

令和8年度  
音響 & 映像メディアクリエイイト学科 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		2026/4/1
科目名	プロゼミ1・2	
年度	令和8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	1. 職業のイメージを明確にし、スキルアップを図る。 2. 学生自身が求めるスキルや知識の向上を目指す。 3. グループワークを通して、スケジュール管理や協働の意識を高める。 4. 学年の枠を超えて取り組むことで、コミュニケーション能力の養成を目的とする。
学年	1・2年	
コース	学科内 全研究	授業全体の内容の概要
開講時期	通年	
授業回数	64回	・学生自身が目指す職種に合わせて、各々が必要だと考えるスキル・知識の習得のために課題を設定し、取り組む。 ・企業との産学連携により企業から課題を頂き、授業内で実施、制作を行う。 ・各期末に取り組んだ課題について発表を行い、学生・教員・講師から評価を受ける。
授業形態	実習	
授業外学修	予習: 次回のゼミで取り組むプロジェクトや課題について事前に情報収集し、アイデアをまとめておいてください。 復習: 当日の制作・発表で得たフィードバックをまとめ、次のコマへの改善点を記録してください。	
取得単位数	4単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	五味・京谷・落合	本授業では、各学生が求めるスキルの習得と向上、実践力を身につけることを目標とする。
実務家教員	○	音響イベント会社でのPA・音響オペレーター、映像制作会社での企画・制作、フリーランスでのCG・アニメーション
使用テキスト 参考文献	自作プリント又は企業からの提供資料	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80～100点(30%)、B評価: 70～79点(40%)、C評価: 60～69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1～32	前期ゼミナール 企画 制作 発表準備 発表	プロゼミ1・2/ゼミナール1・2 32コマを一括りとして成果発表会を実施。 教員・講師より評価をもらい、次の32コマへ反省を活かして取り組む。  <2025年度例> 静岡市景観まちづくり課「静岡駅南再開発PR活動」合成音声の制作 楽曲制作&ミュージックビデオ制作 2Dアニメーション制作  <2024年度例> 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  <2022年度例> 静岡県警察「どこでもボリス」PR動画制作  <2019年度例> LIVE ROXY 静岡様協力 学生企画音楽ライブ「学ライ」の開催  <2018年度例> 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。  <2015年度例> 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
33～64	後期ゼミナール 企画 制作 発表準備 発表	

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	PA基礎	
年度	令和8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	① 音響の現場で必要となる知識を理解する。 ② 基本となる技術の習得。 ③ 職業観をより深めることで、今後の学習へ繋げていく。
学年	1年	
コース	音響エンタメ研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	・音響として必要な知識を1から学び、理解させる。 ・機器の理解を深めることで、実習に活かせる知識を持たせる。
授業回数	32回	・講義を基に感覚ではなく、知識を技術に繋げていくことの重要性を理解させる。 ・基礎的な技術の習得。
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 次回の授業テーマ(機器・用語など)について、インターネットや教材で事前に調べておいてください。 復習: 授業で学んだ機器の名称・用途・接続方法を自分の言葉でノートに整理してください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	五味 正太郎	知識の習得に加え、それを技術に活かす考え方を身につけることを到達目標とする。
実務家教員	○	音響イベント会社でのPA・音響オペレーターとしての実務経験あり
使用テキスト 参考文献	自作教材(スライド、プリント等)	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	PAの仕事とは	PAという仕事について理解した上で、本授業のオリエンテーションを実施。 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。
3/4	マイク	マイクの種類や構造、指向性について
5/6	スピーカー	スピーカーの種類、構成、意味について
7/8	ミキサー実習①	基本的なミキサーの使用を実習を通して学び、理解する。
9/10	ミキサー実習②	前回講義の復習と応用、そのまとめについて
11/12	ケーブル	ケーブルの種類、アンバランス・バランスとは
13/14	アンプ	パワーアンプの種類、インピーダンスについて
15/16	ミキサー	アナログミキサー、デジタルミキサー、構造について
17/18	エフェクト	エフェクターのカテゴリー、基本的な効果とその設定について
19/20	メディア	録音再生メディア(CD/MD/CTR)について
21/22	専門用語	音響、舞台における専門用語を調べ、レポートにまとめる
23/24	ラインアレイ	通常のスピーカーとの違い、構造、チャンネルの分離について
25/26	ネットワーク	音響機器におけるネットワーク(Dante)について
27/28	音響の歴史	音響機器、PA(音響)の歴史、デジタル・アナログのメリット・デメリット
29/30	ケーブル製作	ケーブルの内部構造と、製作方法、実習
31/32	試験対策	定期試験に向けた試験対策と、授業のまとめ

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	PA応用	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① 前期の知識を活かして、実践的な実技中心な技術を習得する。 ② 音響のプランニングを自ら考えられるようになる。 ③ 知識と技術による総合的なスキルの向上を目指す。
学年	1年	
コース	音響エンタメ研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 実践的な技術の習得。</li> <li>・ 実技演習を通して、音響機器への理解を深める。</li> <li>・ 音響機器の接続について自ら考え、実施ができる考え方ができるようになる。</li> <li>・ 知識を実践できるスキルの養成。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 前回の授業で学んだ機器や接続方法を振り返り、次回のテーマについて概要を調べておいてください。 復習: 実習で体験した操作手順と注意点を記録し、機器の接続図や設定値をまとめてください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	五味 正太郎	学んだ知識から論理的に実践ができるスキルを習得することを到達目標とする。
実務家教員	○	音響イベント会社でのPA・音響オペレーターとしての実務経験あり
使用テキスト 参考文献	自作教材(スライド、プリント等)	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	前期講義の振り返り	前期講義(PA基礎)の復習、理解度の確認を行う。
3/4	ミキサー実習①	ミキサーの基本操作の確認と、その設置について
5/6	楽器の接続	楽器の接続方法とマイキングについて
7/8	ダイレクトボックス	ダイレクトボックスの使用とその音の違いについて
9/10	エフェクターの使用	エフェクターの繋ぎ方とその注意点について実習を通して理解する。
11/12	イコライザー	イコライザーの種類と用途について
13/14	ホールでのPA	劇場やホールでのPAの考え方や調整について
15/16	屋外でのPA	屋外でのイベントにおける音の傾向や調整について
17/18	会場規模による違い	イベント会場の大きさ、収容人数、規模による機材の違いや考え方について
19/20	ミキサー実習②	スピーカーのチューニングとハウリング対策について
21/22	舞台芸能	舞台芸能や舞台演劇のあり方と歴史について
23/24	仕込み図と回線図	仕込み図と回線図の読み取り方と記号について
25/26	プランニング	イベントを想定した機材とその仕込みのプランニングについて
27/28	実践演習課題①	イベントや催事での状況をシミュレーションした実習課題に取り組む
29/30	実践演習課題②	イベントや催事での状況をシミュレーションした実習課題に取り組む
31/32	試験対策	定期試験に向けた対策と講義のまとめ

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	音楽理論	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① 音楽理論(楽典)について理解し、適切に読み取ることができる。 ② 自らの作曲等に学んだことを活かせる知識を身につける。 ③ 学んだことを実践的に活用ができる。
学年	1年	
コース	音響エンタメ研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	・小中学生で学んだ音楽理論の復習から、基本的な音楽理論(楽典)を学ぶ。 ・音程、スケール、コード等から音楽的な観点から理解を深める。 ・身に付けた知識を作曲等の実践に活かすことができるようになる。 ・演習を通して、自らの理解度を確認する。
授業回数	32回	
授業形態	講義	
授業外学修	予習: 次回の授業内容(スケール・コード・音程など)をテキストで確認し、基本的な定義を読んでください。 復習: 授業で扱った理論・記号・演習問題を復習し、楽譜への書き込みや演習問題を解き直してください。	
取得単位数	4単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	杉山 有美	音楽理論(楽典)から適切に楽譜を読み取ることができ、それを実践的に活用できるようになることを目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	オリジナルプリント、スライド、演習問題など	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	楽典とは 音楽理論の基礎	音楽理論=楽典として、音楽理論を学ぶ意味を理解する 五線譜、音符の基本的読み取り
3/4	音名 基準記号による違い	音名(日本音名・英音名・独音名)について ト音記号・ヘ音記号による違いについて
5/6	演習	音名読み取りの演習問題の実施
7/8	スケール	スケールの理解 スケールの組み立ての実施
9/10	演習	スケールの演習問題の実施
11/12	音程	音程の理解 音程の演習問題の実施
13/14	演習	音程読み取りの演習問題の実施
15/16	コード	コードの成り立ち コード作成の演習問題の実施
17/18	コード	コードにおける長・短の違いについて
19/20	スケールにおける コードについて	スケール内でのコードの構成について
21/22	演習	楽譜の読み取り、スケール、音程、コードの演習問題の実施
23/24	演習	楽譜の読み取り、スケール、音程、コードの演習問題の実施
25/26	メロディー	メロディーの構成とその理解
27/28	リズム	リズムの構成とテンポについて
29/30	前期まとめ	これまでの講義のまとめ 演習問題の実施
31/32	試験対策	期末筆記試験の対策

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	音響工学基礎	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① 音、音波について物理的に理解をする。 ② 空気中での音の動きについて理解ができるようになる。 ③ 電気、心理学など音響に付随する知識を身につける。
学年	1年	
コース	音響エンタメ研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	・音や音波について物理的(性質や音速など)に学ぶ。 ・視覚的に捉えることができない”音”について、特性から判断ができるような知識を身につける。 ・電気や心理学など音・音響には切っては切り離せない知識を学び、調整するための考え方を育成する。 ・筆記試験の実施により、授業での理解度を確認する。
授業回数	32回	
授業形態	講義	
授業外学修	予習:次回扱う音響の物理現象(音波・周波数・電気など)について、教科書や資料で概要を確認しておいてください。 復習:授業で学んだ公式や定義を整理し、計算問題を繰り返し解いて理解を定着させてください。	
取得単位数	4単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	五味 正太郎	学んだ知識から論理的に実践ができるスキルを習得することを到達目標とする。
実務家教員	○	音響イベント会社でのPA・音響オペレーターとしての実務経験あり
使用テキスト 参考文献	自作教材(スライド、プリント等)	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価:80~100点(30%)、B評価:70~79点(40%)、C評価:60~69点(30%)、D評価:59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	オリエンテーション 音の正体	本授業のオリエンテーションと音の正体、伝播について
3/4	音の三要素	振幅、高さ、音色による音の変化について
5/6	デシベルとベル	デシベルの考え方と計算方法について
7/8	音波と音速	音波の性質についてと音速計算
9/10	特性と伝播	音波が空気中で伝播する際の性質と特性について
11/12	周波数と波長	周波数の基礎知識と波長計算について
13/14	音色と倍音	音色の違いと倍音の関係性について
15/16	音の反響 ハウリング	音の反響による影響とハウリングの原理、対策について
17/18	音圧と音圧レベル 騒音の定義	音圧とは、騒音の定義と音量によるカテゴリー分けについて
19/20	音響心理	心理的影響により音の聞こえ方がどう変わるかを理解する
21/22	電気	電気の基礎知識と音響機器における電気
23/24	直列・並列 オームの法則	直列と並列、オームの法則の理解と計算演習
25/26	アース	アースとグラウンドループについて
27/28	消費電力	消費電力計算とその演習、電力を含めたプランニングについて
29/30	有線と無線	ワイヤード・ワイヤレスのメリット・デメリット、無線送信の種類と方法について
31/32	試験対策	期末試験対策と本授業のまとめ

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	デジタルデザイン基礎	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① Illustrator・Photoshopの操作を学ぶ。 ② Illustrator・Photoshopの操作を通して、デザイン技術を学ぶ。 ③ コンテンツ作成や編集から、実践力の必要性を理解させる。
学年	1年	
コース	学科内 全研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	・教科書の演習からIllustrator・Photoshopの操作を学ぶ。 ・Illustrator・Photoshopの操作から、デザインのあり方と技術を学ぶ。
授業回数	32回	・デザインの見え方や考え方を養成する。 ・課題により、習得度合いや理解度を確認する。
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習:次回使用するIllustrator・Photoshopの機能をテキストで確認し、操作手順をイメージしておいてください。 復習:授業で学んだツールや操作を実際にソフトで繰り返し練習し、操作に慣れるようにしてください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	佐伯 尚久	IllustratorとPhotoshopの基礎的な技術の習得を目指す。
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
使用テキスト 参考文献	ノートパソコン、Illustrator・Photoshopテキストブック	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価:80~100点(30%)、B評価:70~79点(40%)、C評価:60~69点(30%)、D評価:59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	導入 ①	Illustratorってどんなソフト?(Illustrator基本操作)
3/4	illustrator ①	線や図形を描いてみよう。ペンツールの使い方
5/6	illustrator ②	オブジェクトを加工
7/8	illustrator ③	色と線の設定とアピアランスの活用方法
9/10	illustrator ④	文字の使い方をマスター
11/12	illustrator ⑤	illustratorの機能を活用
13/14	illustrator ⑥	イラストやグラフを作成
15/16	illustrator ⑦	ロゴやデザインパーツを作成
17/18	導入 ②	Photoshopってどんなソフト?(Photoshop基本操作)
19/20	Photoshop ①	写真の色を補正
21/22	Photoshop ②	写真をレタッチ
23/24	Photoshop ③	レイヤーについて理解
25/26	Photoshop ④	選択範囲の作り方
27/28	Photoshop ⑤	マスクの切り抜きを理解
29/30	Photoshop ⑥	彩色の方法
31/32	Photoshop ⑦	文字や図形を描く

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	デジタルデザイン応用	
年度	令和8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	① Illustrator・Photoshopの課題作成から、実践力を身につける。 ② Illustrator・Photoshopの操作を通して、デザイン技術を学ぶ。 ③ コンテンツ作成や編集から、実践力の必要性を理解させる。
学年	1年	
コース	学科内 全研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	・前期に学んだ Illustrator・Photoshopの操作を活かし、課題の制作に取り組む。 ・ Illustrator・Photoshopの操作から、デザインのあり方と技術を学ぶ。 ・ コンテストへの挑戦を目指して、作品の作成を行う。
授業回数	32回	・ 課題により、習得度合いや理解度を確認する。
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 前期に学んだIllustrator・Photoshopの操作を確認し、次回の課題テーマについてデザインのアイデアを考えてきてください。 復習: 授業で受けたフィードバックをもとに作品を見直し、修正点と改善策をノートに記録してください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	佐伯 尚久	IllustratorとPhotoshopを活用した課題作成から実践力を身につける。
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
使用テキスト 参考文献	ノートパソコン、Illustrator・Photoshopテキストブック	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	オリエンテーション 復習	本授業のオリエンテーション、IllustratorとPhotoshopの復習
3/4	マップ	マップの作成を行う。
5/6	画像トレース グラフの作成	画像のトレースとグラフの作成を行う。
7/8	レイアウト	デザインにおけるレイアウトの考え方と実践
9/10	課題の作成①	ポスター、バナーデザイン、ロゴデザインのうちから学生のレベルに合わせて出題
11/12		
13/14		
15/16		
17/18	発表	課題の発表と評価の実施
19/20	修正 フィードバック	課題の修正と再評価の実施
21/22	課題の作成②	ポスター、バナーデザイン、ロゴデザインのうちから学生のレベルに合わせて出題
23/24		
25/26		
27/28		
29/30	発表	課題の発表と評価の実施
31/32	修正 フィードバック	課題の修正と再評価の実施

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	DTM基礎	
年度	令和8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	① パソコンを用いた楽曲制作や編集について理解する。 ② 楽曲の構成や進行について学び、実践する。 ③ コンテンツ作成や編集から、実践力の必要性を理解させる。
学年	1年	
コース	音響エンタメ研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Cubaseを用いた楽曲制作の手法を学ぶ。</li> <li>・ 音楽理論の習得とそれを活かして楽曲制作に繋げる。</li> <li>・ コンテストへの挑戦を目指して、作品の作成を行う。</li> <li>・ 課題により、習得度合いや理解度を確認する。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 次回のテーマ(音楽理論・DTM操作など)をテキストで確認し、Cubaseの操作手順をイメージしておいてください。 復習: 授業で制作したデータを聴き直し、改善できる点を考えながら自主的に操作を練習してください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	深澤 正悟	講義・課題演習を通して、DTMの基礎を身につける。
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
使用テキスト 参考文献	ノートパソコン、Cubase Elements アカデミック版	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	オリエンテーション	DTMとは?
3/4	導入	打ち込みで作られた楽曲 & 基本操作
5/6	音楽理論 ①	最低限必要な音楽理論 Basic1
7/8	音楽理論 ②	最低限必要な音楽理論 Basic2
9/10	メロディー	作曲入門編(メロディー)
11/12	メロディーとコード ①	作曲入門編(メロディーとコードの関係性)①
13/14	メロディーとコード ②	作曲入門編(メロディーとコードの関係性)②
15/16	ドラムス	作曲入門編(ドラムス)
17/18	ドラムとベース ①	作曲入門編(ドラムとベースの関係性)①
19/20	ドラムとベース ②	作曲入門編(ドラムとベースの関係性)②
21/22	編曲 ①	作曲入門編(編曲)①
23/24	編曲 ②	作曲入門編(編曲)②
25/26	プラグイン	エフェクターと効果
27/28	編集 ①	Track Downについて
29/30	編集 ②	Mix Downについて
31/32	まとめ	講義のまとめ

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	DTM応用	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① パソコンを用いた楽曲制作や編集について理解する。 ② 楽曲の構成や進行について学び、実践する。 ③ コンテンツ作成や編集から、実践力の必要性を理解させる。
学年	1年	
コース	音響エンタメ研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Cubaseを用いた楽曲制作の手法を学ぶ。</li> <li>・ 音楽理論の習得とそれを活かして楽曲制作に繋げる。</li> <li>・ コンテストへの挑戦を目指して、作品の作成を行う。</li> <li>・ 課題により、習得度合いや理解度を確認する。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 前期で学んだDTMの基礎操作と音楽理論を復習し、次回の応用課題のテーマについてアイデアをまとめておいてください。 復習: 授業で取り組んだ課題の制作データを見直し、フィードバックをもとに仕上げ・改善を行ってください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	深澤 正悟	前期の講義を活かし、オリジナルの楽曲を制作できるようになることを目標とする。
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
使用テキスト 参考文献	ノートパソコン、Cubase Elements アカデミック版	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	オリエンテーション	前期の振り返り・復習
3/4	音楽理論 ①	コード進行について
5/6	音楽理論 ②	コード進行と転調
7/8	レコーディング	レコーディングの基礎基本について
9/10	編集①	編集の基礎基本について
11/12	編集②	音声編集の実践
13/14	制作①	既存楽曲のコピーの制作
15/16		
17/18		
19/20		
21/22	制作②	オリジナル楽曲の制作
23/24		
25/26		
27/28		
29/30	発表	オリジナル楽曲の発表と評価
31/32	まとめ	講義のまとめ

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	コミックキャラクターデザイン基礎	
年度	令和8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	① コミックにおけるキャラクター分析から、キャラクター設計を考える。 ② ゆるキャラ、マスコットキャラクターから地場産業における経済効果を考える。 ③ キャラクターを制作するための観察力、洞察力、アイデア力、デッサン力を養成する。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキストを用いた演習によるデッサン力の向上。</li> <li>・キャラクター分析により、キャラクター設計を考える。</li> <li>・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。</li> <li>・成果物を評価しあうことで、相互で技術力向上を目指す。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 次回のテーマに合わせて、参考となるキャラクターやイラストを収集し、デザインのアイデアをスケッチしておいてください。 復習: 授業で学んだ描画技法や構図の考え方を振り返り、自主的に練習作品を1点仕上げてください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	木野 正弥	キャラクター設計やデッサンから、デザイン力、画力の向上を目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	ノートパソコン、画材(クローキータブ、筆記用具)、テキスト、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) 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	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	コミックキャラクター デザイン基礎	キャラクターとは 演習: 自分の思い描くキャラクターを描く
3/4	基本図形	○、△、□などの基本図形を正確に描く 絵を描くことは身体をイメージどおりにコントロールできること
5/6	キャラクターの顔 (頭部全体)	アタリのつけかた アタリからのキャラの描き分け
7/8	キャラクターの顔 (目①)	基本図形を元に目を描く 目と個性
9/10	キャラクターの顔 (目②)	目の描き方 目の表情、表現
11/12	キャラクターの顔 (目③)	目の表情、表現(オリジナル)
13/14	キャラクターの顔 (髪型①)	髪の毛の描き方
15/16	キャラクターの顔 (髪型②)	演習: 髪の毛を描く
17/18	キャラクターの顔 (横顔など)	横顔と構造 アオリ、俯瞰、頭・首・肩の関係
19/20	キャラクターの身体 (全身)	全身の構造とポージング
21/22	キャラクターの身体 (手・腕)	手・指・腕の構造について
23/24	キャラクターの身体 (服装)	ポージングと服のしわ、その他小道具など
25/26	オリジナルキャラクター の創作①	オリジナルキャラクター制作手順 キャラクターの描き分け、バリエーション
27/28	オリジナルキャラクター の創作②	キャラクター設定 表情・ポーズのバリエーション
29/30	オリジナルキャラクター の創作③	キメ台詞を言わせよう
31/32	まとめ	講義のまとめ (発表、および、相互評価の実施)

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	コミックキャラクターデザイン応用	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① コミックにおけるキャラクター分析から、キャラクター設計を考える。 ② ゆるキャラ、マスコットキャラクターから地場産業における経済効果を考える。 ③ キャラクターを制作するための観察力、洞察力、アイデア力、デッサン力を養成する。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキストを用いた演習によるデッサン力の向上。</li> <li>・キャラクター分析により、キャラクター設計を考える。</li> <li>・パソコンを用いた加工方法やカラーイラストを学ぶ。</li> <li>・成果物を評価しあうことで、相互で技術力向上を目指す。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 前期で習得した描画・デザインの基礎を振り返り、次回の課題テーマに合わせてアイデアを考えておいてください。 復習: 授業での制作課題を仕上げ、フィードバックをもとにデザインの改善点をまとめてください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	木野 正弥	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。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	ノートパソコン、画材(クロッキー帳、筆記用具)、テキスト、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) 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	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	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 演習: ゆるキャラ制作
3/4	ゆるキャラ実践	オリジナルゆるキャラの制作 LINEスタンプ制作 オリジナルゆるキャラのバリエーション制作 LINEスタンプ登録
5/6		
7/8		
9/10	モノクロイラスト制作	Illustratorを使用したデザインとその仕上げ 紙以外の媒体に印刷を想定したデザイン レーザー加工機を使用したオリジナルコースター制作
11/12		
13/14		
15/16	カラーイラスト制作	Illustrator・Photoshopなどを使用したカラーイラストの制作 演習: Illustrator・Photoshopなどを活用したイラスト制作
17/18		
19/20	イラスト制作	自ら設定したテーマ、題材、ストーリーに合わせた イラストの制作(カラー・モノクロ)
21/22		
23/24		
25/26		
27/28		
29/30		
31/32	まとめ	講義のまとめ (発表、および、相互評価の実施)

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	映像制作基礎	
年度	令和8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	① 映像制作全般の基礎知識と表現方法を学ぶ。 ② 演習を通して、カメラ・照明の基礎知識を学ぶ。 ③ 映像制作の一連の流れを理解し、制作に繋げる。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 映像制作全般(企画・制作・編集・完パケ)までを学ぶ。</li> <li>・ カメラや照明の使用方法、カメラアングル、カメラワークについて学ぶ。</li> <li>・ 映像制作の現場で行われる流れの一連を理解する。</li> <li>・ 映像制作の実務を理解し、具体的な将来像を描く。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 次回扱う映像制作の工程(企画・撮影・編集など)について、テキストや参考動画で事前に流れを把握しておいてください。 復習: 授業で学んだ編集技術や機材の操作を確認し、実際にソフトで操作を繰り返し練習してください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	京谷 規秀	映像制作全般の基礎知識を学び、映像制作の全体を把握・理解することを目標とする。
実務家教員	○	映像制作会社にて企画・制作の実務経験あり。
使用テキスト 参考文献	筆記用具、テキスト(映像制作ハンドブック)	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	映像制作の流れ	映像制作のプロセス
3/4	撮影①	絞り・SS・ISO(ミラーレス一眼) レンズ
5/6	撮影②	サイズ・アングル カメラワーク
7/8	撮影③	色彩表現・ライトポジション 3灯照明
9/10	編集①	編集の役割・技法 音声の役割
11/12	企画①	立案・発想方法 企画立案演習
13/14	企画②	表現事例研究・キャッチコピー キャッチコピー演習
15/16	企画③	オリエンテーション メッセージ作成
17/18	企画④	絵コンテ解説 絵コンテ演習
19/20	撮影準備①	ロケハン解説 ロケハン演習
21/22	撮影準備②	演出コンテ解説 演出コンテ演習
23/24	撮影④	撮影実習
25/26	撮影⑤	撮影実習
27/28	編集②	基本編集(Adobe Premiere)／実践／カット編集
29/30	編集③	基本編集(Adobe Premiere)／実践／カラーコレクション／テロップ作成
31/32	編集④	基本編集(Adobe Premiere)／実践／ナレーション・BGM・SE

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	映像制作応用	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① 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ぶ。 ② 自ら考え、企画する力を養成する。 ③ 自らの役割を理解し、映像制作におけるチームワークを身につける。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像制作全般(企画・制作・編集・完パケ)までを実践する。</li> <li>・学んだカメラワークや表現技法から企画を考える。</li> <li>・映像制作の現場で行われる流れの一連を理解する。</li> <li>・映像制作を通して、チームワークを養成する。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 前期で学んだ映像制作の基礎を振り返り、次回の応用課題に向けたコンセプトや構成を考えてきてください。 復習: 制作した映像を見直し、フィードバックをもとに改善点を記録してクオリティアップに取り組んでください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	京谷 規秀	自ら考え企画ができること、映像制作におけるチームワークを身につけることを目標とする。
実務家教員	○	映像制作会社にて企画・制作の実務経験あり。
使用テキスト 参考文献	筆記用具、テキスト(映像制作ハンドブック)	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	企画①	オリエンテーション プレーンストーミング
3/4	企画②	企画コンテ作成
5/6	企画③	企画コンテプレゼンテーション コンテ修正・完成
7/8	企画④	芝居表現 ヘアメイク・衣装・小道具
9/10	撮影準備①	役割・職種解説 撮影練習
11/12	撮影準備②	ロケハン
13/14	撮影準備③	撮影プラン作成 スケジュール作成
15/16	撮影準備④	デジタルシネマカメラ解説
17/18	撮影①	撮影
19/20	撮影②	撮影
21/22	撮影③	撮影(役割交代)
23/24	編集①	編集
25/26	編集②	編集
27/28	編集③	編集
29/30	MA	MA
31/32	完パケ	完パケ 発表・講評

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	レコーディング基礎	
年度	令和8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	① 各楽器の基礎知識を身につける。 ② マイクや機器についての理解を深める。 ③ 学んだ知識を実践的に確認する場を設け、自己のスキル習得度合いを確認する。
学年	1年	
コース	音響エンタメ研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	<ul style="list-style-type: none"> <li>各楽器の構造や音の鳴り方といった基礎知識を身につける。</li> <li>音の高さや楽器に合ったマイク選択ができる、機器の利用ができるよう基礎知識を習得する。</li> <li>実習を通して、マイクの立て方や音の收音について理解を深める。</li> <li>グループ実習により、レコーディングを一通り経験する。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 次回のレコーディングテーマ(楽器・マイキング・DAW操作など)について調べ、必要な機材や設定をイメージしておいてください。 復習: 授業でのレコーディング手順と使用機材の役割を整理し、設定値や注意点をノートにまとめてください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	坂本 弘樹	レコーディングにおける基礎知識の習得と、セッティング・録音が実際に行えるスキルの習得を目標とする。
実務家教員	○	総合音楽スタジオにてレコーディングエンジニア、音響オペレーター・PAとしての実務経験あり。
使用テキスト 参考文献	オリジナルプリント、スライド	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	イントロダクション	音楽業界の仕事について レコーディングとは
3/4	レコーディング技法①	レコーディングの留意点 マイクについて①
5/6	レコーディング技法②	マイクについて② ボーカル・ナレーションの録音①
7/8	レコーディング技法③	ボーカル・ナレーションの録音② ドラムの録音①
9/10	レコーディング技法④	ドラムの録音② ベースの録音
11/12	レコーディング技法⑤	アコースティックギター、エレキギターの録音
13/14	レコーディング技法⑥	ピアノの録音
15/16	レコーディング技法⑦	管楽器の録音 弦楽器の録音
17/18	レコーディング技法⑧	ミックス作業とは ミックスの手法①
19/20	レコーディング技法⑧	ミックスの手法② マスタリングとは
21/22	レコーディング技法⑨	マスタリングの手法
23/24	実習①	セッティング実習
25/26	実習②	レコーディング実習 グループにて実際の楽曲の演奏、録音、編集までを実施。
27/28		
29/30		
31/32	まとめ	実習課題の提出とその講評、総括

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	レコーディング応用	
年度	令和8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	① 楽譜の読み方を適切に理解し、読み取る。 ② 楽曲から使われている楽器を聴き取り、読み取る能力の養成。 ③ レコーディングでの実務を見越した知識を身につける。
学年	1年	
コース	音響エンタメ研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 適切に音を聴き分ける能力を身につける。(聴能形成)</li> <li>・ 楽譜を適切に読み取り、理解する。</li> <li>・ パンニングや、トラック割について理解する。</li> <li>・ 楽曲を適切に分析することができる。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 前期のレコーディング基礎で学んだ手順・機材を復習し、次回の応用実習に備えて準備してください。 復習: 実習で録音した音源を聴き直し、改善すべき点や技術的な課題を整理してください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	坂本 弘樹	楽譜を適切に読み取り、楽曲を適切に分析できることで、それをレコーディングに活かすことを目指す。
実務家教員	○	総合音楽スタジオにてレコーディングエンジニア、音響オペレーター・PAとしての実務経験あり。
使用テキスト 参考文献	オリジナルプリント、スライド	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	イントロダクション	留意点、必要機材について スコアリーディングとは
3/4	スコアリーディング基礎	アナリーゼについて
5/6	アナリーゼ①	アナリーゼ基礎①
7/8	アナリーゼ②	アナリーゼ基礎②
9/10	スコアリーディング①	楽譜の読み方
11/12	アナリーゼ③	アナリーゼ基礎③
13/14	スコアリーディング②	パンニングについて
15/16	アナリーゼ④	アナリーゼ基礎④
17/18	アナリーゼ⑤	アナリーゼ基礎⑤
19/20	スコアリーディング③	トラック割について①
21/22	スコアリーディング④	トラック割について②
23/24	アナリーゼ実践①	アナリーゼの応用と実践①
25/26	アナリーゼ実践②	アナリーゼの応用と実践②
27/28	スコアリーディングα	音楽雑学①
29/30	スコアリーディングβ	音楽雑学②
31/32	まとめ	後期まとめと期末考査試験の対策について

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	3DCG基礎	
年度	令和8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	① 3DCGの基礎概念を学ぶ。 ② モデリングの基礎を学ぶ。 ③ マテリア、レンダリングなどクオリティの高い作品制作への基礎を学ぶ。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チュートリアルを基本として、そこから掴みづらい感覚的要素を学ぶ。</li> <li>・トポロジー、モデファイアー、マテリアについて理解する。</li> <li>・他のソフトウェアとの互換性を理解する。</li> <li>・ボーンや、アニメーションについて理解する。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 次回扱う3DCGのテーマ(モデリング・マテリアルなど)について、ソフトの操作手順や用語を事前に確認しておいてください。 復習: 授業で学んだ3DCGの操作手順をソフトで実際に繰り返し、作業フローを自分のものにしてください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	落合 布暁	基礎知識から基本的なモデリングや素材、アニメーションなどクオリティの高い作品制作を目指す。
実務家教員	○	デザイン会社・フリーランスでの3DCGクリエイター、動画・映像クリエイターとしての実務経験あり。
使用テキスト 参考文献	PDF教材、Blender(3DCGソフト)	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	3DCGについて	ゲームCGと映像CGの違い(Blenderのインストール) 作例、BlenderのUI、基本機能について
3/4	シンプルな小物制作①	ポリゴンモデリング基礎 (コーヒーカップのモデリング)
5/6	シンプルな小物制作②	ポリゴンモデリング基礎 (スプーンのモデリング)
7/8	シンプルな小物制作③	ポリゴンモデリング基礎 (雪だるまのモデリング)
9/10		
11/12	三面図モデリング①	三面図を用いたモデリング (ハート型のモデリング)
13/14	三面図モデリング②	三面図を用いたモデリング (動物型のモデリング)
15/16	三面図モデリング③	三面図を用いたモデリング (雲型のモデリング)
17/18	三面図モデリング④	三面図を用いたモデリング (葉っぱ型のモデリング)
19/20	三面図モデリング⑤	三面図を用いたモデリング (立体的なハート型のモデリング)
21/22		
23/24	三面図モデリング応用	応用的な三面図を用いたモデリング
25/26	UV展開とマテリアル	UV展開とテクスチャ、マテリアルの基礎
27/28	アニメーション	タイムラインとキーフレームの基礎
29/30	複雑なモデリング	複雑な形状をモデリングで制作
31/32		

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	3DCG応用	
年度	令和8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	① 3DCGの応用技術を身につける。 ② モデリングのスキルの向上。 ③ 実際にクオリティの高い作品の制作を行う。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前期に学んだ基礎を活かし、応用技術の習得を目指す。</li> <li>・ 自由制作を通してモデリングスキルを向上させる。</li> <li>・ 3DCG制作の一連の業務を実践的に学ぶ。</li> <li>・ モデリングからアニメーションまでを行い、実際に作品として完成をさせる。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 前期で学んだ3DCGの基礎操作を振り返り、次回の応用課題に向けてアイデアや参考資料を準備してきてください。 復習: 制作したCGデータを見直し、フィードバックをもとにクオリティ向上のための改善を行ってください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	落合 布暁	応用技術を用いて、映像作品やゲームに活かせるモデルを用いた作品の完成を目標とする。
実務家教員	○	デザイン会社・フリーランスでの3DCGクリエイター、動画・映像クリエイターとしての実務経験あり。
使用テキスト 参考文献	PDF教材、Blender(3DCGソフト)	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	自由制作(単体モデル) 制作準備	制作するモデルの選定 資料(三面図など)の用意
3/4	自由制作(単体モデル) 制作準備	制作するモデルの選定 資料(三面図など)の用意
5/6	自由制作(単体モデル) モデル制作	ポリゴンモデリング
7/8	自由制作(単体モデル) モデル制作	ポリゴンモデリング
9/10	自由制作(単体モデル) モデル制作	ポリゴンモデリング
11/12	自由制作(単体モデル) モデル制作	ポリゴンモデリング
13/14	自由制作(単体モデル) モデル制作	モデファイヤー、マテリアル、テクスチャ
15/16	自由制作(単体モデル) アニメーション・仕上げ	アニメーション、レンダリング
17/18	自由制作(シーン制作) 制作準備	制作するモデルの選定 資料(三面図など)の用意
19/20	自由制作(シーン制作) 制作準備	制作するモデルの選定 資料(三面図など)の用意
21/22	自由制作(シーン制作) モデル制作	ポリゴンモデリング
23/24	自由制作(シーン制作) モデル制作	ポリゴンモデリング
25/26	自由制作(シーン制作) モデル制作	ポリゴンモデリング
27/28	自由制作(シーン制作) モデル制作	ポリゴンモデリング
29/30	自由制作(シーン制作) モデル制作	モデファイヤー、マテリアル、テクスチャ
31/32	自由制作(シーン制作) アニメーション・仕上げ	アニメーション、レンダリング

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	アニメーション制作基礎	
年度	令和8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	① 映像の仕組みについて理解する。 ② トランジションなどの基本的なアニメーションについて理解する。 ③ 学んだことを活かして、作品を制作する。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	・ 映像の仕組み、成り立ちなどの概念を理解する。 ・ After Effectsの基本操作を理解し、実際に使用できるようになる。 ・ トランジションなどの基本的なアニメーションの制作ができるようになる。 ・ アニメーションを活かした映像作品の制作を行う。
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 次回のアニメーション制作テーマについて参考作品を観察し、動きの流れや構成を分析してきてください。 復習: 授業で学んだアニメーションの原則や技法を整理し、制作したカットを見直して改善点をメモしてください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	木野 正弥	After Effectsの基本的な使い方から現場等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標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	After Effects 初心者のためのモーショングラフィックス入門、オリジナル演習	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	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から何が出来るか知る。 制作環境の構築、効率的なPC操作の基礎・応用
3/4	After Effectsの基礎	基本操作・画面説明、概念の学習
5/6	ショート動画の制作	画像と音楽を使用した1分間の動画制作 生成AIを使用して素材(画像やBGM)を制作、それを活用して1分間の動画を制作する。
7/8	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行う。
9/10		
11/12		
13/14		
15/16	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行う。
17/18		
19/20	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行う。
21/22		
23/24		
25/26	オリジナル作品の制作	前期講義にて学んだことの総まとめとしてオリジナル作品の制作を行う。
27/28		
29/30		
31/32	発表/まとめ	発表及び、相互評価の実施。 前期まとめ

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	アニメーション制作応用	
年度	令和8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	① After Effectsでアニメーションを活かした作品を制作する。 ② 実践的な作品の制作を通して、スキルの向上を目指す。 ③ 一年次のまとめとして、作品制作からスキルの習得度合いを確認する。
学年	1年	
コース	映像メディア研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ モーションデザインの複合テクニックを学ぶ。</li> <li>・ クロマキーによる合成について理解する。</li> <li>・ 一年次に学んだことを活かして、実践的な映像制作を行う。</li> <li>・ オリジナルキャラクターのアニメーション動画の制作を行う。</li> </ul>
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 前期で習得したアニメーション制作の基礎を復習し、次回の応用課題に向けてコンセプトや絵コンテを考えてください。 復習: 制作した映像を見直し、フィードバックをもとに完成度を高めるための修正と改善を行ってください。	
取得単位数	3単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	木野 正弥	アニメーションだけでなく、デッサンやイラストを活かした映像の制作ができるようになることを目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	After Effects 初心者のためのモーショングラフィックス入門、オリジナル演習	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	モーショングラフィックス 複合テクニック	各種モーショングラフィックスの複合テクニックを事例を通して実際に制作する。
3/4		
5/6		
7/8		
9/10	クロマキー 基礎	クロマキーを使用した映像制作の基礎 映像の合成
11/12	クロマキー 実践	オリジナルニュース番組の制作 (テロップ、テキストモーション、インフォグラフィックの活用)
13/14		
15/16	オリジナル映像作品の 制作	1年次の授業のまとめとしてオリジナルの映像を制作する。 この制作を通して、各々のスキル向上に繋げる。
17/18		
19/20		
21/22		
23/24		
25/26		
27/28		
29/30		
31/32	発表/まとめ	発表及び、相互評価の実施。 後期まとめ

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	一般教養	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① 就職活動において最低限必要な文章理解と数的処理の知能を身につける。 ② CABを用いて情報処理能力の向上を目指す。
学年	1年	
コース	全研究	授業全体の内容の概要
開講時期	前期	・就職活動の適性検査や筆記試験(SPI3やCAB・GABなど)における基礎的な知的能力と情報処理能力を養成する。 ・指定テキストから文章の要旨を正確に読み取る「文章理解」 ・方程式や図形などの基礎的な計算を行う「数的処理」
授業回数	16回	・論理的思考や法則性を見出す「情報処理能力」 ・以上の3本を柱とした演習を通して、正確性と解答スピードの向上を目指す。
授業形態	講義	
授業外学修	予習:次回扱うテーマ(言語・非言語)の問題形式をテキストで確認し、例題を解いてから授業に臨んでください。 復習:授業で解いた問題の解説を読み直し、間違えた問題を繰り返し解いて解法を定着させてください。	
取得単位数	2単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	中村 健太郎 原木 伴美	「文章理解」「数的処理」「情報処理」の三点を養成し、適性検査や筆記試験における基礎的な問題を解答ができるようになることを目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	専門学校生のための就職筆記試験対策問題集 一般常識・SPI3最新最強のCAB・GAB超速解法 '26年版	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価:80~100点(30%)、B評価:70~79点(40%)、C評価:60~69点(30%)、D評価:59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1	SPI・CABとは	就職活動に必要な基礎知識についての説明
2	言語①	二語の関係・熟語の意味
3	言語②	熟語の成り立ち
4	言語③	語句の用法
5	言語④	文の並べ替え
6	言語⑤	空欄補充
7	非言語①	推論①
8	非言語②	推論②
9	非言語③	図表の読み取り
10	非言語④	集合
11	非言語⑤	順列・組み合わせ
12	非言語⑥	確率
13	非言語⑦	料金の割引・損益算
14	非言語⑧	速さ、割合・比
15	非言語⑨	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		2026/4/1
科目名	検定対策	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① 企業人にとって必要なビジネスの基礎知識とスキルを身につける。 ② 社会人常識やビジネスコミュニケーションを身につける。
学年	1年	
コース	全研究	授業全体の内容の概要
開講時期	通年	・社会人として入社1年目までに必要とされるビジネスの基礎知識、社会常識を学ぶ。 ・仕事に対する基本姿勢や会社のルールを理解する。
授業回数	32回	・円滑な人間関係を築くための意思伝達スキル、ビジネスコミュニケーションスキルを身につける。 ・ビジネス漢字や四字熟語、計算力を向上させ、検定の合格を目標に反復練習を行う。
授業形態	講義	
授業外学修	予習: 次回の授業テーマ(ビジネスマナー・コミュニケーション等)について、テキストの該当箇所を読んでください。 復習: 授業で学んだビジネス知識や検定問題を見直し、過去問題を繰り返し解いて定着を図ってください。	
取得単位数	4単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	原木 伴美	仕事の目的意義、職業人の概念から自らの位置付けや役割を考え、組織や社会の一員としての責任を理解する。 また、社会人常識マナー検定および、ビジネス能力検定の取得を目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	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	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	オリエンテーション 社会常識	科目の意義、目標を理解し、検定取得を目指す意欲を身につける。 社会人として必要な常識や心構えを学ぶ。
3/4	コミュニケーション	良い人間関係を築くための意思伝達スキルを学ぶ。
5/6	一般常識	ビジネスで使われる漢字の読み書き、四文字熟語やことわざ・慣用句・基礎用語・基礎知識を覚える ビジネスにおける計算力について学ぶ
7/8	ビジネスマナー	社会人としてのたしなみ、幅広いビジネスシーンに対応できるふるまい方を身につける。
9/10	まとめ	7回の授業で学んだ、初歩的な仕事を処理するために必要な知識やビジネスマナーを復習し、習得の定着を図る。
11/12	検定試験対策①	検定試験の概要について説明、過去問題1回分実施 ⇒ 解説
13/14	検定試験対策②	過去問題実施 ⇒ 解説
15/16	検定試験対策③	過去問題実施 ⇒ 解説
17/18	ビジネスとコミュニケーションの基本①	豊かな仕事生活、会社のルールと勤務条件、仕事に対する基本姿勢、8つの意識を知る
19/20	ビジネスとコミュニケーションの基本②	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
21/22	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
23/24	統計・データの読み方、まとめ方	表とグラフの役割と特徴
25/26	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
27/28	検定試験対策④	検定試験の概要について説明、過去問題1回分実施 ⇒ 解説
29/30	検定試験対策⑤	過去問題実施 ⇒ 解説
31/32	検定試験対策⑥	過去問題実施 ⇒ 解説

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	現代倫理	
年度	令和8年度	授業の目的・ねらい
学科	音響&映像メディア クリエイティブ学科	① 建学の精神・校訓・教育方針の具現化を目指す。 ② 倫理を基本とした全人教育から、有意な人材とおることを目指す。
学年	1年	
コース	全研究	授業全体の内容の概要
開講時期	通年	・社会における様々な規範について、根拠に基づいて理解する。 ・哲学の誕生から宗教の発展について学ぶ。 ・現代の動向を理解する。
授業回数	32回	・以上を講義や演習、グループワークを通して学ぶ。
授業形態	講義	
授業外学修	予習: 次回扱う哲学者・思想家・宗教について、テキストや資料で概要を確認しておいてください。 復習: 授業で学んだ思想・倫理観の要点を自分の言葉でノートに整理し、日常生活と結びつけて考えてみてください。	
取得単位数	4単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	齋藤 照安	倫理学の基本的な考え方を身に付け、自己実現を果たすために社会にどのような価値を与えるか考え、成長が実感できるようになることを目標とする。
実務家教員	○	
使用テキスト 参考文献	オリジナルテキスト(プリント)、新聞記事	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	現代倫理の趣旨 道徳教育	現代倫理を学ぶ意味について 道徳教育と問題点について
3/4	倫理とは何か 人間としての自覚	倫理の意味 生きがい・モラリストの人間関係
5/6	古代ギリシャの哲学 イギリス経験論	タレス・ソクラテス・プラトン・アリストテレス ベーコン・デカルト・カント
7/8	ドイツ哲学の全盛期 現代世界への挑戦	ヘーゲル・ショーペンハウエル・ニーチェ ダーウィン・マルクス・デューイ・サルトル
9/10	古代中国の思想家 啓蒙思想	諸子百家・孔子・孟子 老子(自然の道)・荘子(自由の精神)
11/12	日本の経営者① 日本の経営者②	松下幸之助 稲盛和夫
13/14	日本の経営者③ 読書のすすめ	鈴木敏文 読書の意図するものは何か
15/16	テスト前学習 前期試験	
17/18	キリスト教 イスラム教	キリスト教の開祖(イエス・キリスト) イスラム教の開祖(ムハンマド)
19/20	仏教の開祖 倫理の発展	仏教の開祖(ブツァ) 朱子・墨子(戦争否定論)
21/22	日本の歩んだ道① 日本の歩んだ道②	戦争後の日本の思想 戦争と平和① 戦争後の日本の思想 戦争と平和②
23/24	日本の歩んだ道③ 奉仕とボランティア	戦争後の日本の思想 戦争と平和③ 社会契約説(ホブズ・ロック・ルソー) 意味と意義について
25/26	社会学の理念 人間関係について①	社会学とは何か 人とのつながり
27/28	人間関係について② 社会を作る	人との関わりに起こる問題等(ストレス)について 現代社会と社会運動
29/30	家族の絆とは 日本の心	親子の関係、核家族化 丹羽宇一郎の「守るべき日本の心」
31/32	テスト前学習 後期試験	

シラバスデータ		2026/4/1
科目名	企業研究1	
年度	令和8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	① 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実施していく。 ② 「人生100年時代における『キャリア自律』」について理解する。
学年	1年	
コース	全研究	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	・人生100年時代における「キャリア自律」について理解し、早期から主体的な就職活動の準備を行う。 ・産業経済・社会の変化を企業のニーズを理解した上で自己理解を進める。 ・企業、業界、職種研究から履歴書・エントリーシートといった応募書類の構成と作成演習を行う。
授業回数	16回	
授業形態	講義	
授業外学修	予習: 次回のテーマ(自己分析・企業研究・業界研究など)に向けて、自分の経験や興味のある職種・企業について事前に考えておいてください。 復習: 授業で作成したワークシートや自己分析の内容を振り返り、応募書類作成に向けた内容を整理してください。	
取得単位数	2単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	橋野 幸男	就職活動全体の流れを理解し、自己理解を通して自己の特性や強みを適切に言語化できるようになること。 そこから、履歴書等の応募書類の作成を行う準備ができていくことを目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	配布プリント、ワークシート等	
評価方法	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
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	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		2026/4/1
科目名	ビジネス文書技法	
年度	令和8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	① ビジネスシーンに必要なパソコンアプリケーションについて理解する。 ② ワープロ・表計算について活用技法を学ぶ。
学年	1年	
コース	全研究	授業全体の内容の概要
開講時期	通年	・ワープロソフト(Microsoft Word)を使用した文書作成技術について学ぶ。 ・表計算ソフト(Microsoft Excel)を使用したデータ処理の基礎を学ぶ。 ・PCやインターネットを利用する上でのマナーについて理解する。
授業回数	32回	
授業形態	講義	
授業外学修	予習: 次回学習するWord・Excelの機能をテキストで確認し、操作手順をイメージしてから授業に臨んでください。 復習: 授業で学んだWord・Excelの操作を実際に繰り返し練習し、検定問題を解いて理解を確認してください。	
取得単位数	4単位	授業修了時の達成課題(到達目標)
授業担当者	原木 伴美	タッチタイピングにて、Word・Excelの基本操作が実施でき、わかりやすい文書・帳票が作成できることを目標とする。 履修目標レベルは検定3級以上とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	「文書作成・プレゼンに役立つ! 実践ドリルで学ぶOffice活用術」(noa出版)「機能ごとにSTEP UP! Officeソフトで作る文書ドリル全55題」(noa出版) 「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	期末考査、小テスト、レポート、課題評価、平常時の授業態度、出席状況等により総合的に評価する。 期末考査基準として【A評価: 80~100点(30%)、B評価: 70~79点(40%)、C評価: 60~69点(30%)、D評価: 59点以下(再試験対象)】とする。	
コマシラバス		
90分/コマ	テーマ	内容
1/2	Excelの基礎知識	Excel検定の試験範囲、データの入力方法、基本的な表の作成について 関数について
3/4	Excelの基礎知識	グラフについて データベース機能について
5/6	Excelの基礎知識 検定対策	検定3級、2級の出題傾向と解説 検定過去問題の実施、解説
7/8	検定対策	検定過去問題の実施、解説
9/10	検定対策	検定過去問題の実施、解説 中間模擬試験の実施
11/12	検定対策	中間模擬試験の解説 個別試験対策
13/14	検定対策	中間模擬試験の解説 個別試験対策
15/16	検定対策	中間模擬試験の解説 個別試験対策
17/18	Wordの入門 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検定の試験範囲、自己紹介ポスターデザインを考える 文書作成の基本を学ぼう(箇条書き、行頭文字)
19/20	Wordの基本	文書作成の基本を学ぼう(箇条書き、行頭文字) 文書制作の基本を学ぼう(タブとリーダー、インデント)
21/22	検定対策	検定3級、2級の出題傾向と解説 検定過去問題の実施、解説
23/24	検定対策	検定過去問題の実施、解説
25/26	検定対策	検定過去問題の実施、解説 中間模擬試験の実施
27/28	検定対策	中間模擬試験の解説 個別試験対策
29/30	検定対策	中間模擬試験の解説 個別試験対策
31/32	検定対策	中間模擬試験の結果をもとに個別試験対策 直前模擬試験の実施