

## 2025年度 授業シラバス

科目名	映像表現	必修 選択	必修	年次	4	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】

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】

企画、撮影、編集、上映に至る制作の基礎を習得し、映像作品を作る力を身につけることを目標とします。

### 【教員の略歴】

はなよめ映像事務所 代表。映像制作会社を経て、2009年「はなよめ映像事務所」を設立。  
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	演習Bプリプロダクション/何をつくるか想像する
②	映像制作基礎/ワークフローの解説と編集について	②	演習Bプリプロダクション/どうやってつくるか準備をする
③	演習Aプリプロダクション/何をつくるか想像する	③	演習Bプリプロダクション/実際につくってみる①
④	演習Aプリプロダクション/どうやってつくるか準備をする	④	演習Bプリプロダクション/実際につくってみる②
⑤	演習Aプロダクション/実際につくってみる①	⑤	演習Bプリプロダクション/さらに工夫してつくってみる①
⑥	演習Aプロダクション/実際につくってみる②	⑥	演習Bプリプロダクション/さらに工夫してつくってみる②
⑦	演習Aプロダクション/さらに工夫してつくってみる	⑦	演習Bプリプロダクション/編集をして全体を見る
⑧	演習Aポストプロダクション/編集をして全体を見る	⑧	演習Bプリプロダクション/感想をあつめて編集に反映させる
⑨	演習Aポストプロダクション/感想をあつめて編集に反映させる	⑨	演習Bプリプロダクション/より良くなるように仕上げをする①
⑩	演習Aポストプロダクション/より良くなるように仕上げをする	⑩	演習Bプリプロダクション/より良くなるように仕上げをする②
⑪	演習A合評/完成した作品の上映と合評を行う	⑪	演習B合評/完成した作品の上映と合評を行う
⑫	プリプロダクション演習/企画	⑫	ポストプロダクション演習/VFX・エフェクト①
⑬	プリプロダクション演習/シナリオ・絵コンテ	⑬	ポストプロダクション演習/VFX・エフェクト②
⑭	ポストプロダクション演習/タイトル・カラーグレーディング	⑭	ポストプロダクション演習/VFX・エフェクト③
⑮	ポストプロダクション演習/VFX・エフェクト	⑮	作品研究
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	試験、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、楽しんで制作してください。	使用教科書 教材 参考書	

## 2025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	4	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】 いろんな映画を見て、それぞれの表現を分析する／お題をもとにシナリオ創作の演習							
【到達目標】 企画構成力を養い、イメージを伝達する力を身に着ける。 さらにオリジナル脚本を1年に数本完成させる。							
【教員の略歴】 長編映画の監督などを経験・企業VPなどの制作歴多数。							

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／レポート課題	①	シナリオ演習；プロット提出／フィードバック
②	映画作品を見る1／分析と簡単なレポート課題	②	シナリオ演習；プロット改稿
③	映画作品を見る2／分析と簡単なレポート課題	③	シナリオ演習；登場人物、プロットを企画書にまとめて提出
④	映画作品を見る3／分析と簡単なレポート課題	④	シナリオ演習；箱書きと構成の分析
⑤	映画作品を見る4／分析と簡単なレポート課題	⑤	シナリオ演習；オープニングの数シーンのシナリオ提出／フィードバック
⑥	映画作品を見る5／分析と簡単なレポート課題	⑥	シナリオ演習；オープニングの数シーンのシナリオ改稿／提出
⑦	映画作品を見る6／分析と簡単なレポート課題	⑦	シナリオ演習；登場人物、プロットを企画書にまとめて提出
⑧	映画作品を見る7／分析と簡単なレポート課題	⑧	演習；シナリオを創作する
⑨	映画作品を見る8／分析と簡単なレポート課題	⑨	演習；シナリオを創作する
⑩	映画作品を見る9／分析と簡単なレポート課題	⑩	演習；シナリオを提出／改稿
⑪	シナリオ演習；お題発表・企画会議	⑪	演習；シナリオを改稿(=テスト課題)
⑫	シナリオ演習；登場人物を創作する／登場人物表提出	⑫	演習；提出したシナリオの分析
⑬	テスト課題	⑬	演習；シナリオを提出
⑭	シナリオ演習；プロットを創作する	⑭	映画作品を見る10／分析と簡単なレポート課題
⑮	シナリオ演習；プロットを創作する	⑮	映画作品を見る11／分析と簡単なレポート課題
準備学習 時間外学習	演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。

## 2025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	4	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】

Photoshop・Illustrator、2つのグラフィックソフトを使用し、多岐にわたるケーススタディを通じて改善を探り、実践的感覚を学ぶ。

### 【到達目標】

技術向上だけでなく、様々な場面・媒体で活用できるような、論理的かつ俯瞰的思考力を身に付ける。

### 【教員の略歴】

デザイン会社を経て、2016年に独立。グラフィックデザイナーとして17年目。紙媒体を中心に、幅広いジャンルを製作。JAGDA(日本グラフィックデザイン協会)会員。大学や職業訓練校にて非常勤講師も務める。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	自己紹介・使用ソフトの復習・トレース練習	①	デザイン実習B① ロゴデザイン1
②	デザイン実習A① ソフト応用・デザイン基礎と構成1	②	デザイン実習B② ロゴデザイン2
③	デザイン実習A② ソフト応用・デザイン基礎と構成2	③	デザイン実習B③ ロゴデザイン3
④	デザイン実習A③ 媒体別デザイン1	④	デザイン実習B④ Photoshop応用1
⑤	デザイン実習A④ 媒体別デザイン2	⑤	デザイン実習B⑤ Photoshop応用2
⑥	デザイン実習A⑤ インフォグラフィックス1	⑥	デザイン実習B⑥ タイポグラフィ応用1
⑦	デザイン実習A⑥ インフォグラフィックス2	⑦	デザイン実習B⑦ タイポグラフィ応用2
⑧	デザイン実習A⑦ タイポグラフィ1	⑧	デザイン実習B⑧ 実践デザイン1
⑨	デザイン実習A⑧ タイポグラフィ2	⑨	デザイン実習B⑨ 実践デザイン2
⑩	デザイン実習A⑨ タイポグラフィ3	⑩	デザイン実習B⑩ 実践デザイン3
⑪	デザイン実習A⑩ 制限あるデザイン1	⑪	デザイン実習B⑩ 実践デザイン4
⑫	デザイン実習A⑪ 制限あるデザイン2	⑫	デザイン実習B⑪ 実践デザイン5・プレゼン&講評
⑬	デザイン実習A⑫ 制限あるデザイン3	⑬	後期課題① グラフィックデザイン制作
⑭	前期課題① グラフィックデザイン制作・ブラッシュアップ	⑭	後期課題② グラフィックデザイン制作・ブラッシュアップ
⑮	前期課題① グラフィックデザイン制作・プレゼン&講評	⑮	後期課題② グラフィックデザイン制作・プレゼン&講評
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、授業態度
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

## 2025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	4	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】 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 ①
⑤	テキスト説明文	⑤	Adone InDesign ②
⑥	レイアウトについて	⑥	Adone InDesign ③
⑦	プロフィールについて	⑦	Adone InDesign ④
⑧	文字、紙、表紙について	⑧	Adone InDesign ⑤
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 ①
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 ②
⑭	各業界企業別作品制作	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	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 ④試験
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	

## 2025年度 授業シラバス

科目名	2DCG	必修 選択	選択	年次	4	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】  
映像に関わる領域はCG、写真、グラフィック、タイポグラフィ、音響等多岐渡ります。それらの領域を調査し、理解を深め自身の映像制作に生かせるよう学習を進めます。前期はゼミ形式を中心に、後期は各自のテーマに沿った作品制作を進めます。またポートフォリオが必要な学生はポートフォリオの制作も行います。

【到達目標】  
各々のクリエイターが表現したい内容や、ビジュアルを創造的に映像化するための力を身につけることを目標とします。  
(1)アイデアを整理しコンセプトを明確にする力 (2)先行事例を調査し分析する力 (3)アイデアを具体的な形(映像)にする力

【教員の略歴】  
はなよめ映像事務所 代表。映像制作会社を経て、2009年「はなよめ映像事務所」を設立。  
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	①	プリプロダクション(企画)①
②	映像研究 / 調査の方法について	②	プリプロダクション(企画)②
③	映像研究 / 研究テーマを探す	③	プリプロダクション(企画)③
④	映像研究 / 研究テーマの予備調査	④	プリプロダクション(シナリオ・絵コンテ等)
⑤	映像研究 / 研究テーマの発表、検討	⑤	プロダクション(シナリオ・絵コンテ等)
⑥	映像研究 / 調査、収集、整理①	⑥	プロダクション①
⑦	映像研究 / 調査、収集、整理②	⑦	進級制作/ プロダクション②
⑧	映像研究 / 考察、展開、制作①	⑧	プロダクション③
⑨	映像研究 / 考察、展開、制作②	⑨	プロダクション④
⑩	映像研究 / 考察、展開、制作③	⑩	プロダクション⑤
⑪	映像研究 / 考察、展開、制作④	⑪	ポストプロダクション①
⑫	映像研究 / 発表準備①	⑫	ポストプロダクション②
⑬	映像研究 / 発表準備②	⑬	ポストプロダクション③
⑭	映像研究 / 研究発表、作品上映①	⑭	ポストプロダクション④
⑮	映像研究 / 研究発表、作品上映②	⑮	完成した作品の上映と合評を行う
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	試験、プレゼンテーションと制作課題の取り組み方、および完成度とする
受講生への メッセージ	色々映像作品を見て、自分がつくりたい作品のイメージできるようにしましょう。筆記用具と記録メディア(USBメモリ、HDD)等は持参してください	使用教科書 教材 参考書	

## 2025年度 授業シラバス

科目名	3DCG制作	必修 選択	選択	年次	4	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】 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	インタラクティブメディアを使ったアートについて		①	インタラクティブ企画	
②	メカニズム基礎		②	チーム分け・打ち合わせ	
③	ハードウェア開設 PC1		③	企画プレゼン	
④	ハードウェア開設 PC2		④	制作スケジュール・役割分担	
⑤	ハードウェア開設 サウンド		⑤	キャラクター制作①	
⑥	ハードウェア開設 サウンド		⑥	キャラクター制作①	
⑦	センサー実装① キネクト		⑦	背景デザイン①	
⑧	センサー実装② キネクト		⑧	背景デザイン②	
⑨	センサー実装③ ウェルエア		⑨	アニメーション制作①	
⑩	センサー実装④ ウェルエア		⑩	アニメーション制作②	
⑪	体験型映像システム①		⑪	アニメーション制作③	
⑫	体験型映像システム②		⑫	テスト	
⑬	テスト		⑬	インタラクティブ①	
⑭	プロジェクターとLEDモニター		⑭	インタラクティブ②	
⑮	プロジェクターとLEDモニター		⑮	インタラクティブ実習③	
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 授業態度	
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	

## 2025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	4	学科	映像・舞台テクノロジー科 屋間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】 レコーディング作業でスタンダードなソフトProToolsを中心に録音とミックス演習を行います。							
【到達目標】 レコーディングの応用、実践形式でプロツールの活用方法を学ぶ。							
【教員の略歴】 レコーディング会社やイベント会社に入社し、レコーディング・ライブPA・イベントPA・ミュージカルなどいろいろな現場を経験。 その経験を経て、独立し「SHOW UP」を設立。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	ミックスの方法・バ+B18:H26ランスについて①	①	録音演習①
②	ミックスの方法・バランスについて②	②	録音演習②
③	ミックスの方法・バランスについて③	③	録音演習③
④	ミックスの方法・バランスについて④	④	マスタリングについて①
⑤	ミックスの方法・バランスについて⑤	⑤	マスタリングについて②
⑥	ミックスの方法・編集①	⑥	マスタリングについて③
⑦	ミックスの方法・編集②	⑦	録音演習①
⑧	ミックスの方法・編集③	⑧	録音演習②
⑨	ミックスの方法・編集④	⑨	録音演習③
⑩	ミックスの方法・編集⑤	⑩	録音演習④
⑪	音響機材のメンテナンス①	⑪	マスタリング演習①
⑫	音響機材のメンテナンス②	⑫	マスタリング演習②
⑬	音響機材のメンテナンス③	⑬	マスタリング演習③
⑭	音響機材のメンテナンス④	⑭	マスタリング演習④
⑮	音響機材のメンテナンス⑤	⑮	マスタリング演習⑤
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	試験、作業内容のチェックと出席率で評価します。
受講生への メッセージ	特になし	使用教科書 教材 参考書	USBメモリが必要となります。各自持参してください。

## 2025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	4	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】 MV・ティーザー映像・リリック映像・イベントポスター制作など作品づくりを通して映像からアーティストを売り込めるようなプロデュースを学ぶ。							
【到達目標】 アーティスト・プロデューサーと一緒に映像を通じたプロデュースができるよう映像制作を通じてディレクション・撮影・編集すべてを経験し完パケする。							
【教員の略歴】 1986-2009年SONY MUSIC ENTERTAINMENT エピックレコード プロデューサー							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	5G時代の映像制作	①	CINEMA4D/AI/PSDによるアーティストロゴ
②	5G時代の映像制作(youtuber)	②	リリックビデオ制作
③	企画立案/箱書き/コンテ講義	③	写真撮影
④	アーティストインタビュー マネジメントリクエスト	④	イベントフライヤー
⑤	企画立案/箱書き/コンテ 作業	⑤	CDジャケットデザイン
⑥	撮影機材使用法ドリー/ レール/ジンバル/C300/5D	⑥	CDジャケットデザイン
⑦	MV撮影実習	⑦	アフタームービー作り方講座
⑧	MV撮影実習	⑧	ライブ撮影実習
⑨	カラーバランス/グレーディング編集ソフトを使用	⑨	ライブ撮影実習
⑩	3Dエフェクト/プラグイン/シェイプレイヤー	⑩	ライブ撮影実習
⑪	映像チェック/プレビュー/修正	⑪	アフタームービー制作
⑫	ライブシューティング 基礎	⑫	ライブ撮影実習
⑬	ライブシューティング 実習	⑬	歌詞
⑭	ライブシューティング 実習	⑭	ガレージバンド
⑮	マルチビュー	⑮	レコーディング
準備学習 時間外学習	作品制作を期限までに完了する	評価方法	試験、授業態度、出席率
受講生への メッセージ	アーティストPV作成、アーティストロゴ制作、CDジャケット等実際にマーケティングを考えながら方向性を決めていきます	使用教科書 教材 参考書	TVモニター、生徒各自携帯(撮影)、

## 2025年度 授業シラバス

科目名	撮影ワーク	必修 選択	選択	年次	4	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】 スカメラの操作 サブコントロールムーの操作本格的な番組制作技術全般 参学イベントとリンクしたものや放送局やプロダクションで行われている職業訓練的な実際の映像技術の取得 など即戦力育成応用講義							
【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 ロケ 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取得 応用講義							
【教員の略歴】 2000年映像プロダクションでアシスタント業務開始。2003年より有限会社STAFF・OZ・株式会社テクニカル・アート入社 で映像制作を行い、現在はフリーランスとして活動。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	VE DIT システム構築 応用 実践 カメラ調整基礎	①	ニュース番組
②	バンドライブに向けて カメラ設定について	②	スチルカメラ
③	VE DIT カメラ調整 以後VEはカメラワーク練習も並行	③	音楽番組
④	VE DIT カメラ調整 テストあり	④	シネカメラ PV CAM DIT カラリスト
⑤	VE DIT マルチ編集	⑤	音楽番組
⑥	シネカメラ ドラマ制作 CAM DIT	⑥	アイドル収録 応用
⑦	シネカメラ PV CAM DIT カラリスト	⑦	バラエティー まとめ
⑧	TD中継下見など書類について 提出物あり	⑧	VE DITカメラ調整まとめ 再テストあり
⑨	アイドル収録 応用 カメラオーディション有	⑨	クロマキー 合成
⑩	ライブコンサート 応用 ビジョンSW	⑩	座学
⑪	音楽番組 応用	⑪	中継基礎 まとめ
⑫	前期試験	⑫	中継基礎 まとめ
⑬	中継基礎 中継の仕組み他	⑬	VE DIT まとめ
⑭	VE システム構築	⑭	アイドル収録 まとめ
⑮	アイドル収録 応用	⑮	音楽番組 まとめ
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 2年からはポジティブに質問してきた学生が伸びていきますので疑問を用意してきてください	評価方法	テクニク ポジティブ コミュニケーション 試験を通常授業で採点
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

## 2025年度 授業シラバス

科目名	舞台制作	必修 選択	選択	年次	4	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】 お笑いライブの企画、制作に関する知識を学び、協力して面白いライブを作る							
【到達目標】 誰もが知る伝説のお笑いライブをつくる。							
【教員の略歴】 なんばグランド花月、祇園花月、COOL JAPAN PARK OSAKA、ZAZAよしもとライブなど様々な劇場で舞台監督を務める							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	自己紹介 PR 概論	①	イベント企画会議 全体仕上げ
②	学院祭企画会議 内容決定	②	イベント企画会議 場当たり
③	学院祭企画会議 台本制作	③	イベント 舞台リハ 音響照明込み
④	学院祭企画会議 全体仕上げ	④	イベントゲネプロ
⑤	学院祭企画会議 場当たり	⑤	イベント反省会
⑥	学院祭 場当たり	⑥	制作展企画会議
⑦	学院祭 ゲネプロ	⑦	制作展企画会議 内容決定
⑧	学院祭 反省会	⑧	制作展企画会議 台本制作
⑨	イベント企画会議	⑨	制作展 台本制作
⑩	イベント企画会議	⑩	制作展 台本制作
⑪	イベント企画会議 内容決定	⑪	制作展 全体仕上げ
⑫	イベント企画会議 台本制作	⑫	制作展 場当たり
⑬	ドリームホール全体テスト	⑬	制作展 場当たり
⑭	イベント企画会議 全体仕上げ	⑭	制作展 通しリハ
⑮	イベント企画会議 場当たり	⑮	制作展 ゲネプロ
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	試験、全体のチームワーク、イベントに対する意識・姿勢
受講生への メッセージ	一緒に面白いお笑いライブをつくりましょう！	使用教科書 教材 参考書	ドリームホール機材一式

## 2025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	4	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】 ムーニング卓MA2の使用方法を習得する為、パソコンを使用して、プログラムする							
【到達目標】 ムーニング卓MA2の実践的な使い方を学び習得する							
【教員の略歴】 株式会社ラインライトの代表として、吉本興業のイベント・ホール管理・番組収録など照明を手掛けています。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	DMXについて基本を知る			①	プログラムの復讐		
②	grandMA2 セットアップ①			②	プログラムの構成①		
③	grandMA2 セットアップ②			③	プログラムの構成②		
④	grandMA2 セットアップ③			④	プログラムの応用①		
⑤	3Dビジュアライザー セットアップ①			⑤	プログラムの応用②		
⑥	基本プログラム①			⑥	プログラムの応用③		
⑦	基本プログラム②			⑦	スローテンポ曲のプログラム①		
⑧	基本プログラム③			⑧	スローテンポ曲のプログラム②		
⑨	エフェクトについて			⑨	アップテンポ曲のプログラム①		
⑩	エフェクトについて			⑩	アップテンポ曲のプログラム②		
⑪	LAYOUT設定①			⑪	プログラム応用④		
⑫	基本プログラムの作成試験			⑫	応用プログラムの作成試験		
⑬	LAYOUT設定②			⑬	プログラム応用⑤		
⑭	応用設定①			⑭	プログラム応用⑥		
⑮	応用設定②			⑮	プログラム応用⑦		
準備学習 時間外学習	復習する事			評価方法	出席率、試験、授業態度		
受講生への メッセージ	積極的に卓を触ってなれる事が大事です			使用教科書 教材 参考書	各自PCを準備する		

## 2025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	4	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】 ミュージカル公演に向けての照明アプローチ 卒業公演に向けての照明アプローチ							
【到達目標】 公演などのイベントをコンスタントに成功に導く照明技術の習得							
【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	進級公演の振り返りと就職対策	①	ホスピタルオブミラクル・やお～んを終えて No.1
②	ミュージカル照明基礎 No.1	②	ホスピタルオブミラクル・やお～んを終えて No.2
③	ミュージカル照明基礎 No.2	③	学内イベント対策 No.1
④	仕込み図面の書き方	④	学内イベント対策 No.2
⑤	ピンスポットの効果と操作 No.1	⑤	学内イベント対策 No.3
⑥	ピンスポットの効果と操作 No.2	⑥	メンテナンス No.1
⑦	台本とシーンの作り方 No.1	⑦	メンテナンス No.2
⑧	台本とシーンの作り方 No.2	⑧	メンテナンス No.3
⑨	ダンス明りの作り方 No.1	⑨	ミュージカル編No.1
⑩	ダンス明りの作り方 No.2	⑩	ミュージカル編No.2
⑪	ダンス明りの作り方 No.3	⑪	ミュージカル編No.3
⑫	調光卓の使い方 No.1	⑫	show編No.1
⑬	調光卓の使い方 No.2	⑬	show編No.2
⑭	台本の読み方 No.1	⑭	show編No.3
⑮	台本の読み方 No.2	⑮	イベント直前授業
準備学習 時間外学習	授業の復習	評価方法	試験、出席率、授業内評価
受講生への メッセージ	4年間の集大成を發揮しましょう。	使用教科書 教材 参考書	PC,モニター、昨年度の公演資料

## 2025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	4	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】 タレントとして必要な考え方・力・オーディションの心構え・対策を習得する またエンターテインメント業界のマインドを植えつけ、業界に出た際の活躍に繋げる。							
【到達目標】 オーディション合格・タレントとしての気構え・身構え・心構えを身に着ける。							
【教員の略歴】 株式会社アーティストハウス・ピラミッド、プロダクションにてマネージャーとして様々なジャンルのタレントを担当。 本校ではデビューセンターとしてデビュー系学生の担当の他、マネージャーの経験を活かし毎週タレントマネージャーコースの授業も受け持つ。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	自己紹介・エンタメ業界の今を知る	①	目標設定の確認・フィードバックと考察
②	デビュー活動の目標設定・フィードバック	②	人間力を身に着ける
③	新人発掘プレゼンテーション オーディション(対策①)	③	ゲスト②芸能事務所から学ぶ
④	新人発掘プレゼンテーション オーディション(対策②)	④	自己PRの応用
⑤	新人発掘プレゼンテーション オーディション(対策③)	⑤	芸能事務所リサーチ・卒業後のキャリアマップ作成
⑥	模擬オーディション	⑥	学内合同オーディション対策①(自己PR編)
⑦	コンポジ対策①(ポージング・メイク)	⑦	学内合同オーディション対策②(実技編)
⑧	コンポジ対策②(衣装)	⑧	学内合同オーディション対策③(面接編)
⑨	進路目標の芸能事務所リサーチ	⑨	学内合同オーディション対策④(応用編)
⑩	ゲスト①芸能事務所から学ぶフィードバックと考察	⑩	模擬オーディション
⑪	作品について学ぶ①(映画編)	⑪	進路リサーチ①(進路・企業の選定)
⑫	作品について学ぶ②(ドラマ編)	⑫	試験テスト
⑬	作品について学ぶ③(舞台編)／夏休みの課題発表	⑬	進路リサーチ②(進路・企業の選定)
⑭	ゲスト①芸能事務所から学ぶ	⑭	進路リサーチ③(進路・企業の確定)
⑮	レベルチェックテスト	⑮	年間総まとめ 総括
準備学習 時間外学習	難しい事は言いません。 常にエンターテインメント業界に興味を持って下さい。 そして日頃から挨拶を意識し、人と話すコミュニケーション を意識して下さい。	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	常にエンターテインメント業界に触れる事を意識して下さい。 そして日頃から挨拶・人と話すコミュニケーションを意識して 下さい。	使用教科書 教材 参考書	特になし

## 2025年度 授業シラバス

科目名	表現基礎	必修 選択	選択	年次	4	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】 発声の為の身体訓練…ストレッチ・筋肉トレーニング・中心呼吸・身体の姿勢と全身のコントロールを行う							
【到達目標】 身体の骨格や筋肉を知覚し、可動域をひろげると共に筋力をつける。表現者に必要な身体の土台を作り、体力・持久力を養う。							
【教員の略歴】 ミュージカルの脚本・演出も手懸け、子供から大人まで楽しめるエンターテインメントを創作している。音楽家と共に滋賀県コミュニケーション教育学習プログラムに参加、音と身体による体験プログラムを実施。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	身体の説明 ①骨格脊柱・体幹部の筋肉 椅子ストレッチ 筋肉 Barレッスン説明	①	身体の動き 体重移動 ウォーキング/クロスフローア/アイソレーションB
②	身体の説明 ②骨格骨盤・腹筋と大殿筋 椅子ストレッチ 関節 Barレッスンプリエ	②	身体の動き 体重移動 クロスフローア/重力の認識
③	呼吸の説明 腹式と胸式説明 肺の構造 ウォームアップ 説明 Barレッスン アイソレーション	③	身体の動き 体重移動 クロスフローア/ステップと発声
④	呼吸の説明 腹式チェック コントラクションとリリース ウォームアップ Barレッスン アイソレーション	④	身体の創作 ペアワーク コンタクト エアー編 基本ボディトレーニング
⑤	身体の説明 ③骨格関節・股関節と肩関節 ウォームアップ Barレッスンボードブラ アイソレーション	⑤	身体の創作 ペアワーク コンタクト タッチ編 基本ボディトレーニング
⑥	身体の説明 ④骨格関節・膝関節と肘関節 ウォームアップ Barレッスantanジュ アイソレーション	⑥	身体の創作 グループワーク コピー編 基本ボディトレーニング
⑦	呼吸の説明 発声のメカニズム 響きの確認/声帯と舌 根について説明 肉体トレーニング前回来での繰り返し	⑦	身体の創作 グループワーク インプロ編 基本ボディトレーニング
⑧	呼吸の説明 中心呼吸・5音発声 肉体トレーニング前回来での繰り返し	⑧	ダンスワーク UPビート・DOWNビート 基本ボディトレーニング
⑨	ボディワーク前回来での繰り返し 呼吸と発声 ハネのリ ズム	⑨	ダンスワーク フロアムーブメント 基本ボディトレーニング
⑩	ボディワーク前回来での繰り返し 呼吸と発声 第九替 え歌	⑩	ダンスワーク コンビネーション1 スケールトレーニング 基本ボディトレーニング
⑪	ボディワーク前回来での繰り返し 呼吸と発声 口の練習リズムワーク	⑪	ダンスワーク コンビネーション2 スケールトレーニング 基本ボディトレーニング
⑫	身体の動きと発声 リズムと5音	⑫	ダンスワーク コンビネーション3 スケールトレーニング 基本ボディトレーニング
⑬	身体の動きと発声 ステップとリズムと5音	⑬	後期試験 3項目 発声とポーズ習得度/アイソレーション 組み合わせの習得度/ダンスコンビネーション習得度
⑭	前期試験 3項目 Barプリエ習得度/アイソレーション習 得度/発声5音・第九習得度	⑭	グループワーク オノマトペと身体創作 お話の国
⑮	身体の動き 体重移動 ウォーキング/アイソレーション B	⑮	グループワーク オノマトペと身体創作 お話の国
準備学習 時間外学習	各自、ストレッチ・腹筋と背筋、体感トレーニング	評価方法	毎回の受講態度及び試験内容 出席率による採点
受講生への メッセージ	スカート不可、ストレッチが可能で身体のラインが見える服装 シューズは無し、滑り止め付きの靴下ベスト 授業前にスタジオの掃除をお願いします	使用教科書 教材 参考書	バーレッスンのため、バレエBar 各自すべり止め付の靴下 身体のラインが見える服装

## 2025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	4	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】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・発声練習</li> <li>・課題曲を練習する事で歌詞の意味を考え、表現する事を練習する。(音の強弱やニュアンス、アクセントなど)</li> </ul>							
【到達目標】							
<p>シンガーとしての魅せ方、ユニットの中での個人の魅せ方を習得し、パフォーマンス力・表現力を高める。 また、個人プレーでは成立しない、チームプレーの難しさ・チームワークの重要性を学び、コミュニケーション力の強化を目的とする。</p>							
【教員の略歴】							
<p>ソロシンガーとしてイベント・ディナーショー・アーティストのサポート・テーマパークシンガー・CMソングなど多数出演する。と同時にクワイアーのソリスト・講師として東京・名古屋・大阪・京都など各地で精力的に活動。THE VOICE OF WEST HARLEM のメンバーとしてもイベント・コンサート・TV等に出演する。</p>							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	自己紹介 今年度と上半期の各自目標設定 自主目標設作成、発声基礎	①	年間目標にむけての下半期目標設定
②	一人ずつ歌唱 レベルチェック 発声基礎	②	発声練習、課題曲を用いて練習、歌唱指導①
③	ストレッチ、発声基礎 課題曲を用いて練習①	③	発声練習、課題曲を用いて練習、歌唱指導②
④	ストレッチ、発声基礎 課題曲を用いて練習②	④	発声練習、課題曲を用いて練習、歌唱指導③
⑤	ストレッチ、発声基礎 課題曲を用いて練習③	⑤	発声練習、課題曲を用いて練習、歌唱指導④
⑥	ストレッチ、発声基礎 課題曲を用いて練習④	⑥	イベントを想定しての歌唱指導①
⑦	ストレッチ、発声基礎 イベントを想定して課題曲を決め練習、歌唱指導①	⑦	イベントを想定しての歌唱指導②
⑧	ストレッチ、発声基礎 イベントを想定しての課題曲を練習、歌唱指導②	⑧	イベントを想定しての歌唱指導③
⑨	ストレッチ、発声基礎 イベントを想定しての課題曲を練習、歌唱指導③	⑨	イベントを想定しての歌唱指導④
⑩	ストレッチ、発声基礎 イベントを想定しての課題曲を練習、歌唱指導④	⑩	イベントを想定しての歌唱指導⑤
⑪	イベントを想定して課題曲を発表 レベルチェック 現状の確認 夏季休暇中の課題決め	⑪	冬季休暇中の課題決め レベルチェック 現状の確認
⑫	夏季休暇中の課題チェック 一人ずつ歌唱しレベルチェック 現状の確認	⑫	冬季休暇中の課題チェック 一人ずつ歌唱しレベルチェック 現状の確認
⑬	ストレッチ、発声基礎 課題曲を用いて練習	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	試験でチェックした課題を用いて、イベントを想定しての歌唱指導
⑮	試験でチェックした課題を用いて 歌唱指導	⑮	総まとめ 一年間の振り返りと今後の目標設定
準備学習 時間外学習	課題曲の練習と授業で指摘した事についての自主練習	評価方法	実技テスト①歌唱力(声量・音程) ②表現力(アクセント・抑揚・フェイク)について評価する 技能レベル、技能習熟度、授業に対する積極性、出席率
受講生への メッセージ	歌を通して色々な表現方法を身に付けて欲しいと思います。	使用教科書 教材 参考書	

## 2025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・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】 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	デビューガイダンス① 企業の方とのメールマナー			②	マネー教育 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	デビューガイダンス② 企業の方との電話マナー			③	体育祭 チームワークカトリ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 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 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 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	新人発掘プレゼンテーション【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	新人発掘プレゼンテーション【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			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		
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	試験、出席率とレポート評価		
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			

## 2025年度 授業シラバス

科目名	表現演習	必修 選択	選択	年次	4	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】 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身体を作り、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】 富良野塾15期生。 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	姿勢、外郎売りなど。	①	前期復習、「演出課題」
②	基礎訓練、「星の王子様」①マズローの5段階欲求	②	基礎訓練、「演出課題」
③	基礎訓練、「星の王子様」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」①	④	基礎訓練、「演出課題」
⑤	基礎訓練、「ここに座ってもいいですか」②	⑤	「演出課題」発表
⑥	基礎訓練、「ここに座ってもいいですか」③	⑥	基礎訓練、エチュード、ゲームなど。
⑦	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	⑦	基礎訓練、「something」①
⑧	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	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	

## 2025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	4	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】 更に踊れるように体幹や柔軟性の強化。							
【到達目標】 ジャズダンスのテクニックを習得し、俳優・ミュージカルアクターとして必要な表現力・技術力を向上させる。							
【教員の略歴】 ダンサー&振付師として活躍。スペイン村・パレード&ショー振付 多数ミュージカル・CM出演、黒木瞳・森山未来・ユミン・五木ひろし・BACE吉本 など振付							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	エクササイズ説明1	①	筋肉を意識して動く1
②	エクササイズ説明2	②	筋肉を意識して動く2
③	エクササイズ説明3	③	筋肉を意識して動く3
④	体幹トレーニング1	④	身体の繋がりを意識して1
⑤	体幹トレーニング2	⑤	身体の繋がりを意識して2
⑥	体幹トレーニング3	⑥	身体の繋がりを意識して3
⑦	テクニックを身につける1	⑦	表現力と立体的に動く身体1
⑧	テクニックを身につける2	⑧	表現力と立体的に動く身体2
⑨	テクニックを身につける3	⑨	表現力と立体的に動く身体3
⑩	テクニックを身につける4	⑩	表現力と立体的に動く身体4
⑪	テクニックを身につける5	⑪	表現力と立体的に動く身体5
⑫	スペースを意識して踊る1	⑫	総合1
⑬	スペースを意識して踊る2	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	総合2
⑮	スペースを意識して踊る3	⑮	総合3
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	出席率・授業態度・テスト
受講生への メッセージ	授業で学んだことを自主練習でしっかり身体に落とし込んで 身体の基盤を作ってください。	使用教科書 教材 参考書	

## 2025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	4	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】 ミュージカルに必要な舞台演技、歌唱、ダンスの基礎をフィジカルとマインドの両面から学び実践力を身につける。また制作過程においてディスカッションを行うことで想像&創造力を高め主体性を養う。							
【到達目標】 舞台俳優として必要なスキルを培い、現場での率先力を目指す。また自身のPRポイントを理解した上で魅力を高め、自信を持って舞台上で自己表現・アピールできるようになる							
【教員の略歴】 話し方・伝え方スペシャリスト資格保有。 ミュージカルを学んだのちに2007年に自劇団を旗揚げ。以降、関西を中心に舞台・TV・ラジオなどで脚本家・演出家・俳優として活動。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	ミュージカルについて。俳優に必要なスキルとは	①	公演稽古②(オリジナルソングの完成目処)
②	即興で物語をつなぐ。創造性を高めるレッスン	②	公演稽古③
③	人物になりきって自己紹介。役作りとは	③	公演稽古④
④	感情の構成。物語の起承転結を感じよう	④	公演稽古⑤(振付)
⑤	台本、楽曲の読解力UP①共感がリアルな芝居に繋がる	⑤	公演稽古⑥
⑥	台本、楽曲の読解力UP②書かれていないことを想像する力	⑥	公演稽古⑦前半荒通し
⑦	台本の演じ方①セリフがない時の感情の波	⑦	公演稽古⑧
⑧	台本の演じ方②360度を観客に感じてもらう芝居とは	⑧	公演稽古⑨(振付)
⑨	台本の演じ方③芝居から歌唱への自然な繋ぎ方	⑨	公演稽古⑩
⑩	公演台本の抜粋①仮キャスティングでのグループ稽古	⑩	公演稽古⑪(振付)
⑪	公演台本の抜粋②仮キャスティングでの発表	⑪	公演稽古⑫後半荒通し
⑫	キャスティング発表と台本の読み合わせ	⑫	公演稽古⑬後期試験・ランスルー
⑬	公演台本の抜粋③ワンシーン稽古	⑬	公演稽古⑭
⑭	公演台本の抜粋前期試験・ワンシーン発表	⑭	公演稽古⑮ドレスリハーサル1回目
⑮	公演稽古①	⑮	公演稽古⑯ドレスリハーサル2回目
準備学習 時間外学習	基礎の反復練習、授業の課題台本の予習・復習、読書・舞台や映画鑑賞等で知識・感情の引き出しを増やす	評価方法	試験・出席率、授業態度
受講生への メッセージ	俳優に正解はありません。この授業はあなただけの持ち味を活かし俳優としての指針をみつけていく場所です。あなた自身の様々な可能性を試しブラッシュアップしていくことが大切になります。チャレンジを重ね時に失敗を楽しみながらステップアップを目指しましょう	使用教科書 教材 参考書	動きやすい服装、上履き、飲料水、筆記用具、台本等は都度コピーして配布

## 2025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	4	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】 演技プランの構成、演技の技法の使い分け、台本の分析、映像のフレーム感覚といった高度なノウハウの習得							
【到達目標】 映画/ドラマ/MVなどの映像における『演技』、制作サイドの『映像演出』について学ぶ							
【教員の略歴】 関西テレビ勤務。番組(ドラマ・バラエティ)の企画・演出・プロデュース業務。舞台演出業務。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	講義内容・30秒自己紹介/ 木村短編作品「オカンのカレー」鑑賞			①	ワークショップ① 演技 台本の読み方 人物設定 移動ワンカット芝居		
②	ワークショップ① 演技 台本の読み方 人物設定 オカンのカレー カップル編			②	ワークショップ② 演技 台本の読み方 アクション 小道具		
③	ワークショップ②演技/映画合同 画面サイズ カット割			③	ワークショップ③ 映画ドラマ合同 撮影実践		
④	ワークショップ③ 映画ドラマ合同 撮影実践			④	映画ドラマ合同 撮影振り返り		
⑤	ワークショップ① 木村短編作品オーディション 凶悪犯			⑤	ワークショップ① 「ドラマのワンシーン」 狩猟雪姫		
⑥	ワークショップ② 映画ドラマ合同 撮影実践			⑥	ワークショップ② 「ドラマのワンシーン」		
⑦	ワークショップ① 演技 台本の読み方 人物設定 再会			⑦	ワークショップ③ 「ドラマのワンシーン」		
⑧	ワークショップ② 演技 台本の読み方 アクション 小道具			⑧	ワークショップ④ 「ドラマのワンシーン」 映ドラ合同 撮影実践		
⑨	ワークショップ④ 演技/映画合同 カット割			⑨	ワークショップ① 「ドラマのワンシーン」 なめとんか		
⑩	ワークショップ⑤ 映画ドラマ合同 撮影実践			⑩	ワークショップ② 「ドラマのワンシーン」		
⑪	ワークショップ⑥ 映画ドラマ合同 撮影実践			⑪	ワークショップ③ 「ドラマのワンシーン」		
⑫	映画ドラマ合同 撮影振り返り			⑫	ワークショップ④ 「ドラマのワンシーン」 映ドラ合同 撮影実践		
⑬	ワークショップ① 演技 即興 オカンのカレー カップル編			⑬	後期試験 映画ドラマ合同		
⑭	ワークショップ② 演技 仕上げ			⑭	映画ドラマ合同 撮影振り返り		
⑮	前期試験 映画ドラマ合同			⑮	映像作品(卒業作品や木村短編作品) 試写 映画ドラマ合同		
準備学習 時間外学習	課題台本に関する予習、復習			評価方法	定期試験、授業への積極参加と、理解力、演技の向上		
受講生への メッセージ	映像演技の基礎を学び、卒業後はすぐに、俳優として活躍できる人材になってもらいます。またここでの経験がその後の人生の糧にもなる授業を目指します。			使用教科書 教材 参考書	基本、私が制作したドラマ台本、VTRを教材にします。		

## 2025年度 授業シラバス

科目名	卒業制作	必修 選択	必修	年次	4	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】 プロジェクションマッピングの基礎から実践まで							
【到達目標】 業界のニーズに合った最先端の映像技術・アウトプットを習得する。							
【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	プロジェクションマッピングとは？			①	実践制作(AfterEffects)01(個人)		
②	プロジェクションマッピング基礎1			②	プロジェクションマッピング実践		
③	プロジェクションマッピング基礎2			③	プロジェクションマッピング実践		
④	プロジェクションマッピング基礎3			④	企画構成01(チーム)		
⑤	制作ディスカッション			⑤	企画構成02(チーム)		
⑥	企画構成			⑥	実践計画 01(チーム)		
⑦	企画・制作			⑦	実践計画 02(チーム)		
⑧	素材制作(AfterEffects)01			⑧	素材制作(チーム)		
⑨	素材制作(AfterEffects)02			⑨	素材制作(チーム)		
⑩	プロジェクションマッピング実践01			⑩	素材制作(チーム)		
⑪	プロジェクションマッピング実践02			⑪	後期試験		
⑫	総評			⑫	素材制作(チーム)		
⑬	予備日			⑬	総評		
⑭	企画構成01(個人)			⑭	プロジェクションマッピング実践01		
⑮	実践計画 01(個人)			⑮	プロジェクションマッピング実践02		
準備学習 時間外学習	プロジェクターを使用します。TVスタジオなど実践や本番の時は授業時間外の招集がある場合があります。			評価方法	試験、積極性、協調性と行動力で評価します。		
受講生への メッセージ	チームで動けるコミュニケーション能力をつけてもらう事も大きな目的の1つです。教わるのではなく、自分で考えて学んでください。			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		