

令和7年度  
音響&映像メディアクリエイイト学科 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		2025/4/1
科目名	プロゼミ1・2/ゼミナール1・2	
年度	2025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	学生自身が求めるスキルや知識の向上を目標に、課題に取り組む。 また、企業との産学連携し、企業より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	学科内 全研究	
開講時期	通年	
授業形態	実習 64コマ(128時数)	
授業担当者	有賀浩・五味正太郎 京谷規秀・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、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	自作プリント又は企業からの提供資料	
評価方法	出席率・授業での取り組みと、実習成果物・評価(講師・企業・教員など)を考慮し、総合的に評価を行う。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1～64	プロゼミ1・2/ゼミナール1・2	<p>&lt;2024年度例&gt; CGモデリング・動画制作 アニメーション製作 楽曲のレコーディング・ミックス・マスタリング ミュージックビデオ制作</p> <p>&lt;2022年度例&gt; 静岡県警察「どこでもポリス」PR動画制作</p> <p>&lt;2019年度例&gt; LIVE ROXY 静岡様協力 学生企画音楽ライブ「学ライ」の開催</p> <p>&lt;2018年度例&gt; 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」 ◎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>&lt;2015年度例&gt; PVチーム、レコーディング中、継続 ラジオ番組チーム、1人1作品完成、ラジオ局と連携！？ 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</p>

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	卒業研究	
年度	2025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。  また、2年間の学習成果活かし、それぞれの学生が学外の企業・団体と連携し、外部評価を受ける。 それにより、自身の学んだ知識・スキルを今後の実社会に繋げることを目標とする。
研究	学科内 全研究	
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	
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		<p>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。</p> <p>&lt;過去の事例&gt;  <ul style="list-style-type: none"> <li>・学生企画・運営による”音楽ライブ”の開催 例)「Sham Rock」(2025年1月26日 開催) 「The Place」(2024年1月21日 開催)</li> <li>・企業や団体のPR動画制作(商業施設、店舗など) 例) 静岡県警察 防犯啓発動画 清水区 彌吉 PR動画制作 駿河区 一本氣蕎麦 PR動画制作 焼津市 ディスカバリーパーク焼津 PR動画制作</li> </ul> </p>

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	ウェブデザイン基礎	
年度	2025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	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	○	
教材・教具	ノートパソコン、「これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Webデザイン1冊目の本」、PowerPoint、オリジナル演習 使用アプリ: VisualStudioCode、各種ブラウザ Photoshop CC、Illustrator CC、画像編集ソフト、生成AI…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、色とマーケティングデザインなどについて
2		環境準備
3	HTMLの基本1	HTMLタグ、構造
4		
5	HTMLの基本2	基本的なHTMLタグ、
6		
7	ページデザイン事例 毎の制作1	SNSリンク集
8		
9	ページデザイン事例 毎の制作2	2カラムページ、構造、フレックスボックスレイアウト
10		
11	ページデザイン事例 毎の制作3	1カラムページ、フォーム、cssアニメーション、レスポンシブデザイン
12		
13	ページデザイン事例 毎の制作4	1カラムページ、フォーム、cssアニメーション、レスポンシブデザイン
14		
15	ページデザイン事例 毎の制作5	2カラムページ、フレックスボックスレイアウト、さらに詳細なcss事例
16		

90分/コマ	テーマ	内容
17	ページデザイン事例 毎の制作6	1カラムページ、フォーム、cssアニメーション、レスポンシブデザイン
18		
19	ページデザイン事例 毎の制作7	複数ページのWebサイト制作
20		
21	webサイト公開・運用	Webサイト公開の仕組み、公開方法
22		公開に向けた準備・技術・運用
23	webサイト制作実習	実習テーマ決め
24		企画書/設計書作成
25		制作
26		
27		
28		
29		
30		
31	発表	発表及び相互評価
32	まとめ	まとめ

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	ウェブデザイン応用	
年度	2025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	Webデザインで重要な「情報をわかりやすく伝える」ためのデザイン理論を身につけるとともに、情報設計からのより良いデザイン制作技術を習得する。 前期のHTML・CSSの知識と後期の知識を応用して、自分のWebサイト制作をする。 ・WEBサイトの制作実習を通して、マーケティング的視点、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、「これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Webデザイン1冊目の本」、PowerPoint、オリジナル演習 使用アプリ: VisualStudioCode、各種ブラウザ Photoshop CC, Illustrator CC, 画像編集ソフト, 生成AI...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	デザインとはなにか？ 目的や目標を立て、決めたターゲットに伝えるためのコンセプトの考え方、ワークフローなど
2		
3	プロトタイピング	ワイヤーフレーム、プロトタイピング演習
4		各種ツール (Figma、AdobeXDなど) のプロトタイピング基礎
5	レイアウト	レイアウトの原則からWebデザインで考えるべき視線誘導のためのレイアウト
6		表示デバイスの違いに対応するレイアウトやレスポンスWebデザインの考え方
7	配色	色の三属性、トーンと配色の印象
8		配色調査演習
9	写真と図版	写真や図版の扱いから色調補正、トリミング効果など
10		画像作成、Photoshop・画像エディタ演習
11	タイポグラフィ	書体と組版によるデザイン、Webデザインで使用するフォントの使い方
12		フォント利用演習
13	インタラクション	Webで見かける動きの表現の名称や動かすための技術
14		動くWebデザイン演習
15	応用とマーケティング	マーケティングのためのアクセス解析、公開前後のチェックや広告効果の確認と対策など
16		CMSやWebデザイン・サービス等を利用したWeb制作
17	Webサイト制作サービス・ツール	Webサイト制作サービス、CMSの紹介、AI支援の活用方法等、
18		制作に応用可能な技術の動向、最新情報

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

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	実践映像制作1	
年度	2025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	AfterEffectsの基本技術を通して高度な映像の構造や制作手順を学習する。映像におけるエフェクトとキーフレームアニメーションの基礎を身に着ける。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	トランスフォーム基礎(2D)	トランスフォーム基礎となる「移動、スケール角度」を用いた制作(ロケットアニメーション)
2	トランスフォーム基礎(2D)	トランスフォーム基礎となる「移動、スケール角度」を用いた制作(ロケットアニメーション)
3	トランスフォーム基礎(疑似3D)	3Dレイヤーを用いた立体的な制作(ドアの開閉)
4	トランスフォーム基礎(疑似3D)	3Dレイヤーを用いた立体的な制作(ドアの開閉)
5	トランスフォーム基礎(疑似3D)	3Dレイヤーを用いた立体的な制作(ドアの開閉)
6	トランスフォーム基礎(疑似3D)	3Dレイヤーを用いた立体的な制作(ドアの開閉)
7	テキストアニメーション基礎	「アニメーションプリセット」を用いたテキストアニメーション制作
8	テキストアニメーション基礎	「トランスフォーム」を用いたテキストアニメーション制作
9	テキストアニメーション基礎	「テキストアニメーター」を用いたテキストアニメーション制作
10	テキストアニメーション基礎	「マスク機能」「デフォルトエフェクト」を用いたテキストアニメーション制作
11	テキストアニメーション応用A	複数のエフェクトを用いたVFX表現(炎のエフェクト)
12	テキストアニメーション応用A	複数のエフェクトを用いたVFX表現(炎のエフェクト)
13	テキストアニメーション応用A	複数のエフェクトを用いたVFX表現(炎のエフェクト)
14	テキストアニメーション応用A	複数のエフェクトを用いたVFX表現(炎のエフェクト)
15	テキストアニメーション応用B	複数のエフェクトを用いたVFX表現(水のエフェクト)
16	テキストアニメーション応用B	複数のエフェクトを用いたVFX表現(水のエフェクト)

90分/コマ	テーマ	内容
17	テキストアニメーション 応用B	複数のエフェクトを用いたVFX表現(水のエフェクト)
18	テキストアニメーション 応用B	複数のエフェクトを用いたVFX表現(水のエフェクト)
19	トランジション制作	シェイプを用いたトランジションの制作
20	トランジション制作	シェイプを用いたトランジションの制作
21	トラッキングアニメーション 制作	実写映像に3Dレイヤーをトラッキング処理した映像制作
22	トラッキングアニメーション 制作	実写映像に3Dレイヤーをトラッキング処理した映像制作
23	トラッキングアニメーション 制作	実写映像に3Dレイヤーをトラッキング処理した映像制作
24	トラッキングアニメーション 制作	実写映像に3Dレイヤーをトラッキング処理した映像制作
25	トラッキングアニメーション 制作	グラフィック表現、BGM、レンダリング
26	トラッキングアニメーション 制作	グラフィック表現、BGM、レンダリング
27	パペットアニメーション 制作	イラストに演技をさせるアニメーション制作
28	パペットアニメーション 制作	イラストに演技をさせるアニメーション制作
29	パペットアニメーション 制作	イラストに演技をさせるアニメーション制作
30	パペットアニメーション 制作	イラストに演技をさせるアニメーション制作
31	パペットアニメーション 制作	グラフィック表現、SE、BGM、レンダリング
32	パペットアニメーション 制作	グラフィック表現、SE、BGM、レンダリング

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	実践映像制作2	
年度	2025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	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。 仕事を意識した映像の良し悪しを認識する。
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	自由課題制作	企画書作成1
2	自由課題制作	企画書作成2
3	自由課題制作	コンテ制作1
4	自由課題制作	コンテ制作2
5	自由課題制作	映像素材の選定1
6	自由課題制作	映像素材の選定2
7	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作1
8	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作2
9	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作3
10	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作4
11	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作5
12	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作6
13	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作7
14	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作8
15	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作9
16	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作10(書き出しと発表、提出)

90分/コマ	テーマ	内容
17	最終課題制作	企画書作成1(就職後を意識したテーマ選定)
18	最終課題制作	企画書作成2
19	最終課題制作	コンテ制作1
20	最終課題制作	コンテ制作2
21	最終課題制作	映像素材の選定1
22	最終課題制作	映像素材の選定2
23	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作1
24	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作2
25	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作3
26	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作4
27	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作5
28	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作6
29	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作7
30	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作8
31	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作9
32	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作10(書き出しと発表、提出)
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
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		2025/4/1
科目名	デジタルデザイン実践	
年度	2025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	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	木野 正弥	
実務家教員	×	
教材・教具	ノートパソコンマウス、オリジナル演習、、TVモニター、ホワイトボード、USB(HDD) 使用アプリ:Photoshop CC, Illustrator CC,Excel、マインドマップアプリ等 タブレット(ペンタブレット、液晶タブレット、ペン利用可能なiPad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	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、2年次授業の説明
2		
3	既存画像の活用	写真トレース、Adobe Fireflyなどの生成AIで作る画像生成、切り取りなどの演習
4		
5	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
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15	名詞デザイン	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
16		
17	チラシ制作	イベント用A4チラシの制作
18		

90分/コマ	テーマ	内容
19	デザイン制作	ポートフォリオデザイン制作
20		
21	ポートフォリオの制作	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
22		
23	作品制作	ポートフォリオ用に作品を複数制作
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31	ポートフォリオの制作・まとめ	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		2025/4/1
科目名	総合演出技術	
年度	2025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	<p>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付ける。また、各学生が志望している業界の関連業界での知識を学ぶことで、幅広い人材の育成を目的とする。</p> <p>授業の最終目標として、映像や音響といった各分野の学生が学んできた知識を総集して、総合的な演出を実践することを目指す。</p>
研究	学科内全研究	
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 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	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	音響	第1回ケーブル 8の字巻大会 マイクケーブル
3	舞台	ケーブルの巻き方練習 他 アナログ卓を使用してPA 弾き語りMIX (マイク等 持ち込み)
4	音響	ケーブルの巻き方練習 他 アナログ卓を使用してPA 弾き語りMIX (マイク等 持ち込み)
5	音響	舞台の名称 平台の組み方 他 アナログ卓を使用してPA 弾き語りMIX (マイク等 持ち込み)
6	音響	舞台の名称 平台の組み方 他 アナログ卓を使用してPA 弾き語りMIX (マイク等 持ち込み)
7	映像	デジタル卓を触ってみよう 朗読に音楽を付けよう(YAMAHA QL-1 等 持ち込み)
8	音響	デジタル卓を触ってみよう 朗読に音楽を付けよう(YAMAHA QL-1 等 持ち込み)
9	音響	デジタル卓を触ってみよう 朗読に音楽を付けよう(YAMAHA QL-1 等 持ち込み)
10	音響	デジタル卓を触ってみよう 朗読に音楽を付けよう(YAMAHA QL-1 等 持ち込み)
11	音響	ワイヤレスマイクについて ワイヤレスマイクの設定+電池の話 デジタル卓を使用してPA バンドMIX (マイク等 持ち込み)
12	音響	特効のあれこれ デジタル卓を使用してPA バンドMIX (マイク等 持ち込み)
13	音響	ケーブル巻大会マルチ版 デジタル卓を使用してPA バンドMIX (マイク等 持ち込み)
14	音響	ケーブル巻大会マルチ版 デジタル卓を使用してPA バンドMIX (マイク等 持ち込み)
15	音響	各種映像機材 画角やケーブルの種類 実習用演出プラン 分科会
16	音響	PAのセッティング 楽器演奏に挑戦!

90分/コマ	テーマ	内容
17	音響	PAのセッティング 楽器演奏に挑戦!
18	音響	PAのセッティング 実習用演出プラン 分科会
19	実習	実習プラン 音楽・映像・台本・舞台 制作
20	実習	
21	実習	実習プラン 音楽・映像・台本・舞台 制作
22	実習	
23	実習	実習プラン 音楽・映像・台本・舞台 制作 機材選定
24	実習	
25	実習	実習プラン 音楽・映像・照明制作 教室リハーサル
26	実習	
27	実習	マルチメディア大ホールを借りて音響・照明実地研修 設営・リハーサル・撤収
28	実習	
29	実習	マルチメディア大ホールを借りて音響・照明実地研修 設営・リハーサル・撤収
30	実習	
31	実習	マルチメディア大ホールを借りて音響・照明実地研修 設営・本番・撤収
32	実習	

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	レコーディング実践1	
年度	2025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	ペアマイク收音	ステレオ録音の方法の1つであるペアマイク收音について
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		2025/4/1
科目名	レコーディング実践2	
年度	2025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	<p>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。</p> <p>学生自身が「音」と向き合い、自分の求める形を試行錯誤しながら追求する機会とする。 模範解答だけではなく、自らが考え、答えを導き出す思考力やクリエイティブ性の養成を目指す。</p>
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		2025/4/1
科目名	最新デジタルテクノロジー	
年度	2025年度	授業目標
学科・学年	音響&映像メディア クワイエット学科 2年	<p>昨今のデジタル化に伴い、エンタメ業界においてもITの基礎知識や理解が必要不可欠となっている。そこで、パソコンやスマートフォンといった電子機器の基礎知識の理解や人工知能(AI)、IoTについて考える機会とする。</p> <p>また、映像・音響系で重要とされている流行の理解をすることで、好きなものだけでなくニーズに合わせた作品づくりができるような幅広い考え方をを持った学生の養成を目標とする。</p>
研究	学科内全研究	
開講時期	通年 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	×	
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	本講義について	この授業で行う内容についてのオリエンテーション
2	導入	IoT機器やVRなどのコンテンツに実際に触れる
3	トレンド・流行	トレンドや流行に対する意識や理解を確認する
4	音楽・音響	音楽や音響におけるトレンド、流行について
5	映像・デザイン	映像やデザインにおけるトレンド、流行について
6	マーケティング	トレンドや世代に合わせたコンテンツの考え方
7	購買決定の違い	男性と女性による購買決定の違いとそれに合わせたコンテンツの考え方
8	お金の動き	キャッシュレスの今後や金銭面について
9	AI(人工知能)	AIを活用してできることについて理解を深める
10	AI(人工知能)	AI(人工知能)の活用方法とプロンプトの書き方について
11	AI(人工知能)	映像、音響でのAIの活用と、サービスについて
12	AI(人工知能)	AIによる作曲、音楽技術に触れてみよう
13	AI(人工知能)	画像や動画の生成AIに触れてみよう
14	デジタル機器の理解	身近に利用しているパソコンやスマートフォンへの理解度を確認する
15	デジタル機器の理解	パソコンやスマートフォンの構成やスペック、機能について理解する
16	前期まとめ・試験	前期の総まとめと中間試験について
17	生活	生活でのデジタル技術について
18	DX	デジタルトランスフォーメーションの考え方と今後について
19	ネットワーク	5G、6Gの普及による世界の変化について
20	リテラシー	ネットワークのリテラシーについて

21	誤情報	AIによるハルシネーションの危険性について
22	XR	XRの活用と今後について
23	デジタルツイン	デジタルツインについて
24	ビッグデータ	ビッグデータとは その活用のされ方について
25	ロボティクス	ロボット技術とその今後について
26	フューチャー	今後期待されているデジタル技術について
27	まとめ	これまでのトレンド・デジタル技術のまとめ
28	レポートについて	最新技術に関するレポートの作成について
29	レポートの作成1	
30	レポートの作成2	
31	レポートの評価	レポートの提出と評価
32	後期まとめ	後期の総まとめ

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	音響工学 応用	
年度	2025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。 また、音が心理的に与える影響についてまで幅広い知識を身につける。 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、実践においてセンスだけでなく理論を持って判断ができ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かに影響するか
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かに影響するか
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かに影響するか
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かに影響するか
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		2025/4/1
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	上林 宏至	
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①	舞台の歴史について
2		
3	電気	電気の基礎について
4		
5	光	光の三原色について
6		
7	舞台②	舞台設備について①
8		
9	見学	公共施設舞台見学
10		
11	舞台③	舞台設備について②
12		
13	照明①	舞台照明の考え方
14		
15	照明②	様々な照明機材について
16		

90分/コマ	テーマ	内容
17	照明③	舞台照明業務について
18		
19	音響	舞台音響業務について
20		
21	プランニング①	照明プランとその操作について①
22		
23	プランニング②	照明プランとその操作について②
24		
25	プランニング③	照明プランとその操作について③
26		
27	見学	公共施設舞台見学
28		
29	照明④	ムービングライトについて
30		
31	まとめ	講義まとめと反省
32		

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	PA実践2	
年度	2025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	<p>1年次から習得してきたPA・照明の知識や技術を実践的に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。会場の大きさ、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。</p> <p>また、シチュエーションに合わせた音響・照明のプランニングや、設営、実践までを実習を通して学び、自らの知識・技術として定着させることを目指す。</p>
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	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
4		
5	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
6		
7	音響のプランニング (3)	プランニングのまとめ
8		
9	音響実習(1)	前期からの実技実習の振り返りを行う
10		
11	照明について	前期講義(照明)の振り返り
12		
13	照明実習(1)	照明機器について実技実習を行う
14		
15	照明実習(2)	前回の振り返りとその応用について
16		

90分/コマ	テーマ	内容
17	音響実習(2)	音響と照明の実技演習
18		
19	音響実習(3)	音響と照明を合わせた総合実技演習
20		
21	プランニング	総合実習へ向けた音響・照明のプランづくりを行う
22		
23	実習準備	前回制作したプランの確認とその準備
24		
25	総合実習(1)	実際のテレビ番組やイベントを模した音響・照明の実習
26		
27	総合実習(2)	実際のテレビ番組やイベントを模した音響・照明の実習
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		2025/4/1
科目名	サウンド制作実践1	
年度	2025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	<p>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。 また、その場にはない物の音を作り上げることで音に向き合う姿勢や思考能力の向上を目的とする。 マイクの指向性や特性を活かした録音、そのための機材選択を自らできるように考える機会を与える。</p> <p>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。</p>
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	本講義について	この授業で行う内容についてのオリエンテーション
2	音の考え方と 作品への向き合い方	映像教材を用いて、音に対する考え方と作品における音の持つ意味合いを考える機会とする
3	効果音制作① 説明	打撃音の制作について(実際のものを使った録音と編集)、グループ分け、話し合い
4	効果音制作① 制作・作業	録音に用いる道具、マイクの選定 レコーディング ミックス・マスタリング 提出(発表準備)
5		
6		
7		
8	効果音制作① 評価	制作した効果音について教員からの評価、改善方法について指南する。
9	効果音制作② 説明	斬撃音の制作について(実際のものを使った録音と編集)、グループ分け、話し合い
10	効果音制作② 制作・作業	録音に用いる道具、マイクの選定 レコーディング ミックス・マスタリング 提出(発表準備)
11		
12		
13		
14	効果音制作② 評価	制作した効果音について教員からの評価、改善方法について指南する。
15	ラジオドラマ制作 説明	ラジオドラマ制作について(実際のものを使った録音と編集・制作の条件など)、グループ分け、話し合い
16		

90分/コマ	テーマ	内容
17	ラジオドラマ制作 制作・作業	原稿の選定と確認 必要な音の選定 録音に用いる道具・マイクの選定 レコーディング ミックス・マスタリング 提出(発表準備)
18		
19		
20		
21		
22	ラジオドラマ制作 評価	ラジオドラマについて教員からの評価、改善方法について指南する。
23	効果音・BGM制作 説明	映像に合わせた効果音とBGMを制作する。グループで必要な効果音・BGMの選定を行う。
24	効果音・BGM制作 制作・作業	映像の確認 必要な音・BGMの選定 録音に用いる道具・マイクの選定 レコーディング ミックス・マスタリング 提出(発表準備)
25		
26		
27		
28		
29		
30	効果音・BGM制作 評価	映像にあった効果音になっているか、空気感や表現についての評価を行う。
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		2025/4/1
科目名	サウンド制作実践2	
年度	2025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	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-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		2025/4/1
科目名	実践アニメーション制作1	
年度	2025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	Adobe AfterEffectを使用したアニメーション表現を学び、オリジナル作品を制作する
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	ノートパソコン、マウス、「After Effects モーションデザインテクニック Collection」、オリジナル演習、 使用アプリ: AfterEffect CC、Photoshop CC、Illustrator CC、等、生成AI タブレット(ペンタブレット、液晶タブレット、ペン利用可能なiPad等)	
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	映像アニメーションの 基礎	映像の仕組み、動画の成り立ち、映画などの特殊効果などから何ができるのかを知る。
2		制作環境構築、効率的なPC操作の基礎・応用
3	トランジション	各種トランジションの制作を事例を通して制作
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11	テキスト・テロップ表現	各種テキストテロップの制作を事例を通して制作
12		
13		
14		
15	インフォグラフィック	各種インフォグラフィックの制作を事例を通して制作
16		

90分/コマ	テーマ	内容
17	ブレンドデザイン	各種ブレンドデザインの事例を通して制作
18		
19	モーションデザイン複 合テクニック	各種モーションデザインの複合テクニックを事例を通して制作
20		
21		
22		
23		
24		
25	オリジナル作品の制 作	学習したことをもとにオリジナル作品を制作
26		
27		
28		
29		
30		
31	発表	発表及び相互評価
32	まとめ	まとめ

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	実践アニメーション制作2	
年度	2025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	Adobe AfterEffectを使用したアニメーション表現を学び、オリジナル作品を制作する
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	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。	
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	映像制作手法	物語の構成方法(起承転結、結起承など)
2		絵コンテの切り方
3	クロマキー	クロマキーを使用した映像制作の基礎  映像合成アニメーション
4		
5		
6		
7	MusicVideo	MusicVideoアニメーション課題
8		
9		
10		
11	CM	15秒CMアニメーション
12		
13		
14		
15		
16		

90分/コマ	テーマ	内容
17	オリジナル映像作品の制作	オリジナル映像作品の制作をとおし、各種技術を身につける
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31	発表	発表及び相互評価
32	まとめ	まとめ

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	英語1	
年度	2025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	<ul style="list-style-type: none"> <li>IT・エンタメ業界に必要な英語の基礎を学ぶ</li> <li>専門用語を中心に、実務で使える英語スキルを身につける</li> <li>海外クライアントや業界情報に対応できるリーディング・リスニング力を養う</li> </ul>
研究	学科内全研究	
開講時期	前期 16コマ(32時数)	
授業形態	座学	
授業担当者	有賀 浩	
実務家教員	×	
教材・教具	オリジナル教材、YouTube動画、各種Webサイト	
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	オリエンテーション&英語が必要な場面を考える	IT・エンタメ業界の英語使用シーン紹介 自己紹介(シンプルな英語表現)
2	基本の英語構造とカタカナ英語の違い	英語の基本構造を理解し、単語の正しい順序を学ぶ。 カタカナ英語と本来の英語の違いを意識し、正しい表現を身につける。 IT・エンタメ分野でよく使われる用語を英語で表現できるようにする。
3	業界共通の基本単語	IT・エンタメ分野の専門用語で基本となるものを学ぶ
4	業界特有の職業名・役割の紹介	:IT業界とエンタメ業界で使われる職業名や役職名を学ぶ developer, designer, producer, director, engineer など
5	英語の基礎復習と重要フレーズ	英語の基礎(動詞の活用、基本的な文構造)を復習し、業界特有のフレーズを実践する 基本動詞(create, develop, manage)とその使い方
6	分野共通の基本用語とフレーズ	基本となる単語とフレーズを理解する on, off, switch, analog, digital, computer, など
7	IT&エンタメ基本用語	IT,エンタメの業界全体で基本となる用語を理解する power supply, frequency, voltage など
8	IT業界専門用語(1)	IT業界の専門用語を理解する computer, bit, byte, memory など
9	エンタメ業界専門用語(1)	エンタメ業界で使われる専門用語を理解する frame, camera, 楽器名, signal, eq., level など
10	IT業界専門用語(2)	IT業界の専門用語を理解する algorithm, database, server, network, cloud computing, API, firewall, machine learning など
11	エンタメ業界専門用語(2)	エンタメ業界で使われる専門用語を理解する movie, director, producer, script, soundtrack, animation, storyboard, character design など
12	海外出張に必要な英語(1)	海外出張時に必要な単語、フレーズを学ぶ 現地を事前に確認する(気候、通貨、滞在地、ホテル予約、航空券予約 など)
13	海外出張に必要な英語(2)	パスポート、出国審査、入国審査、移動時の会話 など
14	海外出張に必要な英語(3)	交通システムによる移動、買い物、食事、トラブル対処 など
15	英文マニュアルの基礎的理解	機器やデバイス等の英文マニュアルを読み解くために必要な英語を学ぶ

16	英語1で習得した内容のチェック、学びの振り返り	基本用語、業界用語、出張時に必要な単語やフレーズなど、前期に学んだ内容について振り返る
----	-------------------------	---

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	英語2	
年度	2025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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・IT・エンタメ業界に必要な英語の基礎を学ぶ</li> <li>・専門用語を中心に、実務で使える英語スキルを身につける</li> <li>・海外クライアントや業界情報に対応できるリーディング・リスニング力を養う</li> </ul>
コース	学科内全研究	
開講時期	前期 16コマ(32時数)	
授業形態	座学	
授業担当者	有賀 浩	
実務家教員	×	
教材・教具	オリジナル教材、YouTube動画、各種Webサイト	
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	基本的なウェブ関連の単語(1)	Webサイトの閲覧に必要な英語を理解する ウェブサイト、リンク、ページ、ホームページ、ブラウザ、検索エンジン、オンライン、オフライン、URL、フォーム、ボタン等
2	基本的なウェブ関連の単語(2)	Webサイトの閲覧に必要な英語のフレーズを理解する 接続できない、URLが見つからない、接続の問題 など
3	英文マニュアルの読解基礎(1)	英文マニュアルを読み解くために必要な最も基本となる英語について学ぶ 操作、インストール、手順、設定、変更、パラメータ、設定値 等
4	英文マニュアルの読解基礎(2) IT関連のフレーズ	IT関連のフレーズについて学ぶ システム、インストーラー、設定、ファイル操作、データベース、ネットワーク 等
5	英文マニュアルの読解基礎(3) エンタメ関連のフレーズ	エンタメ関連のフレーズについて学ぶ 映像、編集、ミックス、レコーディング、モニタ、エフェクト、フィルター 等
6	【技術英語】ゲーム開発関連の英語(1)	基本的なゲーム開発、ゲームデザイン関連、ゲームプログラミング関連の英単語や英語フレーズを学ぶ
7	【技術英語】ゲーム開発関連の英語(2)	ゲームのグラフィックスやアート、ゲームサウンドに関連する英単語や英語フレーズを学ぶ
8	【技術英語】ハードウェア開発関連の英語	基本的なハードウェア用語、ハードウェアの操作、電気・電子回路に関連する英単語や英語フレーズを学ぶ
9	【技術英語】CG・映像制作／編集関連の英語	CGや映像制作、映像編集、映像の動作、制作のプロセスに関連する英単語や英語のフレーズを学ぶ
10	【技術英語】音響／音声関連の英語	音響／音声関連、レコーディング、音の編集、音楽制作に関連する英単語や英語のフレーズを学ぶ
11	【技術英語】Web制作関連の英語(1)	Web制作関連の英単語や英語のフレーズを学ぶ
12	【技術英語】Web制作関連の英語(2)	Web制作の中でもネットワーク、セキュリティ等に関連する英単語や英語のフレーズを学ぶ
13	【技術英語】IoT、AI関連の英語	IoT、AI、ビッグデータ等に関連する英単語や英語のフレーズを学ぶ
14	【技術英語】データシートやログ関連の英語	ITやエンタメ分野で使われるデータシートや各種ログ関連の英単語や英語のフレーズを学ぶ

15	ヒアリング	ネイティブが喋る短いフレーズのヒアリング練習を行う
16	授業のまとめと発展	振り返りと今後の英語学習の発展について

シラバスデータ		2025/4/1
科目名	企業研究 II	
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・社会人としてスタートする準備を行なう。</li> </ul>
研究	学科内全研究	
開講時期	前期 16コマ(32時数)	
授業形態	座学	
授業担当者	橋野 幸男	
実務家教員	×	
教材・教具	<ul style="list-style-type: none"> <li>・配付プリント</li> <li>・ワークシート集</li> </ul>	
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	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		2025/4/1
科目名	職業とキャリア	
年度	2025年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像 メディアクリエイト 学科2年	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