

令和5年度
音響 & 映像メディアクリエイト学科 1年
シラバス

※本シラバスのすべての科目については、学生のでびきP3「6.学習について」の
「6-2 成績評価」、「6-3 期末考査について」をもとに評価される

シラバスデータ		
科目名	プロゼミ	
年度	2023年度	授業目標
学科	音響&映像メディアクリエイト学科	企業と産学連携し、課題をいただき授業にて制作を実施する。 また、学生のやりたいことに対して、協力してくれる企業を探し実現を目指していく。 職業のイメージを明確にし、自らが必要とするスキルアップを図る事を目的とする。 加えて、1・2年合同で行う事で社会人としてのコミュニケーション能力養成も目的とする。
学年	1年	
コース	音響エンタメ研究	
開講時期	通年	
授業回数	64コマ(128時数)	
授業形態	実習	
授業担当者	☆五味 正太郎・植田 和華 京谷規秀・落合希暁	
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験
使用テキスト 参考文献	自作プリントまたは、企業からの提供資料	
評価方法	実習成果物や、企業からの評価。および、授業態度、出席状況総合して評価する。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1～64		<p>ゼミナール (産学連携取り組み例) ◎週1回、依頼企業に進捗報告し、質問事項を解決したり、問題点を相談したりしながらプロジェクトを進める。 学生も、成果を期待してくれる企業様がいて下さる事で、良い緊張感の中、授業に取り組む事が出来た。</p> <p>・株式会社FM島田様依頼 「特産品ラジオ番組制作」</p> <p>・テレビCM制作 「まかいの牧場テレビCM制作」</p> <p>・ROXY SHIZUOKA協力 ライブ企画制作 「学生でもライブがしたい(音楽ライブイベント)の企画、運営」</p> <p>・静岡県警察 PRプロジェクト 「静岡県警察どこでもポリスPR動画制作」</p> <p>(その他取り組み例) ・PV、MV制作 ・オリジナル楽曲制作 ・Webサイトのデザイン、サイト構築</p>

シラバスデータ		
科目名	プロゼミ	
年度	2023年度	授業目標
学科	音響&映像メディアクリエイト学科	企業と産学連携し、課題をいただき授業にて制作を実施する。 また、学生のやりたいことに対して、協力してくれる企業を探し実現を目指していく。 職業のイメージを明確にし、自らが必要とするスキルアップを図る事を目的とする。 加えて、1・2年合同で行う事で社会人としてのコミュニケーション能力養成も目的とする。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	
開講時期	通年	
授業回数	64コマ(128時数)	
授業形態	実習	
授業担当者	☆京谷規秀・植田 和華 落合布穂・五味正太郎	
実務家教員	○	テレビCMの企画、企業VPのディレクター・プロデューサーとしての実務経験。(京谷)
使用テキスト 参考文献	自作プリントまたは、企業からの提供資料	
評価方法	実習成果物や、企業からの評価。および、授業態度、出席状況総合して評価する。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1～64		ゼミナール (産学連携取り組み例) ◎週1回、依頼企業に進捗報告し、質問事項を解決したり、問題点を相談したりしながらプロジェクトを進める。 学生も、成果を期待してくれる企業様がいて下さる事で、良い緊張感の中、授業に取り組む事が出来た。 ・株式会社FM島田様依頼 「特産品ラジオ番組制作」 ・テレビCM制作 「まかいの牧場テレビCM制作」 ・ROXY SHIZUOKA協力 ライブ企画制作 「学生でもライブがしたい(音楽ライブイベント)の企画、運営」 ・静岡県警察 PRプロジェクト 「静岡県警察どこでもポリスPR動画制作」 (その他取り組み例) ・PV、MV制作 ・オリジナル楽曲制作 ・Webサイトのデザイン、サイト構築

シラバスデータ			2023/4/11
科目名	PA基礎		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイティブ学科 1年	音楽イベントなどの様々な催事を彩り、支えるPA＝音響・照明エンジニアに必要な技術を1からマスターすることを目指す。 ミキシングコンソールやパワーアンプ、エフェクター、スピーカー、マイクロフォンなど PAで扱う全ての機材や音の基本を知る。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	前期 32コマ		
授業形態	座学（一部実習あり）		
授業担当者	五味 正太郎		
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験	
教材・教具	ノートパソコン、オリジナル教材(スライド、プリント等) TV モニター、ホワイトボード 音響機器(ミキサー、アンプ、スピーカー、マイクなど)		
評価方法	定期試験結果に授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	PAの仕事について	PAという仕事について知り、具体性を持って授業に取り組めるようになることを目指す	
2			
3	音響に関する用語	課題にて音響に関する用語を調べ、レポートにまとめる	
4			
5	ミキサーとは	ミキシングコンソール＝ミキサーの使用方法について	
6			
7	ミキサー実習 ①	学んだミキサーの使用方法を実際に実習として行い、理解を深める	
8			
9	音を左右する物質と環境	音の良し悪しを左右する物質と、その環境について	
10			
11	音場とは	”音場”という言葉について その環境はどのようなものか理解する	
12			
13	音場を形成する	前回学んだ”音場”を形成するにはどうするかを知る	
14			
15	音の心理効果	音によって心理面にどのような変化があるのかを知る	
16			

90分/コマ	テーマ	内容
17	ミキサー実習 ②	ミキサーを使用して、ここまで学んだことを実際に音として確認をする
18		
19	ノイズ対策とノイズの聞き分け	音を悪くするノイズについて理解し、その対策を学ぶ
20		
21	周波数と周波数の聞き分け	周波数とは何かを知り、周波数の聞き分けができるようになることへのアプローチをする
22		
23	ハウリングの原理について	ハウリングの原理とその対策について
24		
25	メディアと音響機器	メディアと音響機器について 一般家庭用とプロ機材の違いについて
26		
27	CTR・MDについて	今では一般的にはあまり使用されていないカセットテープレコーダーとMDについて
28		
29	前期まとめ	前期授業の内容を振り返り、理解を確認する
30		
31	試験対策	定期試験に向けた試験対策授業
32		

シラバスデータ		
科目名	PA応用	
年度	2023年度	授業目標
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科1年	基礎で身につけた知識に加え、実際にミキサーや周辺機器を用いて実習を行っていく。前期で学んだ知識を深めていき、実際の機器の操作ができるようになることを目標とする。
研究	音響エンタメ研究	
開講時期	後期	
授業形態	32コマ（64時数）	
授業担当者	五味正太郎	
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験
教材・教具	ノート・筆記用具 または PC	
評価方法	科目試験による評価	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1	前期の復習と実習（基礎）	
2		
3	周波数とQ	
4		
5	エフェクターとイコライザー	
6		
7	エフェクターを用いたミキサー実習	
8		
9	ホールでのPAテクニック	
10		
11	野外でのPAテクニック	
12		
13	その他の環境下でのPAについて	
14		
15	舞台芸能とPA	
16		

90分/コマ	テーマ	内容
17	芸能の物語を理解しよう-①	
18		
19	芸能の物語を理解しよう-②	
20		
21	芸能の物語を理解しよう-③	
22		
23	音響機器について	
24		
25	バランスとアンバランスとは	
26		
27	実習(応用)	
28		
29	後期試験対策	
30		
31	まとめ(ミキサーを用いた実習、PAのテクニックと舞台芸能について、音響機器)	
32		

シラバスデータ			2023/4/11
科目名	音楽理論		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイティブ学科 1年	中学校や高校で学んだ楽典の知識の復習から始め、スケール、コード、コード進行などの音楽の知識を学ぶ。最終的には作曲 (DTM) でこの授業の知識を実践的な作曲技術へとつなげることを目標とする。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	前期 32コマ		
授業形態	座学		
授業担当者	五味 正太郎		
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験	
教材・教具	ノートパソコン、オリジナル教材 (スライド、プリント等) TV モニター、ホワイトボード		
評価方法	定期試験結果に授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	楽典とは 楽典の基礎基本	音楽理論＝楽典として、何故楽典を学ぶのかを理解してもらうため、その導入として基礎の復習をする	
2			
3	著作権法について	課題にて著作権法について用語を調べ、レポートにまとめる	
4			
5	音名と音程	基礎である音名について 2つの音を比較する音程の考え方について	
6			
7	長と短 音程の転回	音程における長と短の考え方音程の転回について	
8			
9	スケール	スケール (音階) の考え方について	
10			
11	コード	コードの組み方とその種類	
12			
13	コードの長と短	コードにおける長と短について	
14			
15	スケールの中での コード	スケール (音階) の中でのコードの構成とその種類について	
16			

90分/コマ	テーマ	内容
17	主要三和音コード進行	スケール内で主だって使われるコードそれを利用したコード進行について
18		
19	メロディー(作曲)	メロディーの構成とその考え方について
20		
21	リズム	音楽の基本要素であるリズムとテンポについて
22		
23	ミックスの基礎	楽曲を制作した後のミックス作業の基礎について
24		
25	エフェクト	音の効果をつけるエフェクトについて
26		
27	マスタリング	楽曲制作の最終工程であるマスタリングについて
28		
29	前期まとめ	前期授業の内容を振り返り、理解を確認する
30		
31	試験対策	定期試験に向けた試験対策授業
32		

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	音響工学基礎		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科 1年	「音」や「電気」、「機器」などの音響という仕事に関わるものを学ぶ。環境や状況によって音が如何に変化するかを学ぶことで、仕事につながる知識を学ぶ。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	後期		
授業形態	32コマ（64時数）		
授業担当者	五味 正太郎		
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験	
教材・教具	ノート・筆記用具 または PC		
評価方法	科目試験による評価		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	音を用いる仕事		
2	音の正体、音の伝播		
3	音速、正弦波、周波数、波長		
4	振幅、音色、音質		
5	音波の性質		
6	音圧、音圧レベル		
7	騒音の定義、NC値		
8	音響心理1		
9	音響心理2		
10	電気について		
11	オームの法則		
12	並列・直列		
13	アースについて		
14	マイクروفオン		
15	ワイヤードとワイヤレス		
16			

90分／コマ	テーマ	内容
17	スピーカーとアンプ	
18		
19	ミキサーの基本①	
20		
21	スタジオ実習1	
22		
23	ミキサーの基本②	
24		
25	スタジオ実習2	
26		
27	ケーブル・コネクタ	
28	聴能形成	
29	エフェクター1	
30	エフェクター2	
31	まとめ(音の性質、電気の基礎、ケーブル、エフェクターについて)	
32		

シラバスデータ		
科目名	デジタルデザイン基礎	
年度	2023年度	授業目標
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科 1年	Photoshop、Illustrator、の操作・デザイン技術を学ぶ。 コンテンツの作成や編集の仕方、現場で使われている技術も織り交ぜながら基礎的な技術の習得を目指す。
コース	VS 全コース	
開講時期	前期	
授業形態	講義・実習 32コマ (64時数)	
授業担当者	佐伯 尚久	
実務家教員	○	T企業、プログラミングスクール教師としての実務経験、WEBディレクター兼デザイナー
教材・教具	ノートパソコン、illustrator・Photoshopレッスンブック	
評価方法	実習評価、授業態度、出欠席状況等により評価する	
コマシラバス		
90分／コマ	テーマ	内容
1	Illustratorってどんなソフト？ (Illustrator基本操作)	
2		
3	線や図形を描いてみよう。ペンツールの使い方	
4		
5	オブジェクトを加工	
6		
7	色と線の設定とアピアランスの活用方法	
8		
9	文字の使い方をマスター	
10		
11	illustratorの機能を活用	
12		
13	イラストやグラフを作成	
14		
15	ロゴやデザインパーツを作成	
16		

90分／コマ	テーマ	内容
17	Photoshopってどんなソフト？ (Photoshop基本操作)	
18		
19	写真の色を補正	
20		
21	写真をレタッチ	
22		
23	レイヤーについて理解	
24		
25	選択範囲の作り方	
26		
27	マスクの切り抜きを理解	
28		
29	彩色の方法	
30		
31	文字や図形を描く	
32		

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	デジタルデザイン応用		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科 1年	Photoshop、Illustrator、の操作・デザイン技術を学ぶ。 コンテンツの作成や編集の仕方、現場で使われている技術も織り交ぜながら基礎的な技術の習得を目指す。 課題はポスター、バナーデザイン、ロゴ作成等学生のレベルに合わせて出題	
コース	VS 全コース		
開講時期	後期		
授業形態	講義・実習 32コマ (64時数)		
授業担当者	佐伯 尚久		
実務家教員	○	IT企業、プログラミングスクール教師としての実務経験、WEBディレクター兼デザイナー	
教材・教具	ノートパソコン、illustrator・Photoshopレッスンブック		
評価方法	実習評価、授業態度、出欠席状況等により評価する		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	illustrator、Photoshopの復習		
2			
3	マップの作成		
4			
5	画像トレース・グラフの作成		
6			
7	レイアウトについて		
8			
9	課題の作成		
10			
11	〃		
12			
13	〃		
14			
15	〃		
16			

90分／コマ	テーマ	内容
17	発表・評価	
18		
19	課題の修正	
20		
21	課題の作成	
22		
23	//	
24		
25	//	
26		
27	//	
28		
29	発表・評価	
30		
31	課題の修正	
32		

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	DTM基礎		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科 1年	パソコンを用いた楽曲制作や編集について学ぶ。実習を行うことで、DTMの基礎を身に付ける。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	前期		
授業形態	32コマ（64時数）		
授業担当者	深澤 正悟		
実務家教員	○	アーティストとして、音楽プロデューサー、ディレクター、作曲提供などの実務経験	
教材・教具	Steinberg スタインバーグ / Cubase Elements 11 アカデミック版・ノートパソコン		
評価方法	科目試験・実技作品による評価		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	DTMとは？		
2			
3	打ち込みで作られた楽曲 & 基本操作		
4			
5	最低限必要な音楽理論 Basic		
6			
7	最低限必要な音楽理論 Basic ②		
8			
9	作曲入門(メロディー)		
10			
11	作曲入門(メロディーとコードの関係性)		
12			
13	作曲入門(メロディーとコードの関係性)②		
14			
15	作曲入門(ドラム)		
16			

90分／コマ	テーマ	内容
17	作曲入門(ドラムとベースの関係性)	
18		
19	作曲入門(ドラムとベースの関係性) ②	
20		
21	作曲入門(編曲)	
22		
23	作曲入門(編曲)②	
24		
25	エフェクターと効果	
26		
27	TRACK DOWN	
28		
29	MIX DOWN	
30		
31	前期まとめ	
32		

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	DTM応用		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科 1年	コピー楽曲の打込みや、オリジナル楽曲の制作を経て、サウンドクリエイターとして必要な知識、技術を身身につける。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	後期		
授業形態	32コマ（64時数）		
授業担当者	深澤 正悟		
実務家教員	○	アーティストとして、音楽プロデューサー、ディレクター、作曲提供などの実務経験	
教材・教具	Steinberg スタインバーグ / Cubase Elements 11 アカデミック版・ノートパソコン		
評価方法	科目試験・実技作品による評価		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	前期のおさらい		
2			
3	コード進行		
4			
5	転調		
6			
7	レコーディング基礎		
8			
9	音声の編集		
10			
11	音声の編集		
12			
13	コピー曲制作-①		
14			
15	コピー曲制作-②		
16			

90分／コマ	テーマ	内容
17	コピー曲制作-③	
18		
19	コピー曲制作-④	
20		
21	オリジナル楽曲制作①	
22		
23	オリジナル楽曲制作②	
24		
25	オリジナル楽曲制作③	
26		
27	オリジナル楽曲制作④	
28		
29	オリジナル楽曲発表会&評価	
30		
31	まとめ	
32		

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	コミック・キャラクターデザイン基礎		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイイト学科 1年	コミックにおけるキャラクターの分析から、印象に残るキャラクターの設計を考える。ゆるキャラ、マスコットキャラクターの制作を通して、地場産業に影響を与える経済効果を知る。 キャラクターと性格、登場人物間の結びつきや関係性を考慮したストーリーを考える基礎的視点を習得する。 キャラクターを創作するための観察眼・洞察力・アイデア出し・デッサン力を身につける。	
研究	映像メディア研究		
開講時期	前期 32コマ		
授業形態	実習		
授業担当者	木野 正弥		
実務家教員	×		
教材・教具	ノートパソコン、スケッチブック、筆記用具、タブレット、マウス、オリジナル演習使用アプリ:Photoshop CC, Illustrator CC,Excel、マインドマップアプリ等		
評価方法	実習課題への取り組み・提出、授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	コミック・キャラクターデザイン基礎	キャラクターとは	
2		演習:自分の思い描くキャラクターを描く	
3	キャラクター設定1	キャラクターの性格、バックボーン、特徴などを考える	
4		アイデア出しの手法(付箋・マインドマップ等)、デッサン演習	
5	ギャップの設定	ギャップの効果について、既存のキャラクターのギャップ出し、ギャップ出し演習	
6		ストーリー上でのギャップ表現	
7	顔の要素のレイアウト	目・鼻・口等のレイアウトと表情の表現	
8		各種表情制作演習	
9	ゆるキャラ概論	ゆるキャラ・マスコットキャラクターと経済効果について	
10			
11	ゆるキャラ実践1	オリジナルゆるキャラを創る(演習)	
12			
13	ゆるキャラ実践2	オリジナルゆるキャラを創る(演習)	
14			
15	人物デッサンと構造1	デッサンと解剖学について	
16		手、指デッサン演習	

90分/コマ	テーマ	内容
17	人物デッサンと構造2	顔のデッサンについて
18		顔デッサン演習
19	人物デッサンと構造3	コミック向け構造を考える
20		全身デッサン演習
21	似顔絵1	デッサンとの違い、似顔絵テクニック
22		似顔絵演習
23	似顔絵2	似顔絵演習
24		
25	オリジナルキャラクターの創作	キャラクター設定 表情、ポーズのバリエーション キメ台詞を言わせる
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	コミック・キャラクターデザイン応用		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイイト学科 1年	オリジナルキャラクターを制作し、シチュエーションに沿ったイラストを描ける技術を習得する。 キャラクターを創作するための観察眼・洞察力・アイデア出し・デッサン力を身につける。 パソコンを使ったカラーイラストや加工方法を学ぶ。	
研究	映像メディア研究		
開講時期	後期 32コマ		
授業形態	実習		
授業担当者	木野 正弥		
実務家教員	×		
教材・教具	ノートパソコン、スケッチブック、筆記用具、タブレット、マウス、オリジナル演習使用アプリ:Photoshop CC, Illustrator CC,Excel、マインドマップアプリ等		
評価方法	実習課題への取り組み・提出、授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	キャラクター顔1	オリジナルキャラクターの顔の描き方を確立する	
2			
3	キャラクター顔2	顔の角度を描き分ける	
4			
5	キャラクター顔3	各種表情を描く	
6			
7	キャラクター顔4	手のポーズと表情の組み合わせ	
8			
9	ポージング	いくつかのポーズを描く	
10		デッサン方法を理解する	
11	服装	いくつかの服装を描く	
12		丁寧に描く	
13	彩色1	色の付け方	
14		目、肌	
15	彩色2	服装等	
16		エフェクト(Photoshopの使い方)	

90分/コマ	テーマ	内容
17	背景	背景の描き方
18		
19	イラスト制作	自分で決めたテーマに沿ってイラストを制作する。白黒、カラー
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		

シラバスデータ		
科目名	映像制作基礎	
年度	2023年度	授業目標
学科	音響&映像メディアクリエイト学科	映像制作全般(企画・撮影・編集・完パケ)の基礎知識と表現方法を学び、それに伴う演習により、映像制作の全体を把握する。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	
開講時期	前期	
授業回数	32コマ(64時数)	
授業形態	講義・実習	
授業担当者	京谷規秀	
実務家教員	○	テレビCMの企画、企業VPのディレクター・プロデューサーとしての実務経験。
使用テキスト 参考文献	映像制作ハンドブック(玄光社MOOK)	
評価方法	科目試験・授業への取り組み・出席等加味し評価	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
	1 映像制作流れ	映像制作のプロセス(一)
	2 映像制作流れ	映像制作のプロセス(二)
	3 撮影①	撮影基本解説(一)／絞り・SS・ISO／実践(ミラーレス一眼)
	4 撮影②	撮影基本解説(二)／レンズ／実践
	5 撮影③	撮影基本解説(三)／サイズ・アングル／実践
	6 撮影④	撮影基本解説(四)／カメラワーク／実践
	7 撮影⑤	照明の役割(一)／色彩表現・ライトポジション／実践
	8 撮影⑥	照明の役割(二)／3灯照明／実践
	9 編集①	編集の役割・技法／実践
	10 編集②	音声の役割／実践
	11 企画①	企画(一)／立案・発想方法
	12 企画②	企画(二)／企画立案演習
	13 企画③	企画(三)／表現事例研究／キャッチコピー
	14 企画④	企画(四)／キャッチコピー演習
	15 企画⑤	企画実践(一)／オリエンテーション
	16 企画⑤	企画実践(二)／メッセージ作成
	17 企画⑦	絵コンテ(一)／解説
	18 企画⑧	絵コンテ(二)／実践
	19 撮影準備①	ロケハン(一)／解説
	20 撮影準備②	ロケハン(二)／実践
	21 撮影準備③	演出コンテ(一)／解説
	22 撮影準備④	演出コンテ(二)／実践
	23 撮影⑤	撮影実習
	24 撮影⑥	撮影実習
	25 撮影⑦	撮影実習
	26 撮影⑧	撮影実習
	27 編集②	基本編集(Adobe Premiere)／実践／カット編集
	28 編集③	基本編集(Adobe Premiere)／実践／カット編集
	29 編集④	基本編集(Adobe Premiere)／実践／カラーコレクション
	30 編集⑤	基本編集(Adobe Premiere)／実践／テロップ作成
	31 編集⑥	基本編集(Adobe Premiere)／実践／ナレーション・BGM・SE
	32 編集⑦	基本編集(Adobe Premiere)／実践／ナレーション・BGM・SE

シラバスデータ			2023/9/1
科目名	映像制作応用		
年度	令和4年度	授業目標	
学科・学年	1 V S 映像映像・音響デザイン 学科	C M制作をベースにメッ セージの作成方法と表現方法を学び、自ら 考え 企画する力と、それぞれが役割にあわせて行動し、映像制作における チームワークを身につけることを目的とする。	
コース	映像メ ディ ア 研究		
開講時期	後期		
授業形態	講義・ 演習 32コ マ		
授業担当者	京谷 規秀		
実務家教員	○	テレビ番組・CM等映像の企画制作会社でのCMディレクターとしての実務経験	
教材・ 教具	映像制作ハンドブック（ 玄光社MOOK ）		
評価方法	科目試験・授業への取り組み・出席等加味し評価		
コマシラバス			
【 授業内容】			
1	チーム制作／企画	オリエンテーション	
2	チーム制作／企画	ブレインスト ーミング	
3	チーム制作／企画	企画コンテ作成(ー)	
4	チーム制作／企画	企画コンテ作成(二)	
5	チーム制作／企画	プレ ゼンテーション	
6	チーム制作／企画	企画コンテ修正、完成	
7	チーム制作／企画	演出解説(ー)／芝居表現	
8	チーム制作／企画	演出解説(二)／ヘアメイク・ 衣装・ 小道具	
9	チーム制作／撮影準備	役割・ 職種解説	
10	チーム制作／撮影準備	撮影練習	
11	チーム制作／撮影準備	ロケハン(ー)	
12	チーム制作／撮影準備	ロケハン(二)	
13	チーム制作／撮影準備	演出プラン 作成(ー)	
14	チーム制作／撮影準備	演出プラン 作成(二)／スケジュール作成	
15	チーム制作／撮影準備	デジタルシネマカメラ 解説(ー)	
16	チーム制作／撮影準備	デジタルシネマカメラ 解説(二)	
17	チーム制作／撮影	撮影(ー)	

1	チーム制作／企画	オリエンテーション
18	チーム制作／撮影	撮影(二)
19	チーム制作／撮影	撮影(三)
20	チーム制作／撮影	撮影(四)
21	チーム制作／撮影	撮影(五)(役割交代)
22	チーム制作／撮影	撮影(六)(役割交代)
23	チーム制作／編集	編集(一)
24	チーム制作／編集	編集(二)
25	チーム制作／編集	編集(三)
26	チーム制作／編集	編集(四)
27	チーム制作／編集	編集(五)
28	チーム制作／編集	編集(六)
29	チーム制作／MA	MA (一)
30	チーム制作／MA	MA (二)
31	チーム制作／完パケ	完成
32	チーム制作／完パケ	発表

シラバスデータ			2023/9/1
科目名	映像制作応用		
年度	令和4年度	授業目標	
学科・学年	1 V S 映像映像・音響デザイン学科	C M制作をベースにメッ セージの作成方法と表現方法を学び、自ら考え企画する力と、それぞれが役割にあわせて行動し、映像制作におけるチームワークを身につけることを目的とする。	
コース	映像メ ディ ア 研究		
開講時期	後期		
授業形態	講義・ 演習 32コ マ		
授業担当者	京谷 規秀		
実務家教員	○	テレビ番組・CM等映像の企画制作会社でのCMディレクターとしての実務経験	
教材・ 教具	映像制作ハンドブック（ 玄光社MOOK）		
評価方法	科目試験・授業への取り組み・出席等加味し評価		
コマシラバス			
【 授業内容】			
1	チーム制作／企画	オリエンテーション	
2	チーム制作／企画	ブレ ー ス ト ー ミ ン グ	
3	チーム制作／企画	企画コンテ作成(一)	
4	チーム制作／企画	企画コンテ作成(二)	
5	チーム制作／企画	プレ ゼ ン テ ー シ ョ ン	
6	チーム制作／企画	企画コンテ修正、完成	
7	チーム制作／企画	演出解説(一)／芝居表現	
8	チーム制作／企画	演出解説(二)／ヘアメイク・衣装・小道具	
9	チーム制作／撮影準備	役割・ 職 種 解 説	
10	チーム制作／撮影準備	撮影練習	
11	チーム制作／撮影準備	ロケハン(一)	
12	チーム制作／撮影準備	ロケハン(二)	
13	チーム制作／撮影準備	演出プラン 作成(一)	
14	チーム制作／撮影準備	演出プラン 作成(二)／スケジュール作成	
15	チーム制作／撮影準備	デジタルシネマカメラ 解説(一)	
16	チーム制作／撮影準備	デジタルシネマカメラ 解説(二)	

1	チーム制作／企画	オリエンテーション
17	チーム制作／撮影	撮影(一)
18	チーム制作／撮影	撮影(二)
19	チーム制作／撮影	撮影(三)
20	チーム制作／撮影	撮影(四)
21	チーム制作／撮影	撮影(五) (役割交代)
22	チーム制作／撮影	撮影(六) (役割交代)
23	チーム制作／編集	編集(一)
24	チーム制作／編集	編集(二)
25	チーム制作／編集	編集(三)
26	チーム制作／編集	編集(四)
27	チーム制作／編集	編集(五)
28	チーム制作／編集	編集(六)
29	チーム制作／MA	MA (一)
30	チーム制作／MA	MA (二)
31	チーム制作／完パケ	完成
32	チーム制作／完パケ	発表

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	レコーディング基礎		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科 1年	各パートのレコーディング技法の基本的知識を学び取得する。さらに、セッティング、レコーディングを実際に行えるようになることを本科目の目標とする。 また、最後のまとめとして音源の録音、提出まで行ってもらおう。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	前期		
授業形態	講義・実習 32コマ (64時数)		
授業担当者	坂本 弘樹		
実務家教員	○	総合音楽スタジオでレコーディングエンジニア、PA・音響オペレーターの実務経験	
教材・教具	オリジナルプリント等		
評価方法	科目試験及び実習の成果、授業への取組姿勢・出席等を加味し評価する		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	イントロダクション	音楽業界の仕事について	
2	レコーディング技法 Chap.1	レコーディングとは	
3	レコーディング技法 Chap.2	レコーディングについての留意点	
4	レコーディング技法 Chap.3	マイクについて①	
5		マイクについて②	
6	レコーディング技法 Chap.4	Vo.NA.編①	
7		Vo.NA.編②	
8	レコーディング技法 Chap.5	Dr.編①	
9		Dr.編②	
10	レコーディング技法 Chap.6	Ba.編	
11	レコーディング技法 Chap.7	Gu.編①	
12		Gu.編②	
13	レコーディング技法 Chap.8	pf.編①	
14		pf.編②	
15	レコーディング技法 Chap.9	管楽器編	
16	レコーディング技法 Chap.10	弦楽器編	

90分／コマ	テーマ	内容
17	レコーディング技法 Chap.11	Mixについて①
18		Mixについて②
19		Mixについて③
20	レコーディング技法 Chap.12	マスタリングについて①
21		マスタリングについて②
22		マスタリングについて③
23	セッティング実習	基礎
24		応用
25	レコーディング実習	グループレコーディング①
26		グループレコーディング②
27		グループレコーディング③
28		グループレコーディング④
29		グループレコーディング⑤
30		グループレコーディング⑥
31		グループレコーディング⑦
32	(仕上げ)	グループレコーディング⑧、音源提出

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	レコーディング応用		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科 1年	レコーディングで重要なことの1つに、楽曲を正しく理解するためにスコアのアナリーゼが出来ることがあがる。その為、スコアを読めるようにし、楽曲分析を行え、それをレコーディングに活かせるようになることを本科目の目標とする。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	後期		
授業形態	講義・実習 32コマ (64時数)		
授業担当者	坂本 弘樹		
実務家教員	○	総合音楽スタジオでレコーディングエンジニア、PA・音響オペレーターの実務経験	
教材・教具	オリジナルプリント等		
評価方法	科目試験及び実習の成果、授業への取組姿勢・出席等を加味し評価する		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	イントロダクション	留意点、必要機材について	
2	スコアリーディング①	スコアリーディングとは	
3	スコアリーディング②	アナリーゼについて①	
4		アナリーゼについて②	
5	スコアリーディング③	アナリーゼ基礎①	
6		アナリーゼ基礎②	
7		アナリーゼ基礎③	
8		アナリーゼ基礎④	
9	スコアリーディング④	楽譜の読み方①	
10		楽譜の読み方②	
11		楽譜の読み方③	
12	スコアリーディング⑤	アナリーゼ基礎⑤	
13		アナリーゼ基礎⑥	
14	スコアリーディング⑥	パンニングについて①	
15		パンニングについて②	

90分／コマ	テーマ	内容
16	スコアリーディング⑦	アナリーゼ基礎⑦
17		アナリーゼ基礎⑧
18		アナリーゼ基礎⑨
19		アナリーゼ基礎10
20	スコアリーディング⑧	トラック割について①
21		トラック割について②
22		トラック割について③
23		トラック割について④
24	スコアリーディング⑨	アナリーゼ応用①
25		アナリーゼ応用②
26		アナリーゼ応用③
27		アナリーゼ応用④
28		アナリーゼ応用⑤
29		アナリーゼ応用⑥
30	スコアリーディング付録	音楽雑学①
31		音楽雑学②
32		音楽雑学③

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	3DCG基礎		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科 1年	モデリング、リギング、マテリアル、アニメーション等の3DCGの基礎を身につける。	
研究	映像メディア研究		
開講時期	前期		
授業形態	講義・実習 32コマ (64時数)		
授業担当者	落合 布暁		
実務家教員	○	デザイン会社・フリーランスでCGクリエイター、動画・映像クリエイターとしての実務経験	
教材・教具	Blender、PDF教材		
評価方法	実習の成果、授業への取組姿勢・出席等を加味し評価する		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	3DCGについて01	ゲームCGと映像CGの違い	
2	3DCGについて02	作例紹介	
3	CINEMA4D基礎1	C4DのUIや機能の紹介	
4	CINEMA4D基礎2	モデリングツールと選択ツールの紹介	
5	サイコロ作成1	ブールとモーグラフを用いてサイコロのモデリング	
6	サイコロ作成2	サイコロのマテリアルを作成	
7	サイコロ作成3	サイコロのアニメーション	
8	マテリアルについて	マテリアルとテクスチャの違い	
9	ボックス作成1	CADの基礎を用いてボックスをモデリング	
10	ボックス作成2	ボックスのアニメーションと物理演算	
11	キャラクター作成1	三面図、対称モデリングについて	
12	キャラクター作成2	鳥のモデリング1	
13	キャラクター作成3	鳥のモデリング2	
14	キャラクター作成4	鳥のモデリング3	
15	キャラクター作成5	鳥のモデリング4	
16	キャラクター作成6	ジョイントとウェイトコントロール1	

90分／コマ	テーマ	内容
17	キャラクター作成7	ジョイントとウェイトコントロール2
18	キャラクター作成8	ジョイントとウェイトコントロール3
19	キャラクター作成9	アニメーションとレンダリング1
20	キャラクター作成10	アニメーションとレンダリング2
21	テーマ課題1	モデルの作成1
22	テーマ課題2	モデルの作成2
23	テーマ課題3	モデルの作成3
24	テーマ課題4	モデルの作成4
25	テーマ課題5	モデルの作成5
26	テーマ課題6	モデルの作成6
27	ジョイントとFK1	デフォルメキャラクターのジョイント作成1
28	ジョイントとFK2	デフォルメキャラクターのジョイント作成2
29	ジョイントとFK3	FKを用いたワークサイクルの作成1
30	ジョイントとFK4	FKを用いたワークサイクルの作成2
31	ジョイントとFK5	FKを用いたワークサイクルの作成3
32	ジョイントとFK6	FKを用いたワークサイクルの作成4

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	3DCG応用		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイト学科 1年	応用技術を用いて映像制作やゲーム制作に活かせるモデルな作品を完成させる。	
研究	映像メディア研究		
開講時期	後期		
授業形態	講義・実習 32コマ (64時数)		
授業担当者	落合 布暁		
実務家教員	○	デザイン会社・フリーランスでCGクリエイター、動画・映像クリエイターとしての実務経験	
教材・教具	Blender、PDF教材		
評価方法	科目試験及び実習の成果、授業への取組姿勢・出席等を加味し評価する		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	短編アニメ制作1	IKの作成とアニメーション1	
2	短編アニメ制作2	IKの作成とアニメーション2	
3	短編アニメ制作3	IKの作成とアニメーション3	
4	短編アニメ制作4	IKの作成とアニメーション4	
5	短編アニメ制作5	IKの作成とアニメーション5	
6	短編アニメ制作6	IKの作成とアニメーション6	
7	短編アニメ制作7	攻撃アニメーション1	
8	短編アニメ制作8	攻撃アニメーション2	
9	短編アニメ制作9	攻撃エフェクトの作成1	
10	短編アニメ制作10	攻撃エフェクトの作成2	
11	短編アニメ制作11	ボロノイ分割を用いた破壊アニメーション	
12	短編アニメ制作12	IK、エフェクト、ボロノイ分割の合成	
13	短編アニメ制作13	マテリアル、環境設定1	
14	短編アニメ制作14	マテリアル、環境設定2	
15	物理演算応用1	壺のモデリング	
16	物理演算応用2	物理演算を用いた破壊アニメーション	

90分／コマ	テーマ	内容
17	短編アニメ制作17	環境設定3
18	短編アニメ制作18	環境設定4
19	短編アニメ制作19	レンダリング設定
20	短編アニメ制作20	短編アニメ課題発表
21	シーンモデリング1	フィールド～小屋のモデリング1
22	シーンモデリング2	フィールド～小屋のモデリング2
23	シーンモデリング3	フィールド～小屋のモデリング3
24	シーンモデリング4	草木のモデリング1
25	シーンモデリング5	草木のモデリング2
26	シーンモデリング6	山のモデリング
27	自由課題制作1	モデルの作成1
28	自由課題制作2	モデルの作成2
29	自由課題制作3	マテリアルの作成
30	自由課題制作4	ジョイントの作成
31	自由課題制作5	アニメーションの作成1
32	自由課題制作6	アニメーションの作成2

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	アニメーション制作基礎		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音楽・映像メディア クリエイティブ学科 1年	After Effectsの基本的な使い方から現場等で頻繁に使用されるツールについて学び、エフェクトを用いた映像制作ができるようになることを目的とする。	
研究	映像メディア研究		
開講時期	前期		
授業形態	座学・実習 32コマ（64時数）		
授業担当者	植田和華		
実務家教員	×		
教材・教具	ノートパソコン、マウス、After Effects、TVモニター、ホワイトボード、USB(HDD)		
評価方法	課題の提出に授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	After Effectsとは 入門チュートリアル	After Effectsがどのようなソフトで、こういった場面で使用されるのかを理解し、 After Effectsの基本操作を学ぶ	
2			
3	テキストアニメー	テキストレイヤーを作成し、アニメーション化する方法について	
4	ビデオの修復	手ぶれ映像、露出不足、ホワイトバランスに問題のあるビデオを修正	
5	視覚効果と モーショングラ フィック	トランジションとビジュアルエフェクト、アニメーションの背景を作成	
6			
7	レイヤーアニメ ーション レンダラーの理解	レイヤーの選択とアニメーション化、3Dの操作、作品のレンダリング	
8			
9	オブジェクトの分	アルファマット、ルミナンスキーマット、レイヤーマスクのそれぞれの意味を知り、 オブジェクトや被写体の切り抜き方を学ぶ	
10			
11	レイヤーの概要	構成、追加、配置と整列について理解。3D空間に2Dレイヤーを配置する方法について	
12			
13	アニメーション基	キーフレーム、パス、エクスプレッションでのアニメーションを作成	
14			
15	レイヤーのペイン ト、 コピー、ロトス コープ	ブラシアニメーション、被写体の複製、ロトブラシの使い方、 不要な要素を除去する方法を学ぶ	
16			

90分／コマ	テーマ	内容
17	カスタムシェイプ の作成 アニメーション化	シェイプレイヤーを作成し、アニメーション化させる
18		
19	手書き風テキスト	手書き風タイトルの作成。テキストが自動的に描かれるようにする
20	エフェクトの追加	雨エフェクトの作成、グリッチエフェクト（アナログノイズ）の効果について
21	パーティクル アニメーション	花びらを降らせたり、光の粒ををバウンドさせてみたりと、パーティクルの使い方を学ぶ
22		
23	トランジション	よく使われる基本の画面切り替えトランジションの作成
24		
25	キャラクターアニ	動くキャラクターアニメを作る
26		
27	自由課題制作	前期で習ったことを活かし、15秒程度の動画を制作
28		
29		
30		
31	発表・評価	制作した動画について発表をし、講評をもらう
32		

シラバスデータ			2023/4/1
科目名	アニメーション制作応用		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	音響&映像メディアクリエイイト学科 1年	前記の内容を踏襲しつつ、再度、映像に組み立てていく過程を授業内で経験していきます。現在、制作現場でも必要なデジタル制作知識の基本から先端技術を追い、アニメーション制作を実践的に学び、各自のポートフォリオの制作を目指します。	
研究	映像メディア研究		
開講時期	後期		
授業形態	座学・実習32コマ(64時数)		
授業担当者	植田和華		
実務家教員	×		
教材・教具	PC、After Effects、入力機器（ペンタブレット推奨）、制作ソフトウェア（Adobe CC等）、筆記用具		
評価方法	出席率・各々に沿った課題の進行度・制作物の提出		
コマシラバス			
90分／コマ	テーマ	内容	
1	前期・課題制作批評1		
2	前期・課題制作批評2		
3	デジタル制作技術・導入		
4	デジタル制作技術・基礎1		
5	デジタル制作技術・基礎2		
6	デジタル制作技術・基礎3		
7	デジタル制作技術・応用1		
8	デジタル制作技術・応用2		
9	課題制作イントロダクション1		
10	課題制作1		
11	課題制作イントロダクション2		
12	課題制作2		
13	課題制作イントロダクション3		
14	課題制作3-1		
15	課題制作3-2		
16	課題制作3-3		

90分／コマ	テーマ	内容
17	課題制作イントロダクション4	
18	課題制作4-1	
19	課題制作4-2	
20	課題制作4-3	
21	課題制作イントロダクション5	
22	課題制作5-1	
23	課題制作5-2	
24	課題制作5-3	
25	課題制作5-4	
26	課題制作5-5	
27	課題制作5-6	
28	課題制作5-7	
29	後期・課題制作批評1	
30	後期・課題制作批評2	
31	後期・課題制作批評3	
32	後期・課題制作批評4	

シラバスデータ		2023/4
科目名	一般教養	
年度	2023	授業目標
学科・学年	1年全学科	[授業の目的・ねらい・概要] 就職活動をする際に最低限必要となる文章理解と数的処理の知能を身に着ける。 [授業修了時の達成課題(到達目標)] ① 文章を理解でき、要旨を捉えることができるようになる ② 方程式や整数の問題、速さ・距離・時間の問題、また確立や平面図形の基本的に計算問題は解けるようになる
コース	全研究	
開講時期	通年	
授業形態	座学 32コマ(64時数)	
授業担当者	植田和華	
実務家教員	×	-
教材・教具	これが本当のSPI3だ!	
評価方法	出席・授業態度・科目試験による総合評価とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1	SPIとは	就職活動に必要な基礎知識についての説明
2	言語	二語関係・熟語の意味
3		熟語の成り立ち
4		語句の用法
5		文の並べ替え
6		空欄補充
7	非言語	推論
8		推論
9		図表の読み取り
10		集合
11		順列・組合せ
12		確率
13		料金の割引、損益残
14		速さ、割合・比
15		代金の精算
16	まとめ	演習問題の実施、解説

シラバスデータ		2023/4
科目名	検定対策	
年度	2023	授業目標
学科・学年	1年全学科	企業人にとって必要な、ビジネスの基礎知識とスキル(特に入社1年目までに必要とされる)や、社会人常識を総合的に身に付ける。最終目標として、「ビジネス能力検定3級」、「社会人常識マナー検定3級」の検定取得を目標とする。
コース	全研究	
開講時期	通年	
授業形態	座学 32コマ(64時数)	
授業担当者	植田和華	
実務家教員	×	
教材・教具	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト、社会人常識マナー検定2・3級公式テキスト、問題集、自作プリント	
評価方法	出席・授業態度・科目試験(ビジネス能力検定試験)による総合評価とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1	キャリアと仕事へのアプローチ	豊かな仕事生活、会社のルールと勤務条件
2		
3	仕事の基本となる8つの意識	仕事に対する基本姿勢、8つの意識を知る
4		
5	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	コミュニケーションの基本、社会人としての知識、指示、報告と連絡・相談
6		
7	来客対応と訪問の基本マナー会社関係での付き合い	来客、面談の基本
8		
9	仕事への取り組み方	仕事を正確かつ計画的に行うには?、仕事へのパソコン活用
10		
11	ビジネス文書の基本	ビジネス文書の役割と書き方、社内文書・社外文書について、電話の重要性
12		
13	統計・データの読み方、まとめ方	表とグラフの役割と特徴
14		
15	情報収集とメディアの活用	社会常識を高める情報収集、業種・業界知識の基本
16		
17	会社を取り巻く環境と経済の基本	会社の仕組みと組織、業種・業界知識の基本
18		
19	会社の仕組みと組織	社会保障税金
20		
21	職場の人間関係、身だしなみ	就業中のマナー
22		
23	検定試験対策	過去問、自作問題試験、解説
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		

シラバスデータ			2023/4/13
科目名	現代倫理		
年度	2023	授業目標	
学科・学年	1年 全学科	本学の建学の精神・校訓・教育方針を具現化するための授業。 倫理を基本とした全人教育としての本科目を履修することにより、社会人としての心構え、グローバルな教養を身に付け、有意な人材となることを目指す。 ＜授業全体の内容の概要＞ 社会におけるさまざまな規範の根拠について、哲学の誕生から宗教の発展、現代の動向を講義や演習、グループワークを通して学ぶ ＜授業修了時の達成課題(到達目標)＞ この授業を学ぶことにより、倫理学の基本的な考え方を身につけ、自己実現を果たすために自分が社会にどのような価値を与えられるかを考え、自己が成長を実感できるようになることを目指す。	
開講時期	前期・後期		
授業形態	座学・演習 32コマ (64時数)		
授業担当者	齋藤 照安		
実務家教員	×	-	
教材・教具	参考資料:本学「学生の手引き」 CANジャーナル(本学機関誌)、「現代の倫理」(山川出版社)、「ディープな倫理」、「倫理 愛の構造」(東京大学出版会)、オリジナルプリント		
評価方法	前期・後期の試験結果、授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ・内容		
1	授業「現代倫理」の趣旨		
2	日本の道德教育と問題点		
3	倫理の意味		
4	人間としての自覚	生きがい・モラリストの人間関係	
5	古代ギリシャの哲学	タレス、ソクラテス、プラトン、アリストテレス	
6	イギリス経験論と大陸合理論	ベーコン、デカルト、カント	
7	ドイツ哲学の全盛期	ヘーゲル、ショーペンハウエル、ニーチェ	
8	現代世界への挑戦	ダーウイン、マルクス、デューイ、サルトル	
9	古代中国の思想家	諸子百家、孔子、孟子	
10	老荘思想	老子(自然の道) 莊子(自由の精神)	
11	日本の経営者(1)		
12	日本の経営者(2)		
13	日本の経営者(3)		
14	読書のすすめ		
15	前期のまとめ		
16	前期試験		

90分/コマ	テーマ・内容	
17	キリスト教	キリスト教の開祖(イエス・キリスト)
18	イスラーム教	イスラーム教の開祖(ムハマンド)
19	仏教の開祖 (ブツタ)	
20	倫理の発展	朱子、墨子(戦争否定論)
21	日本の歩んだ道	戦争後の日本の思想、戦争と平和(1)
22	日本の歩んだ道	戦争後の日本の思想、戦争と平和(2)
23	日本の歩んだ道	戦争後の日本の思想、戦争と平和(3)
24	社会契約説	ホッブス、ルソー
25	奉仕とボランティア	
26	家族の絆とは何か	社会学とはなにか
27	人間関係について	
28	社会をつくる	現代社会と社会運動
29	家族の絆とは何か	親子の関係、核家族化
30	人間にとって 都市とは何か	
31	宗教社会学	
32	後期のまとめ	

シラバスデータ			2023/4/13
科目名	企業研究 I		
年度	2023年度	授業目標	
学科・学年	1年 全学科	・就職活動の準備を、学科の教育実践の進捗を踏まえた上で、順次 行なっていく。 ・「人生100年時代における『キャリア自律』」について理解する。	
研究	全コース		
開講時期	後期 16コマ		
授業形態	座 学		
授業担当者	橋野 幸男		
実務家教員	×		
教材・教具	・配付プリント ・ワークシート集		
評価方法	出席・授業取り組み状況 及び 課題提出の結果 を総合して評価		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	オリエンテーション	新卒雇用の動向、「ジョブ・カード」制度	
2	職業能力の構造	産業経済・社会の変化と「求める人材像」、「キャリア自律」	
3	就職活動の概要 ①	就職活動の流れ、活動の心構え	
4	就職活動の概要 ②	専門学校生の特長、情報源	
5	社会理解	産業経済・社会の現在とこれから	
6	自己理解 ①	自己特性抽出の方法、＜ワーク＋解説・a＞「コミュニケーション・スタイル」診断	
7	自己理解 ②	＜ワーク＋解説・b＞「基礎力」診断	
8	自己理解 ③	＜ワーク＋解説・c、d＞「認知特性」診断、「読解力」診断	
9	自己理解 ④	＜ワーク＋解説・e＞「パーソナル・ヒストリー」	
10	自己理解 ⑤	＜ワーク＋解説・f＞ エピソードの選択	
11	自己理解 ⑥	＜ワーク＋解説・g＞「ジョブ・カード」作成、これまでの成長の振り返り	
12	企業・業界研究 ①	企業研究のフレームワーク（「就職先検討の8つの魅力要因」）	
13	企業・業界研究、②	業界動向、IR情報・業界紙などの活用	
14	職種研究	「職種別コンピテンシー」	
15	応募書類 ①	応募書類の種類・準備、「履歴書」の構成、「ジョブ・カード」との対応関係	
16	応募書類 ②	「企業指定エントリーシート」、「オープン・エントリーシート」の構成	

シラバスデータ			2023/4/13
科目名	ビジネス文書技法		
年度	2023年度	授業の目的・ねらい・達成課題(到達目標)	
学科	ITゲーム&ロボットシステム学科 音響&映像メディアクリエイト学科	あらゆるビジネスシーンに必要なパソコンアプリケーションのワープロ・表計算についての活用技法を学ぶ。 授業全体の内容の概要 ワープロソフト(Microsoft Word)を使用した文書作成技術、表計算ソフト(Microsoft Excel)を使用したデータ処理の基礎等を学習する。また、これらの学習を通じて、PCやインターネットを利用する上でのマナーについても学習する。 1) Word・Excelの基本的な操作を理解し、実践できる 2) タッチタイピングができる 3) ワードプロセッサを使って読みやすい文書を作成できる 4) 表計算ソフトウェアの基本的な使い方を理解し、簡単な帳票を作成できる 5) Word・Excelともに、履修目標レベルは検定3級以上とする	
学年	1年		
コース	ー		
開講時期	通年		
授業回数	32コマ		
授業形態	演習		
授業担当者	植田 和華		
実務家教員	×	-	
使用テキスト参考文献	「MicrosoftWord2019クイックマスター」「MicrosoftExcel2019クイックマスター」(ウィネット) 「Word 文書処理技能認定試験 3級 問題集」「Excel 表計算処理技能認定試験 3級 問題集」(サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会)		
評価方法	前期・後期の検定試験結果、授業態度、出欠状況を加味した上で、学生の手引きに基づいて評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	Wordの基本	授業オリエンテーション、事前アンケートの実施、Wordの基本的な機能について学ぶ	
2	文字の入力と編集の基本操作	新規文書の作成、日本語入力システム、文字の入力と変換、単語の登録、文書の保存・編集・コピー	
3	文書の編集	ページの書式設定、文字の書式設定、文字幅と文字間隔の設定、文字列の配置、字下げと行間の設定、禁則処理、罫線と網かけ	
4	文書の印刷	改ページの挿入、ヘッダーとフッターの設定、印刷イメージの確認方法	
5	文書の作成	入力オートフォーマット、段落番号の書式設定、箇条書きの設定、タブとインデント、ビジネス文書の作成例	
6	表を使った文書の作成	表の作成、表の選択方法、表の編集、表の装飾	
7	図形や画像を使った文書の作成	図形の作成・編集、画像の挿入、横書きテキストボックスの挿入、ワードアートの挿入	
8	検定対策	総合問題の実施→解説	
9	検定対策	練習問題の実施→解説	
10	検定対策	練習問題の実施→解説	
11	検定対策	練習問題の実施→解説	
12	検定対策	模擬試験の実施→解説	
13	検定対策	過去問題の実施→解説	
14	検定対策	過去問題の実施→解説	
15	検定対策	過去問題の実施→解説	
16	前期のまとめ	サーティファイ Word文書処理技能認定試験 の実施	

90分/コマ	テーマ	内容
17	Excelの基本	Wordの基本的な機能について学ぶ
18	データの編集	新規ブックの作成、データの入力、数値の入力、データの移動とコピー
19	表の編集	罫線の設定、セルの書式設定、セルの配置、表示形式の設定、列幅や行の高さの調整、行や列の挿入と削除
20	ブックの印刷	表示モードの切り替え、ページ設定の変更、印刷の実行、印刷範囲の指定
21	グラフと図形の作成	グラフの作成と編集、図形の作成
22	ブックの利用と管理	ワークシートの管理、ウィンドウの操作
23	関数(1)	統計関数、数学／三角関数
24	関数(2)	論理関数、日付関数
25	データベース機能	リストの作成、並べ替え、データの抽出、テーブル機能
26	検定対策	練習問題の実施→解説
27	検定対策	練習問題の実施→解説
28	検定対策	模擬試験の実施→解説
29	検定対策	過去問題の実施→解説
30	検定対策	過去問題の実施→解説
31	検定対策	過去問題の実施→解説
32	後期のまとめ	サーティファイ Excel 表計算処理技能認定試験の実施