

令和6年度
音響 & 映像メディアクリエイト学科
2年
シラバス

※本シラバスのすべての科目については、学生のとびき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			2024/4/1
科目名	プロゼミ1・2／ゼミナール1・2		
年度	2024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・2年	企業との産学連携し、課題を頂き授業にて制作を実施する。職業イメージを明確にし、スキルアップを図る事を目的とする。 また、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。	
研究			
開講時期	通年		
授業形態	実習 64コマ(128時数)		
授業担当者	五味正太郎・植田和華・京谷規秀・落合布暁		
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(五味) フリーランスでCGクリエイター、アニメーター、Webクリエイター、CADデザイナー、CADオペレーターとしての実務経験(落合)	
教材・教具	自作プリント又は企業からの提供資料		
評価方法	実習成果物や、企業からの評価を考慮する。		
コマシラバス			
【授業内容】	テーマ	内容	
1～64		プロゼミ1・2／ゼミナール1・2 例 ・有限会社スルガエンタープライズ様依頼 「販促用ホームページ制作」 1. Yahooショッピング内ネットショップ構築(個人向け商品) 2. 公式ページ制作 3. Facebook法人ページ制作 ・株式会社FM島田様依頼 「特産品ラジオ番組制作」 「オリジナルキャラクター制作」 「公式HP改造」 1. PVチーム、レコーディング中、継続 2. ラジオ番組チーム、1人1作品完成、ラジオ局と連携！？ 3. スルガエンタープライズチーム、キャラクター作成、ページ修正、継続 など ◎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。	

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	卒業研究		
年度	2024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2年	2年間の集大成として、今まで培ってきた知識・技術のさらなるレベルアップを図る。 グループ研究を行うことにより、実社会での人間同士のコミュニケーションの重要性を身につける。	
研究			
開講時期	後期		
授業形態	グループ実習 64コマ(128時数)		
授業担当者	五味 正太郎 植田 和華		
教材・教具	特になし、グループごと調達		
評価方法	実習での作品評価とする。		
コマシラバス			
【授業内容】	テーマ	内容	
1～64	意義・動機付け、班編成、テーマ選定”意義(2年間の集大成・グループ研究・スケジュール管理・プレゼン技術の習得)を理解させる。 テーマ選定は、学科の特色を活かしたものとする。 全体のスケジュールリング、分担決め今後の作業スケジュール及びメンバーの作業分担を行う 基本調査及び新技術の学習研究テーマについての、技術研究、事例調査等の情報収集を行う。 コンテンツ制作するための企画・絵コンテ・スケジュールを作成 コンテンツが企業案件の場合は、クライアントとの折衝、企画提案も行う。プレゼンテーション準備発表内容の企画、素材準備、セリフ考案等 発表練習及びチューニング聞き手の立場に立った話し方に留意する。		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	ウェブデザイン基礎		
年度	2024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	webデザインは情報を伝える技術とwebページの画面を整えるコーディングの技術の2つの技術の組み合わせである。 ・html5、CSS3を身につける。 ・WEBサイトの制作実習を通して、WEBによる表現を考え、実現する力を身につける。	
研究	映像メディア研究		
開講時期	前期 32コマ (64時数)		
授業形態	実習		
授業担当者	木野 正弥		
実務家教員	○	IT企業でWebデザイナー、Webプログラマー、Webディレクター、Webコンサルタントとしての実務経験	
教材・教具	ノートパソコン、「HTML&CSSとWebデザインが 1冊でちゃんと身につく本」、PowerPoint、オリジナル演習使用アプリ:Brackets、各種ブラウザ Photoshop CC, Illustrator CC, Dreamweaver CC…etc		
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	WEBデザインの基本	仕組み、パーツ、フォント、色などについて	
2		環境準備	
3	HTMLマークアップ基礎	HTMLタグ、構造、演習	
4			
5	CSS基礎	CSSの書き方、修飾、演習	
6			
7	ページレイアウトパターン毎の制作1	フルページ	
8			
9	ページレイアウトパターン毎の制作2	シングルカラムページ	
10			
11	ページレイアウトパターン毎の制作3	2カラムページ	
12			
13	ページレイアウトパターン毎の制作4	グリッドレイアウトページ	
14			
15	ページレイアウトパターン毎の制作5	レスポンシブデザイン	
16			

90分/コマ	テーマ	内容
17	webサイト制作実習	実習テーマ決め
18		企画書/設計書作成
19		制作
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31	発表	発表及び相互評価
32		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	ウェブデザイン応用		
年度	2024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	webデザインやモバイルアプリのUI設計に踏み込んで、プロトタイピング手法を使ったウェブデザインを習得する。 ・Adobe XDを身につける。 ・プロトタイピングによる、UI操作の仮設・検証を繰り返し、より良い操作感を求める。 ・WEBサイトの制作実習を通して、WEBによる表現を考え、実現する力を身につける。	
研究	映像メディア研究		
開講時期	後期 32コマ(64時数)		
授業形態	実習		
授業担当者	木野 正弥		
実務家教員	○	IT企業でWebデザイナー、Webプログラマー、Webディレクター、Webコンサルタントとしての実務経験	
教材・教具	ノートパソコン、「Adobe XD プロトタイピング実践ガイド」～ユーザーの要求に応えるUI/UXデザイン」、PowerPoint、オリジナル演習使用アプリ：Adobe XD、Brackets、各種ブラウザ Photoshop CC, Illustrator CC, Dreamweaver CC…etc		
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	プロトタイピングの基本	ウェブサイトのプロトタイピングとモックアップについて	
2	〃	〃	
3	プロトタイプ制作の基本	モバイルアプリ、Webサイトなどのプロトタイプ制作の進め方	
4	〃	〃	
5	Adobe XD の基本操作	基本操作	
6	〃	複数のパターンの制作実習	
7	Adobe XD で動くプロトタイプ制作	インタラクション、自動アニメーションなどの動きの実習	
8	〃	〃	
9	ケーススタディ	ランディングページのプロトタイピング他	
10	〃	〃	
11	プロトタイプの公開	デザインスペックの公開方法、読み込み、書き出し機能の理解など	
12	〃	〃	
13	webサイト制作実習	実習テーマ決め	
14		企画書/設計書作成	
15		プロトタイプ制作	
16			
17			
18			

90分/コマ	テーマ	内容
19	webサイト制作実習	制作
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31	発表	発表及び相互評価
32		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	実践映像制作1		
年度	2024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 2年	制作指示通りに映像を制作する技術の習得。現場の制作を意識した作品制作。	
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	○	フリーランスでCGクリエイター、アニメーター、Webクリエイター、CADデザイナー、CADオペレーターとしての実務経験	
教材・教具	-		
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	CM制作応用1	絵コンテ作成1	
2	CM制作応用2	絵コンテ作成2	
3	CM制作応用3	香盤表作成1	
4	CM制作応用4	香盤表作成2	
5	CM制作応用5	撮影準備1	
6	CM制作応用6	撮影準備2	
7	CM制作応用7	スタジオ撮影1	
8	CM制作応用8	スタジオ撮影2	
9	CM制作応用9	屋外撮影1	
10	CM制作応用10	屋外撮影2	
11	CM制作応用11	編集作業1	
12	CM制作応用12	編集作業2	
13	CM制作応用13	特殊効果1	
14	CM制作応用14	特殊効果2	
15	CM制作応用15	SE、BGM	
16	CM制作応用15	プレゼン準備	

90分/コマ	テーマ	内容
17	自由課題制作1	CM制作課題発表・企画書作成1
18	自由課題制作2	企画書作成2
19	自由課題制作3	絵コンテ作成1
20	自由課題制作4	絵コンテ作成2
21	自由課題制作5	モデリングor撮影1
22	自由課題制作6	モデリングor撮影2
23	自由課題制作7	モデリングor撮影3
24	自由課題制作8	モデリングor撮影4
25	自由課題制作9	モデリングor撮影5
26	自由課題制作10	モデリングor撮影6
27	自由課題制作11	モデリングor撮影7
28	自由課題制作12	モデリングor撮影8
29	自由課題制作13	モデリングor撮影9
30	自由課題制作14	モデリングor撮影10
31	自由課題制作15	プレゼン準備
32	自由課題制作16	自由制作課題発表・総評

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	実践映像制作2		
年度	2024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 2年	スケジュールを意識した映像制作に慣れる。現場で活用できる応用力を身につける。	
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	○	フリーランスでCGクリエイター、アニメーター、Webクリエイター、CADデザイナー、CADオペレーターとしての実務経験	
教材・教具	-		
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	最終課題制作	企画書作成1	
2	最終課題制作	企画書作成2	
3	最終課題制作	企画書作成3	
4	最終課題制作	企画書作成4	
5	最終課題制作	プロット作成1	
6	最終課題制作	プロット作成2	
7	最終課題制作	コンテ作成1	
8	最終課題制作	コンテ作成2	
9	最終課題制作	コンテ作成3	
10	最終課題制作	コンテ作成4	
11	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成1	
12	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成2	
13	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成3	
14	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成4	
15	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成5	
16	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成6	

90分/コマ	テーマ	内容
17	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成7
18	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成8
19	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成9
20	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成10
21	最終課題制作	エフェクト制作・編集1
22	最終課題制作	エフェクト制作・編集2
23	最終課題制作	エフェクト制作・編集3
24	最終課題制作	エフェクト制作・編集4
25	最終課題制作	エフェクト制作・編集5
26	最終課題制作	エフェクト制作・編集6
27	最終課題制作	エフェクト制作・編集7
28	最終課題制作	エフェクト制作・編集8
29	最終課題制作	エフェクト制作・編集9
30	最終課題制作	エフェクト制作・編集10
31	最終課題制作	オーディオ・最終調整
32	最終課題制作	最終課題制作課題発表・総評
33	最終課題制作	ジャンルに応じた素材作成15
34	最終課題制作	編集作業1
35	最終課題制作	編集作業2
36	最終課題制作	編集作業3
37	最終課題制作	編集作業4
38	最終課題制作	編集作業5
39	最終課題制作	編集作業6
40	最終課題制作	編集作業7
41	最終課題制作	編集作業8
42	最終課題制作	編集作業9
43	最終課題制作	プレゼンテーション準備1
44	最終課題制作	プレゼンテーション準備2
45	最終課題制作	プレゼンテーション準備3
46	最終課題制作	プレゼンテーション準備4
47	最終課題制作	プレゼンテーション準備5

90分/コマ	テーマ	内容
48	最終課題制作	プレゼンテーション準備6

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	3DCG実践	授業目標	
年度	2024年度	アニメーション業界で広く使われており、モデリング、レンダリング、アニメーションから映像の編集までこなせる、オープンソースの3D CG制作アプリケーション、Blenderを活用するスキルを習得する。	
学科・学年	音響&映像メディア アクリエイト学科 2年		
研究	映像メディア研究		
開講時期	前期		
授業形態	座学・実習		
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、Blender、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	1年次の復習	1年次で学習したことがどれだけ身についているかの確認をし、2年次で行う授業の説明をする	
2			
3	モデリング テクスチャ	ビンのモデリングををし、ラベルを制作して貼り付ける	
4			
5	モディファイア	さまざまなモディファイアの使い方を学び、モデリングをする (ブーリアンモディファイア、スクリューモディファイア、アレイモディファイア)	
6			
7			
8			
9	バンプマッピング	ノイズテクスチャを使用して地球っぽいものをモデリングする	
10			
11	キーフレーム アニメーション	箱人間を作り、骨格を入れて歩行アニメーションを制作する	
12			
13	物理シミュレーション	剛体シミュレーション(硬い物体が落ちた時のアニメーション)	
14		軟体シミュレーション(柔らかい物体が落ちた時のアニメーション)	
15		流体シミュレーション(水が落ちる時のアニメーション)	
16		毛皮と髪の毛の作り方	
17		煙の作り方	
18		打ち上げ花火の作り方を解説し、基本的なパーティクル設定や複数配置の仕方を学ぶ	

90分/コマ	テーマ	内容
19	作品制作	学生が応募できるデジタルコンテスト用の作品(静止画作品)を制作し、応募する
20		
21		
22		
23	キャラクターモデリング	1頭身のキャラクターをモデリングし、マテリアルを追加。撮影セッティングを行う
24		
25		2頭身キャラクターをモデリング
26		
27		ローポリモデルの作成
28		
29	背景モデル	ジオメトリノードを使用して、イルミネーションの並木道を制作する
30		
31	ポートフォリオ作成	2年間で制作した作品をまとめ、冊子としてPDF化したものを提出し評価する
32		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	デジタルデザイン実践		
年度	2024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 2年	1年次に学んだデジタルデザインのスキルをベースに、実践的なプロダクトやアド関連のデザインを実践する。 また、関連コンテストへの作品応募も行い、その成績・結果によりスキルレベルをチェックする。	
コース	映像メディア研究		
開講時期	前期 32コマ(64時数)		
授業形態	実習		
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、Illustrator、Photoshop、TVモニター、ホワイトボード、USB(HDD)		
評価方法	実習課題提出状況、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	1年次の復習	1年次で学習したことがどれだけ身についているかの確認をし、2年次で行う授業の説明をする	
2			
3	イラストトレース	トレースを通して放物線や蛇行した線を描く際のポイントを説明し、ペンツールの苦手意識を克服する	
4			
5	チラシ制作	学校内で行われるオープンキャンパス開催のチラシ制作を行う デザインしたものを発表し講評をもらう	
6			
7			
8			
9	名刺デザイン	会社見学やインターンシップ時に使用するオリジナルの名刺をデザインする	
10			
11	コンペ応募	登竜門などに掲載されているコンペ（アート・ロゴ・グラフィック・ポスターなど）に応募するための作品を制作する	
12			
13			
14			
15	ポートフォリオ作成	ポートフォリオの作り方指導を行い、今まで制作した作品をまとめる	
16			
17	配色	配色のセオリーや考え方、色が持つ印象やトーンの扱い方を学ぶ	
18			

90分/コマ	テーマ	内容
19	グラデーション メッシュ	グラデーションメッシュツールを使用して食欲をそそる果物を描く方法を学習する
20		
21	パターンブラシ	光沢感のあるチェンブラシをデザインする方法を学ぶ中で、パターンブラシの作成方法や使い方 方を学習する
22		
23	イラスト制作	Illustratorを使用しイラストをフラットスタイルで描く
24		
25	ポストカード作成	自分だけのオリジナルデザインを制作する
26		
27	ポスター制作	学園祭をテーマとしたポスターの制作を行う デザインしたものを発表し講評をもらう
28		
29		
30		
31	ポートフォリオ作 成	制作した作品をまとめ、冊子としてPDF化したものを提出し評価する
32		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	舞台演出技術		
年度	2024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2年	コンサートやイベントにおける舞台演出や技術を幅広く知り、舞台芸術への興味を引き出していく。 舞台関連業界への就職に有利な人材を育成、就職後の業務が楽しくなるような知識を身に着ける。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	前期 32コマ(64時数)		
授業形態	実習		
授業担当者	磯田 弘 植田 和華		
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	授業内容によって授業担当者が調達いたします。 (映像機器、照明機器、音響機器等)		
評価方法	実習課題提出状況、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	自己紹介	お互いの自己紹介	
2	仕事受注の流れ	舞台業界における様々な業種やクライアント	
3	舞台	舞台の名称や業界用語	
4	舞台	平台の組み方 他	
5	映像	各種映像機材 画角やケーブルの種類 (ケーブル各種 持ち込み予定)	
6	映像	パワーポイントの作成	
7	照明	照明機材の種類	
8	照明	DMXについて (調光卓・LED Parライト等 持ち込み予定)	
9	音響	デジタル卓を触ってみよう 音響のデジタル伝送 (YAMAHA QL-1・Rio1608 等 持ち込み予定)	
10	音響		
11	音響	デジタル卓を使用してナレーション録音 (YAMAHA QL-1・Rio1608 等 持ち込み予定)	
12	音響		
13	音響	デジタル卓を使用してPA (YAMAHA QL-1・Rio1608 SP 等 持ち込み予定)	
14	音響		
15	特効	特効機器の種類	
16	特効	プランニングしてみよう	

90分/コマ	テーマ	内容
17	電気	電源のノウハウ
18	舞台進行	進行表制作
19	舞台	舞台美術プラン作成
20	舞台	
21	映像	朗読に映像をつけてみよう (各個人パソコン・40インチモニターTV)
22	映像	
23	照明	朗読に照明をつけてみよう (調光卓・LED Parライト等 持ち込み予定)
24	照明	
25	音響	デジタル卓を触ってみよう 2 (YAMAHA QL-1・Rio1608 等 持ち込み予定)
26	音響	
27	音響	デジタル卓を使用してナレーション録音 2 (YAMAHA QL-1・Rio1608 等 持ち込み予定)
28	音響	
29	音響	デジタル卓を使用してPA 2 (YAMAHA QL-1・Rio1608 等 持ち込み予定)
30	音響	
31	現場実地研修	ホールを借りて音響・照明実地研修 設営から撤収まで (借りられるホールを探してみます。 札の辻クロスホール・マーカムホール・ROXY・サナッシュ等を予定)
32	現場実地研修	

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	レコーディング実践1		
年度	2024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2年	1年次に学んだレコーディングの知識、実技を応用し、実際に環境の違いや機材の違いによって、どれだけ録音した音に違いが出るのかを実践していく。 また、ミックス、マスタリングの技術向上を目指し、ワンランク上の編集技術、エフェクトの使用方法についても実際に編集をしながら学んでいく。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	前期 32コマ(64時数)		
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	学内音響機材(ミキサー、アンプ、スピーカー、マイク等)ノートパソコン、オリジナル教材(スライド、プリント等)		
評価方法	演習課題への取り組み、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	レコーディングの歴史①	レコーディング技術の移り変わりアーティストの立ち場の変化	
2	録音環境の違い(ギター)	様々な録音環境での音の違いを実際に録音し、検証していく	
3	レコーディングの歴史②	最新のレコーディング技術について	
4	録音環境の違い(ボーカル)	様々な録音環境での音の違いを実際に録音し、検証していく	
5	レコード業界の現在	レコーディングの業界の今の動きを知る	
6	編集技術について	編集技術の基礎基本を振り返る	
7	波形データの読み取り	音声波形の読み取りについて	
8	DAWとは	DAWを使用するメリットとデメリットについて	
9	MTRとは	MTRを使用するメリットとデメリットについて	
10	音声の編集	音声の編集の注意点、ポイントについて	
11	音楽の編集	音楽の編集の注意点、ポイントについて	
12	録音レベルとレベルコントロール	録音で注意すべき録音レベルとそれを意識したレベル操作について	
13			
14	ミックス作業	ミックスにおける注意点、ポイントについて	
15			
16	マスタリング	マスタリングにおける注意点、ポイントについて	

90分/コマ	テーマ	内容
17	レコーディング演習	学んだことの理解を深める為、レコーディングを行う
18		
19	ミックス・マスタリング演習	前の授業で録音したものを利用し、ミックス・マスタリングへの理解を深める
20		
21	音の違い	各学生がミックス・マスタリングしたものの音の違いを比較、評価する
22		
23	楽器の音の広がり	各楽器の音の広がり方について
24		
25	ペアマイク収音	ステレオ録音の方法の1つであるペアマイク収音について
26		
27	音声ファイル	音声ファイルの拡張子による音の違いについて
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	定期試験に向けた対策授業
32		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	レコーディング実践2		
年度	2024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 2年	前期に学んだレコーディングの知識、実技を応用し、実際に環境の違いや機材の違いによって、どれだけ録音した音に違いが出るのかを踏まえ、実際にレコーディングを行っていく。 また、ミックス、マスタリングの向上した技術を活かし、ランクの高い作品の制作を行い、評価する。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	後期 32コマ (64時数)		
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	学内音響機材 (ミキサー、アンプ、スピーカー、マイク等) ノートパソコン、オリジナル教材 (スライド、プリント等)		
評価方法	課題内容、課題への取り組み、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	前期の復習	前期に学んだレコーディングの知識について復習を行う	
2			
3	レコーディング演習	学んだことの復習のため、実技演習を行う	
4			
5	ミックス・マスタリング演習	前の授業で録音したものを利用し、ミックス・マスタリングの演習	
6			
7	アーティストとレコーディング	アーティストとレコーディング会社との権利について	
8			
9	専属実演家契約について	レコード会社とアーティストが締結する契約について	
10			
11	マネージメント契約について	プロダクションのマネージメント契約について	
12			
13	レコード会社とプロモーション	プロモーション会社とアーティストが締結する契約について	
14			
15	プレスと販売について	CD・レコードとしてプレス、販売する流れについて	
16			

90分/コマ	テーマ	内容
17	レコーディング内容の検討	グループを決定し、レコーディング内容の検討をしてもらう。具体的な担当や、作業計画まで行う。
18		
19	レコーディング演習(2)	実際の楽曲やオリジナル楽曲を利用して、フルバンドのレコーディング演習を行う。ここまでの学習を最大限活かし、高いクオリティの作品を制作する。 1)レコーディングの企画 2)レコーディングの実施
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27	ミックス・マスタリング演習(2)	ここまでの授業で行ったレコーディング作品をミックス・マスタリングする。今年度の集大成として完全な作品を作ることを目指す。
28		
29		
30		
31	後期まとめ	後期に作成した作品の振り返りと反省
32		

シラバスデータ		2024/4/1
科目名	イベントプロモーション	
年度	2024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 2年	イベントの裏側の部分として、企画制作に着目した授業を行う。 イベントを企画制作するにあたり、イベントの種類についてやイベント企画のポイントについて、注意点などの基礎基本的な部分から勉強を始める。 最終的には、実際にイベントを開催することを想定した企画制作を行い、より実践的な学びとすることを目指す。
研究	音響エンタメ研究 映像メディア研究	
開講時期	前期 16コマ (32時数)	
授業形態	座学	
授業担当者	五味 正太郎	
実務家教員	×	
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) プロジェクター、スクリーン、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	イベントとは	イベントとは イベントの定義
2	イベントの種類	イベントの種類と分類
3	イベントの開催	開催件数の推移と目的
4	消費促進効果	イベントによる経済効果の影響
5	イベントとメディア環境の変化	イベントとインターネットやテレビ、ラジオなどの環境の変化を結びつけて学ぶ
6	イベントとインターネット	インターネットの普及によるイベント内容の変化について
7	イベントにおける心理状態	男性女性や地域差など状況や心理状態からイベントを学ぶ
8	イベント参加者の傾向と推移	イベント参加者がある定義をして、分類をすることで比較していく
9	イベント企画とは	イベントについて学んだことを企画につなげていく
10	イベント企画におけるポイント	イベント企画の際に注意する点、重要視する点を学ぶ
11	イベント費用と収益	イベント開催において切り離せない費用と収益について
12	ギャランティの概念	出演者に対する報酬の概念について
13	企画演習1	イベントの開催を想定した企画を行う (グループワーク)
14	企画演習2	イベントの開催を想定した企画を行う (グループワーク)
15	企画演習3	イベントの開催を想定した企画を行う (グループワーク)
16	試験対策	定期試験に向けた対策授業

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	音響工学 応用		
年度	2024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 2年	1年次に学んだ音の現象や機械の内部構造に加えて、今年度は聴覚現象による、音の聴こえ方の違いや、デシベルの概念についてなど、より詳細な内容を学んでいく。 目に見ることができない音をより具体的に把握できることを目指し、実践において活かせる知識を身につけていく。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	前期 32コマ (64時数)		
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	前年度の復習	音響機材の内部構造や音の現象などの前年度に学習したことの復習	
2			
3	視覚と聴覚	人間の感覚の中から視覚と聴覚を比較していく	
4	聴覚異常	音楽や音を扱う仕事として意識すべき聴覚異常について学ぶ	
5	熱エネルギー	音と熱エネルギーの関係性を詳しく学ぶ	
6	デシベル	一般的に使われてるデシベルについて詳しく学ぶ	
7	デシベル計算	デシベルの計算方法について学ぶ	
8	増幅度計算	音の増幅度の計算方法について	
9	特殊なマイク	特殊な用途で使われるマイクについて	
10			
11	モニタースピーカーの構成	モニタースピーカーの配置構成とその効果について	
12	モニタースピーカーの構成	モニタースピーカーの配置構成とその効果について	
13	ミキサーのブロック図	ミキサーのモジュールを表したブロック図の読み取りと理解	
14	ミキサーのブロック図	ミキサーのモジュールを表したブロック図の読み取りと理解	
15	フィルター回路	音に変化を与えるフィルター回路の構造を理解する	
16	フィルター回路	音に変化を与えるフィルター回路の構造を理解する	

90分/コマ	テーマ	内容
17	音響心理学①	音響心理学の基礎基本
18	音響心理学②	音による感情変化とその影響について
19	音響心理学③	音による行動への影響について
20	音響心理学④	音を心理的に考え、効果を上げる方法
21	音楽心理学①	音楽の心理的活用法について
22	音楽心理学②	音楽療法、音楽セラピーの効果とは
23	音楽心理学③	BGMの効果と留意点について
24	音楽心理学④	心理面を考慮した作曲について
25	残響とマイクの指向①	残響下でマイクの指向性が音にいかに関与するか
26	残響とマイクの指向②	残響下でマイクの指向性が音にいかに関与するか
27	残響とマイクの指向③	残響下でマイクの指向性が音にいかに関与するか
28	残響とマイクの指向④	残響下でマイクの指向性が音にいかに関与するか
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			2024/4/1
科目名	PA実践1		
年度	2024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 2年	1年次に習得したPAの知識や技術に加え、舞台照明に関する知識や技術を身につけることを目指す。 基本的な電気の知識から、舞台照明の考え方、機器の扱い方についてを学び、県下で求められているマルチな人材の育成を目標とする。実際に、企業にて照明業務にあたっている企業人を講師に迎え、より実践的で実務的な知識・技術を身につけ、即戦力としても活躍できる力を身につける。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	前期 32コマ(64時数)		
授業形態	座学(一部実習あり)		
授業担当者	村田 祐輔		
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、教材(教科書、プリント等) TV モニター、ホワイトボード 照明機器(スポットライト、ミキサー、カラーフィルターなど)		
評価方法	演習課題への取り組みに授業態度、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	舞台照明とは	”舞台照明”という仕事の紹介と理解	
2			
3	テレビ業務	舞台照明とテレビ照明の違いと業務について	
4			
5	照明で扱う機材	照明業務にて扱う機材について実物を用いて理解をする	
6			
7	照明の色	照明における色の考え方とカラーフィルターについて	
8			
9	現場について ①	舞台照明の現場、実務について知り、より具体的なイメージを持つ	
10			
11	現場について ②	舞台照明の現場、実務に対して、テレビ照明の現場、実務について知る	
12			
13	現場について ③	舞台照明の現場、実務・テレビ照明の現場、実務について知り、その違いについて理解する	
14			
15	操作について	照明機器をコントロール、制御する仕組みについて学ぶ	
16			

90分/コマ	テーマ	内容
17	ミキサーについて	照明におけるミキサー”調光卓”について学び、理解する
18		
19	照明家とは ①	照明オペレーター＝照明家なのか？ 実際の照明家とは何かを理解する
20		
21	照明家とは ②	照明家に必要とされる知識について学ぶ
22		
23	理解を深めよう	ここまで授業で学んできた内容について、より深く理解し、自分の力として扱えることを目指す
24		
25	照明業界の流れ	近年の照明業界の流れや事情について学ぶ
26		
27	公共施設について	公共施設(ホール)における照明設備や機構について学ぶ
28		
29	実習に向けて	公共施設(ホール)実習に向けた説明とその準備
30		
31	ホール実習	実際のホールを見学し、照明業務を実践的に理解する
32		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	PA実践2		
年度	2024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 2年	PA実践1で習得したPAの実践的な知識や技術を使うことができることを目標とする。 日々、環境が変化するPAの仕事として使われている知識や技術を環境の変化に合わせて、学んでいく。会場的大小、建物の構造から音の伝播の違いを見極め、効率よく、良い音を観客に届ける術を学び、就職後の即戦力となる力を身につける。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	後期 32コマ (64時数)		
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	演習課題への取り組み、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	前期の復習	PA機材の使用方法などを実習などを含みながら復習する	
2			
3	映像音響処理技術者資格認定試験 試験対策	映像音響系で有効である検定の取得に向けて対策授業を行う。 ・問題の解説と解答例について ・過去問題の実施	
4			
5			
6			
7			
8			
9	舞台機構調整技能士3級試験対策	舞台で働く人にとって大きな検定である舞台機構調整技能士の検定対策を行う。 実際に、試験の合格を目指す学生に向けた対策だけでなく、就職後を見据えた実践的な学習を行う。 筆記、リスニング、実技の3本柱で学習をしていく。	
10			
11			
12			
13			
14			
15	音響のプランニング(1)	屋外イベントを想定した音響のプランニングについて	
16			

90分/コマ	テーマ	内容
17	音響のプランニング (2)	ホールやライブハウスでのイベントを想定した音響のプランニングについて
18		
19	音響のプランニング (3)	プランニングのまとめ
20		
21	音響実習(1)	前期からの実技実習の振り返りを行う。
22		
23	音響実習(2)	音響と照明の実技演習
24		
25	音響実習(3)	音響と照明を合わせた総合実技演習
26		
27	音響実習(4)	2年間の実技実習のまとめ
28		
29	後期まとめ	後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			2024/4/1
科目名	サウンド制作実践1		
年度	2024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 2年	作曲、編曲といった楽曲制作技術とレコーディング技術、編集技術を融合させ、様々な作品作りに取り組む。この制作を通して、技術、知識をより実践的なものへと昇華させることを目指す。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	前期 32コマ(64時数)		
授業形態	実習(一部座学あり)		
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	演習課題への取り組み、課題評価に授業態度、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	サウンド制作について	この授業で行う内容についてのオリエンテーション	
2	ラジオCM制作 ①	課題の説明と、グループ分け、話し合い	
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	ラジオCM制作 ②	音声を用いた作品制作を行うことで、基礎基本である音声の扱い方を深める 1. 録音用原稿の作成 2. レコーディング 3. 作曲・編集 4. プレゼンテーション準備	
6			
7			
8			
9	プレゼンテーション	制作した作品を評価してもらい、次回の制作につなげていく	
10	サウンドロゴ制作 ①	課題の説明と、グループ分け、話し合い	
11	サウンドロゴ制作 ②	ラジオCM制作を受けて、より音楽性の強い作品の制作を目指す 1. 録音用原稿の作成 2. レコーディング 3. 作曲・編集 4. プレゼンテーション準備	
12			
13			
14			
15	サウンドロゴ制作 ②		
16	プレゼンテーション	制作した作品を評価してもらい、次回の制作につなげていく	

90分/コマ	テーマ	内容
17	楽器を用いた作品制作 ①	課題の説明と、グループ分け、話し合い
18	楽器を用いた作品制作 ②	楽器の演奏ではなく、楽器の音を録音する技術の向上を目指す 1. 録音用原稿の作成 2. レコーディング 3. 作曲・編集 4. プレゼンテーション準備
19		
20		
21		
22		
23	プレゼンテーション	制作した作品を評価してもらい、次回の制作につなげていく
24	カラオケ作品制作 ①	課題の説明と、グループ分け、話し合い
25	カラオケ作品制作 ②	音声の録音、編集技術、DTM技術の向上を目指す 1. 録音用原稿 ^{サウンド} の ^{ソフト} 作成 ^{制作} ② 2. レコーディング 3. 作曲・編集 4. プレゼンテーション準備
26		
27		
28		
29		
30	プレゼンテーション	制作した作品を評価してもらい、次回の制作につなげていく
31	まとめ	前期に制作した作品を振り返り、反省を行う
32		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	サウンド制作実践2		
年度	2024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 2年	サウンド制作実践1を踏まえ、作曲、編曲といった楽曲制作技術とレコーディング技術、編集技術を融合させ、より質の高い作品作りに取り組む。 この制作を通して、技術、知識をより実践的なものへと昇華させることを目指す。	
研究	音響エンタメ研究		
開講時期	後期 32コマ(64時数)		
授業形態	実習(一部座学あり)		
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	演習課題への取り組み、課題評価に授業態度、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	フォーリーサウンド制作1	既存の映像のサウンドを消して、自分たちで効果音を作る。	
2		(1) 取り扱う動画を決定する。 (2) 何を代用することで音を再現できるのか分析・考察する。 (3)レコーディング (4) 映像に合わせて編集をし、完成させる”	
3			
4			
5			
6		プレゼンテーション(選定理由、企画内容、工夫した点、今後への課題、実演)	
7	フォーリーサウンド制作2	既存のラジオCMを分析し、そのコピーを制作する。BGM、SEもグループで制作する。 分担を決める。	
8		(1) ターゲットとするラジオCMを決める。 (2) セリフの聞き取り、使用BGM、SEの分析・コピー。 (3) NAレコーディング 並行して、BGM作り(打ち込みまたはレコーディング) SE作り(レコーディング) プレゼンテーション準備(Powerpoint) (4) BGM、SEを含めたミキシング・マスタリング、完成	
9			
10			
11			
12		プレゼンテーション(選定理由、企画内容、工夫した点、今後への課題、実演)	
13	TVCMのパロディ作品制作ー1	既存のTVCMを分析し、そのパロディを制作。動画と合成し、仕上げる。分担を決める。	
14		(1) ターゲットとするTVCMを決める。 (2) セリフの聞き取り、使用BGM、SEの分析・コピー。 (3) NAレコーディング 並行して、BGM作り(或いは既存曲から選択・編集、打ち込み、レコーディング) SE作り(レコーディング、素材集め) プレゼンテーション準備(Powerpoint) (4) BGM、SEを含めたミキシング・マスタリング、完成	
15			
16			
17			
18		プレゼンテーション(選定理由、企画内容、工夫した点、今後への課題、実演)	

90分/コマ	テーマ	内容
19	サンプリングミュージック制作	楽器に限らず、物から発生する音も含めた簡単な楽曲を制作する。それぞれが分担し録音・編集を行う。
20		(1) テーマや作品の概要を決める。 (2) 使用する物や楽器、SEの考察。 (3) レコーディング 並行して、BGM作り(或いは既存曲から選択・編集、打ち込み、レコーディング) SE作り(レコーディング、素材集め) プレゼンテーション準備(Powerpoint) (4) BGM、SEを含めたミキシング・マスタリング、完成
21		
22		
23		
24		
25	オリジナル作品の制作	後期授業のまとめとなるような作品制作をする。
26		(1) テーマや作品の概要を決める。 (2) 原稿の作成、使用BGM、SEの考察。 (3) NAレコーディング 並行して、BGM作り(或いは既存曲から選択・編集、打ち込み、レコーディング) SE作り(レコーディング、素材集め) プレゼンテーション準備(Powerpoint) (4) BGM、SEを含めたミキシング・マスタリング、完成
27		
28		
29		
30		
31	まとめ	一年間に制作した作品を振り返り、反省を行う
32		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	実践アニメーション制作1		
年度	2024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 2年	各自のアイデア、企画の発想のアウトプットから実際に組み立てていく過程を実践します。 主に課題制作を実践して、ポートフォリオに掲載できる制作物に取り組んでいきます。	
研究	映像メディア研究		
開講時期	前期		
授業形態	講義・演習 32コマ (64時数)		
授業担当者	木野 正弥		
実務家教員	×	-	
教材・教具	PC、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	授業イントロダクション1		
2	授業イントロダクション2		
3	制作ソフトウェア・導入1		
4	制作ソフトウェア・導入2		
5	アニメーション制作知識1		
6	アニメーション制作知識2		
7	絵コンテ制作・基礎1		
8	絵コンテ制作・基礎2		
9	絵コンテ制作・基礎3		
10	絵コンテ制作・基礎4		
11	レイアウト/原画制作・基礎1		
12	レイアウト/原画制作・基礎2		
13	レイアウト/原画制作・基礎3		
14	レイアウト/原画制作・基礎4		
15	ドローイング基礎・全身のプロポーション1		
16	プロップデザイン1		

90分/コマ	テーマ	内容
17	ドローイング基礎・全身のプロポーション2	
18	プロップデザイン2	
19	ドローイング基礎・全身のプロポーション3	
20	プロップデザイン3	
21	ドローイング基礎・詳細部分の模写1	
22	プロップデザイン4	
23	ドローイング基礎・詳細部分の模写2	
24	課題制作1	
25	ドローイング基礎・構図を意識したドローイング1	
26	課題制作2	
27	ドローイング基礎・構図を意識したドローイング2	
28	課題制作3	
29	課題制作4	
30	課題制作5	
31	課題制作6	
32	課題制作7	

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	実践アニメーション制作2		
年度	2024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 2年	前期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、学生生活最後に制作したいアニメーションを作り上げ、集大成の作品として卒業後も残しておける制作物に取り組んでいきます。	
研究	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 (64時数)		
授業担当者	木野 正弥		
実務家教員	×	-	
教材・教具	PC、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			2024/4/1
科目名	英語1		
年度	2024年度	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科2年音響&映像メディアクリエイト学科2年	教材を利用し、コミュニケーションに必要となる英語の基礎や文法の理解力を身につける。英語の礎となる基礎文法を理解し、英語検定3級程度の英語力取得を目標とする。	
研究			
開講時期	前期 16コマ(32時数)		
授業形態	座学		
授業担当者	小林 昌人		
実務家教員	×		
教材・教具	文法学習にはプリント教材を使用する。		
評価方法	学期末試験の成績、提出物、授業態度、出席率などから総合的に評価する。		
コマシラバス			
90分/コマ	テーマ	内容	
1	授業内容紹介、自己紹介等	英語の導入として英語で自己紹介をしてクラス内でコミュニケーションを図る。	
2	動詞、未来の文	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
3	助動詞、文構造	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
4	受動態	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
5	現在完了(1)(2)	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
6	現在完了(3)	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
7	不定詞	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
8	不定詞・動名詞	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
9	分詞	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
10	関係代名詞	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
11	間接疑問文・いろいろな疑問文	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
12	命令文・感嘆文	単元ごとの重点項目を理解し、問題演習を通して定着を図る。	
13	文法総整理(1)	前期学習内容を整理し、後期のコミュニケーション授業の準備をする	
14	文法総整理(2)	前期学習内容を整理し、後期のコミュニケーション授業の準備をする	
15	文法総整理(3)	前期学習内容を整理し、後期のコミュニケーション授業の準備をする	
16	前期まとめ・試験	英文法のまとめとして試験を実施する。	

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	英語2		
年度	2024年度	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科2年音響&映像メディアクリエイト学科2年	就職試験対策として、英語基礎力の修得を目指す。 簡単な新聞、雑誌などの文献を英語で読めるレベルを目指す。	
コース			
開講時期	後期 16コマ		
授業形態	座学		
授業担当者	小林昌人		
実務家教員	×		
教材・教具	プリント教材		
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	授業の内容、自己紹介等	情報化時代における最新の情報は英文記述の資料に頼らざるを得ないことが多い。本授業ではリーディング能力を高めるため、教材を使用して英文法を学習するとともに、毎時間、テーマに沿ってグループでコミュニケーション練習を行い実用的に英語を活用できるようにする。わからない単語や文章については、Webや辞書などを用いて自分で調べられる力を身につけさせる。 後期は前期に学んだ知識をもとに、テーマを設けて日常場面を想定したコミュニケーションを通じて会話表現を学び、身につける。	
2	品詞・英語の順番		
3	動詞(1)		
4	動詞(2)		
5	名詞		
6	時制(1)		
7	時制(2)		
8	時制(3)		
9	助動詞(1)		
10	助動詞(2)		
11	受身		
12	比較		
13	助動詞		
14	関係代名詞(1)		
15	関係代名詞(2)		
16	コミュニケーション(1)		

シラバスデータ			2024/4/1
科目名	企業研究 II		
年度	2024年度	授業目標	
学科・学年	ITゲーム&ロボットシステム学科2年音響&映像メディアクリエイト学科2年	・1年次後期の「企業研究 I」に続き 就職活動の準備を進め、さらに自ら主体的に同活動に取り組む。 ・選考プロセスの各段階について理解し、それぞれに対応できるようになる。 ・社会人としてスタートする準備を行なう。	
研究	ー		
開講時期	前期 16コマ (32時数)		
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	最近の新卒雇用動向、「ジョブ・カード」と 応募書類の各項目との対応関係	
2	「三大質問」①	「履歴書」「面接」の「三大質問」、各質問の意図、応答作成の流れ	
3	「三大質問」②	「志望動機」の作成、事例検討	
4	「三大質問」③	「自己PR」「学生時代に力を注いだこと」の作成、事例検討	
5	その他の質問	「就活の軸・企業選びの基準」「困難・挫折経験」「チームでの役割」など	
6	表現のフレームワーク①	時間感覚と要約力（「1分間ルール」、<ワーク> 自己紹介	
7	表現のフレームワーク②	「ピラミッド構造」（主張 ⇄ 根拠）、「PREP法」	
8	表現のフレームワーク③	「STARコンセプト」（エピソード記述の構成）	
9	面接 ①	マナーと「第一印象」、面接の種類	
10	面接 ②	「質問の意図」と「応答の構成」	
11	面接 ③	「グループ・ディスカッション」の留意点	
12	面接 ④	「面接指導」の振り返り	
13	小論文・作文 ①	「読み手」「読み方」研究、「内容第一主義」と「自己主題化主義」	
14	小論文・作文 ②	文章作成法・8つのポイント	
15	社会人に向けて ①	仕事・職場生活のコツ	
16	社会人に向けて ②	これからの産業経済・社会	

シラバスデータ		2024/4/1
科目名	職業とキャリア	
年度	2024年度	授業の目的・ねらい
学科	VS・IT	人生において「働くこと」は、生活のための収入を得るとともに「生きがい」や「人生の充実を」もたらす。人生100年時代を見据え、自分の夢ややりがいをまっとうするための目的意識を考え、授業を通じて世の中をたくましく生き抜く力を身につけることを望む。
学年	2年	
コース	—	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	職業の選択は人生の中で重要であり、職業の選択に際して知っておかなければならないことが多々ある。当授業では、働く意義、職業選択の考え方から学び、「仕事と職業」「社会人・職業人のモラル」「社会の動向」の3つの大項目を経て、職業人としての心構えを身につける。
授業回数	16回	
授業形態	講義	授業修了時の達成課題(到達目標)
取得単位数	2単位	① 仕事の目的意義、職業人の概念を知る ② 職業人としての意識、姿勢を知る ③ 職業と社会の関係、位置づけや役割を知る ④ 組織や社会の一員としての責任を知る
授業担当者	伊藤 知圭子	
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	一般財団法人職業教育・キャリア教育財団 教科「職業とキャリア」	
評価方法	授業態度、出席状況および試験の結果を総合して評価する。	
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	科目の目的、ねらいを理解する
2	社会の形成と発展	社会の変容と発展の過程を理解する
3	人が働く理由	仕事と職業について考える
4	働くことの意義	人生観と職業観について考える
5	産業社会の発展	近代社会の成り立ちを理解する
6	産業社会の発展	社会の発展と職業を理解する
7	働く人を守る法律	労働法の概要について理解する
8	働く人を守る法律	労働法を理解するために、グループで労働問題案件を調べまとめる
9	働く人を守る法律	労働法を理解するために、グループで労働問題案件を調べまとめる
10	働く人を守る法律	グループ発表し、労働法について理解を深める
11	職業選択とキャリア理論	キャリア理論を理解し、自分が目指す生き方について考える
12	社会の課題に目を向ける	社会への貢献というマインドを身につけるため、社会課題へ目を向ける
13	社会の課題に目を向ける	自分たちが目を向ける社会問題について、グループで調べまとめる
14	社会の課題に目を向ける	自分たちが目を向ける社会問題について、グループで調べまとめる
15	社会の課題に目を向ける	グループ発表し、社会課題について理解を深める
16	試験	試験・解説