け身の応用・・・芝居を交えた複合的なアクション(転がり・リアクション・受け身)	
⑫	擬斗の基礎・・・手刀・サイドキック／対人でのコンビネーション		⑫	擬斗応用・・・ナイフを使った擬斗	
⑬	前期試験・・・受け身の基礎		⑬	後期試験	
⑭	前期試験・・・擬斗の基礎		⑭	後期試験	
⑮	前期の復習		⑮	実践的な擬斗・・・1vs複数の立廻り(武器あり)	
準備学習 時間外学習	ストレッチや柔軟運動、筋トレなどを日常的に行う。また、アクションの要素が含まれた映画を鑑賞する。授業内容の反復練習を継続的に行う。		評価方法	前期・後期末に試験を行い、それまで学んだことを実演していただき評価します。また、日ごろの授業に対する姿勢・態度・出席率を考慮し、授業外での日々の鍛錬も評価の対象とします。	
受講生への メッセージ	映画・テレビドラマでアクションシーンを演じる上で必要な知識・体力・技術を、実際に体を動かし、楽しみながら身に付けていきましょう。		使用教科書 教材 参考書	マット(学校で準備)／運動着・上履き・肘膝用サポーター(各自で持参してください)	

2024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・舞台テクノロジー科 昼間Ⅱ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】							
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	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		⑫	進級制作__作品上映会__提出	
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 卒業制作__ガイダンス	
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	卒業制作__企画プレゼンテーション / 班分け	
⑮	映像制作実習Ⅱ__プリプロ④配役発表		⑮	卒業制作__シナリオ提出 & オーディション	
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	授業への積極参加 定期試験 授業態度	
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	