

音響＆映像メディアクリエイイト学科（音響エンタメ研究） 授業科目概要（2025年度）

科目区分	番号	授業科目名	授業科目概要	担当者 (☆主担当)	実務経験	履修 学年	コマ数	授業 時数	単位数	授業 形態
一般科目	1	現代倫理	倫理学を基調として現代の青年たちに欠落している面を追及し、「全人教育」に向ける。「生きる」ことの意味を考察させることから、さらに「働く」ことの意味を考えさせる。	齋藤照安	—	1	32	64	4	講義
	2	ビジネス文書技法	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。また、就職活動におけるメールの作法も身につける。	原木伴美	—	1	32	64	4	講義
	3	一般教養	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つける。	中村健太郎 五味正太郎	—	1	16	32	2	講義
	4	企業研究1	採用側は、自社に貢献する人材を求め、産業経済・社会の変化が急激な現代では、「環境適応力」に優れた人材の価値が高まっているなか、「キャリア自律」について理解をする。	橋野幸男	—	1	16	32	2	講義
	5	企業研究2	「就職」というゴールに加え、学生が「キャリア自律」について理解することを目標に、「『自己理解』+『企業・社会研究』⇒『自己強化』⇒『自己表現』というプロセスを螺旋状に回し、「(相手先の仕事ができる)」、「(相手先に)合っている」自分を的確にアピールする力を身につける。	橋野幸男	—	2	16	32	2	講義
	6	英語1	IT・エンタメ業界で必要な英語の基礎を学び、専門用語を中心に、実務で必要な用語を英語と日本語で理解する。また、海外出張や外国人と協働する場合に必要な英語を習得する。	有賀浩	—	2	16	32	2	講義
	7	英語2	IT・エンタメ業界で業務上必要となる、より専門的な英単語やフレーズを理解し、英文サイトや英文マニュアルの読解に必要なスキルを養成する。	有賀浩	—	2	16	32	2	講義
	8	職業とキャリア	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。	伊藤圭圭子	—	2	16	32	2	講義
	9	検定対策	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し学習する。	原木伴美	—	1	32	64	4	講義
	10	デジタルデザイン基礎	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。	佐伯尚久	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	1	32	64	3	講義 実習
	11	デジタルデザイン応用	Photoshop、Illustrator、の操作・デザイン技術を課題を中心に学ぶ。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	佐伯尚久	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	1	32	64	3	講義 実習
	12	AI&IoTデジタルテクノロジー	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について学習し、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育てるようにする。	五味正太郎	—	2	32	64	4	講義
	13	総合演出技術	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。	磯田弘 五味正太郎	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	2	32	64	3	講義 実習
	14	卒業研究	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。	☆五味正太郎	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	2	96	192	8	講義 実習

15	レコーディング基礎	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する。	坂本弘樹	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	1	32	64	3	講義 実習
16	レコーディング応用	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ゼができることがある。スコアが読め、楽曲分析をおこない、それをレコーディングに活かすことのできる能力を身につける。	坂本弘樹	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	1	32	64	3	講義 実習
17	PA基礎	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。	五味正太郎	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	1	32	64	3	講義 実習
18	PA応用	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、実際の機器の操作技術を身につける。	五味正太郎	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	1	32	64	3	講義 実習
19	音楽理論	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。	廣瀬絵美	—	1	32	64	4	講義
20	音響工学基礎	「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、仕事につなげる知識を学ぶ。	五味正太郎	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	1	32	64	4	講義
21	DTM基礎	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の基礎を身につける。	深澤正悟	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	1	32	64	3	講義 実習
22	DTM応用	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、技術を身につける。	深澤正悟	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	1	32	64	3	講義 実習
23	サウンド制作実践1	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。	五味正太郎	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	2	32	64	3	講義 実習
24	サウンド制作実践2	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。	五味正太郎	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	2	32	64	2	実習
25	レコーディング実践1	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。	五味正太郎	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	2	32	64	3	講義 実習
26	レコーディング実践2	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。	五味正太郎	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	2	32	64	2	実習
27	PA実践1	1年次に習得したPAの知識や技術を実践的なものへ向上させることを目的とする。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。会場の大さき、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。	上林宏至	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	2	32	64	3	講義 実習
28	PA実践2	PA実践1で習得したPAの実践的な知識や技術を用いる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。会場の大さき、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。	五味正太郎	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	2	32	64	2	講義 実習

	29	音響工学応用	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。	五味正太郎	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	2	32	64	4	講義
関連科目	30	プロゼミ	学生自身が考え、ラジオ番組を作ったり、ライブを運営したりなどを行う。原則、グループで動き、チームで動くことに必要な知識・技術も身につける。 最終的にはグループごと学内発表の場においてプレゼンをする。	☆五味正太郎 ☆京谷規秀 有賀浩 落合布暁	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・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	1	64	128	4	実習
	31	ゼミナール	学生自身が考え、ラジオ番組を作ったり、ライブを運営したりなどを行う。原則、グループで動き、チームで動くことに必要な知識・技術も身につける。 最終的にはグループごと学内発表の場においてプレゼンをする。また、企業の方の外部評価を受け、ブラッシュアップを行う。	☆五味正太郎 ☆京谷規秀 有賀浩 落合布暁	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・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	2	64	128	4	実習
						合計	1,024	2,048	98	
実務経験者合計							768	1536	66	67%

音響&映像メディアクリエイイト学科(映像メディア研究) 授業科目概要(2025年度)

科目区分	番号	授業科目名	授業科目概要	担当者 (☆主担当)	実務経験	履修 学年	コマ数	授業 時数	単位数	授業 形態
一般科目	1	現代倫理	倫理学を基調として現代の青年たちに欠落している面を追及し、「全人教育」に向ける。「生きる」ことの意味を考察させることから、さらに「働く」ことの意味を考えさせる。	齋藤照安	—	1	32	64	4	講義
	2	ビジネス文書技法	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。また、就職活動におけるメールの作法も身につける。	原木伴美	—	1	32	64	4	講義
	3	一般教養	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つける。	中村健太郎 五味正太郎	—	1	16	32	2	講義
	4	企業研究1	採用側は、自社に貢献する人材を求め、産業経済・社会の変化が急激な現代では、「環境適応力」に優れた人材の価値が高まっているなか、「キャリア自律」について理解をする。	橋野幸男	—	1	16	32	2	講義
	5	企業研究2	「就職」というゴールに加え、学生が「キャリア自律」について理解することを目標に、『自己理解』+『企業・社会研究』⇒『自己強化』⇒『自己表現』というプロセスを螺旋状に回し、「(相手先の仕事ができる)」、「(相手先に)合っている」自分を的確にアピールする力を身につける。	橋野幸男	—	2	16	32	2	講義
	6	英語1	IT・エンタメ業界に必要な英語の基礎を学び、専門用語を中心に、実務で必要な用語を英語と日本語で理解する。また、海外出張や外国人と協働する場合に必要な英語を習得する。	有賀浩	—	2	16	32	2	講義
	7	英語2	IT・エンタメ業界で業務上必要となる、より専門的な英単語やフレーズを理解し、英文サイトや英文マニュアルの読解に必要なスキルを養成する。	有賀浩	—	2	16	32	2	講義
	8	職業とキャリア	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。	伊藤知圭子	—	2	16	32	2	講義
	9	検定対策	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し学習する。	原木伴美	—	1	32	64	4	講義
	10	デジタルデザイン基礎	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。	佐伯尚久	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デザイナー	1	32	64	3	講義 実習
	11	デジタルデザイン応用	Photoshop、Illustrator、の操作・デザイン技術を課題を中心に学ぶ。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	佐伯尚久	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デザイナー	1	32	64	3	講義 実習
	12	AI&IoTデジタルテクノロジー	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について学習し、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育てるようにする。	五味正太郎	—	2	32	64	4	講義
	13	総合演出技術	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つける。	磯田弘 五味正太郎	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	2	32	64	3	講義 実習
	14	卒業研究	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。	☆五味正太郎	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	2	96	192	8	講義 実習
	15	3DCG基礎	3DCGを用いた映像制作の基礎について学習する。	落合布暁	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	1	32	64	3	講義 実習
	16	3DCG応用	3DCGの応用技術を用いて、ハイクオリティな作品を完成させる。	落合布暁	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	1	32	64	3	講義 実習

専門科目	17	コミック・キャラクターデザイン基礎	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、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。	木野正弥	—	1	32	64	3	講義 実習
	18	コミック・キャラクターデザイン応用	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。	木野正弥	—	1	32	64	3	講義 実習
	19	映像制作基礎	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。	京谷規秀	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	1	32	64	3	講義 実習
	20	映像制作応用	CM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。	京谷規秀	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	1	32	64	3	講義 実習
	21	アニメーション制作基礎	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实践。作業に沿って必要な制作知識を身につけ、アニメーション制作の基礎的な体系を学ぶ。	木野正弥	—	1	32	64	3	講義 実習
	22	アニメーション制作応用	アニメーション制作基礎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する。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す。	木野正弥	—	1	32	64	3	講義 実習
	23	実践映像制作1	企画書、絵コンテ、音盤表、撮影、モデリング、編集など現場の制作を意識した作品を制作する。	落合布暁	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	2	32	64	3	講義 実習
	24	実践映像制作2	実践映像制作1で身につけた技術にプラスしてジャンル応じた素材の作成を行い、映像編集による応用力を身につける。最終的には動画を完成させ、発表まで行ってもらう。	落合布暁	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	2	32	64	2	実習
	25	Webデザイン基礎	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からなるため、html5、CSS3について学習をする。また、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。	木野正弥	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	2	32	64	3	講義 実習
	26	Webデザイン応用	webデザインやモバイルアプリのUI設計に踏み込んで、プロトタイプング手法を使ったウェブデザインを習得する。また、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。	木野正弥	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	2	32	64	3	講義 実習
	27	実践アニメーション制作1	1年生の内容を踏襲しつつ、より現場に近い制作知識を学び、その知識をアニメーション制作に活用。就職活動時に持参する用にポートフォリオの質をあげる。	木野正弥	—	2	32	64	3	講義 実習
	28	実践アニメーション制作2	今まで身につけた知識・技術を用いて学生本人が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くようにする。	木野正弥	—	2	32	64	2	実習
	29	デジタルデザイン実践	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实践する。また、関連コンテストへの作品応募も行い、その成績・欠課によりスキルレベルをチェックする。	木野正弥	—	2	32	64	3	講義 実習
関連科目	30	プロゼミ	学生自身が考え、ラジオ番組を作ったり、ライブを運営したりなどを行う。原則、グループで動き、チームで動くことに必要な知識・技術も身につける。最終的にはグループごと学内発表の場においてプレゼンをする。	☆五味正太郎 ☆京谷規秀 有賀浩 落合布暁	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・音響、イベント会社でPA・音響カメラーターとしての実務経験	1	64	128	4	実習
	31	ゼミナール	学生自身が考え、ラジオ番組を作ったり、ライブを運営したりなどを行う。原則、グループで動き、チームで動くことに必要な知識・技術も身につける。最終的にはグループごと学内発表の場においてプレゼンをする。また、企業の方の外部評価を受け、ブラッシュアップを行う。	☆五味正太郎 ☆京谷規秀 有賀浩 落合布暁	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・音響、イベント会社でPA・音響カメラーターとしての実務経験	2	64	128	4	実習
						合計	1,024	2,048	96	

実務経験者合計 576 1152 48 50%