

令和8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		4/1/2026
科目名	ゼミナール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	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	・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。
授業回数	64回	・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:各自が取り組む企画・制作内容について調査し、必要な資料収集や準備を行ってください。 復習:授業内で受けた指導やアドバイスを整理し、次回までの作業内容・課題を明確にして取り組んでください。	
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 京谷規秀・落合布暁	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	○	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
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	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」
33~64	後期ゼミナール 企画 制作 発表準備 発表	◎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

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	卒業研究	
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. 今まで培ってきた、知識・技術の向上を図る。 2. グループワーク・外部連携を通して、コミュニケーション能力の向上を図る。 3. 実践的なプロジェクトを通して、スケジュール管理や協働の意識を高める。 4. 今後の実社会に活かせる知識や技術の養成。
学年	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	後期	・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。 ・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。
授業回数	96回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習:自身の研究テーマに関する情報収集や資料調査を行い、進捗状況を整理してください。 復習:授業内で受けた指導内容を振り返り、次回の作業計画を立てて取り組んでください。	
取得単位数	8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	今まで培ってきた知識・技術を活かして、外部プロジェクトに挑戦、今後の実社会に繋げることを目標とする。
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験
使用テキスト 参考文献	-	
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	卒業研究とは	卒業研究とは何か (今まで培ってきた技術や知識を活かし、外部評価を受けられるプロジェクトに挑戦する)
	卒業研究 企画 制作 発表準備	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。  <過去の事例> ・学生企画・運営による"音楽ライブ"の開催 例)「HeatBeat」(2026年1月25日開催) 「Sham Rock」(2025年1月26日開催) 「The Place」(2024年1月21日開催) ・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 焼津市 ディスカバリーパーク焼津 PR動画制作
	発表	学内発表の実施 教員、非常勤講師に向けて発表、評価をいただく。

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	ウェブデザイン基礎	
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. HTMLとCSSの基礎知識を習得し、Webページの構造とスタイリングを理解する。 2. デザイン理論とマーケティングの観点からWebデザインを考える力を身につける。 3. WEBサイトの制作実習を通して、企画から公開までの一連の流れを体験する。 4. レスポンシブデザインや最新のCSS技術を活用した実践的な制作スキルを習得する。
学年	2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	・WEBデザインの基本概念(仕組み・パーツ・フォント・色・マーケティング)を学ぶ。 ・HTML5・CSS3の基礎から応用まで、段階的に制作実習を重ねる。 ・SNSリンク集・2カラム・1カラム等、様々なデザインパターンを実践する。 ・フレックスボックスレイアウト・cssアニメーション・レスポンシブデザインを習得する。 ・複数ページのWebサイト制作実習から公開・運用の流れを体験する。
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 使用するHTML・CSSのタグや制作事例について、教科書や参考資料で確認しておいてください。 復習: 授業で学んだタグやレイアウトの使い方を実際にコードを書いて復習し、わからない箇所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	木野 正弥	HTML5・CSS3を使って、企画・設計・制作・公開までの一連のWEBサイト制作を自力で行えることを目標とする。
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
使用テキスト 参考文献	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	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	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 環境準備
3/4	HTMLの基本1	HTMLタグ、構造
5/6	HTMLの基本2	基本的なHTMLタグ
7/8	ページデザイン事例 毎の制作1	SNSリンク集
9/10	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
11/12	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
13/14	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
15/16	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
17/18	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
19/20	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
21/22	webサイト公開・運用	Webサイト公開の仕組み、公開方法 公開に向けた準備・技術・運用
23/24	webサイト制作実習	実習テーマ決め 企画書/設計書作成
25/26		制作
27/28		
29/30		
31/32	発表 まとめ	発表及び相互評価 まとめ

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	ウェブデザイン応用	
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. Webデザインにおけるデザイン理論(レイアウト・配色・タイポグラフィ等)を習得する。 2. マーケティング的視点を持ち、ターゲットに伝わるコンセプト設計ができるようになる。 3. プロトタイピングツール(Figma等)を活用した情報設計の手法を身につける。 4. 前期のHTML・CSS知識を応用し、オリジナルWebサイトを完成させる力を養う。
学年	2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	・デザイン理論(レイアウト・配色・タイポグラフィ・インタラクション)を体系的に学ぶ。 ・ワイヤーフレーム・プロトタイピングを用いた情報設計の手法を実践する。 ・Webサイト制作サービスやAI支援など最新技術のトレンドを把握する。
授業回数	32回	・マーケティングのためのアクセス解析や公開前後のチェック方法を学ぶ。 ・習得したスキルを活かしてオリジナルWebサイト制作から発表・相互評価まで行う。
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 取り扱うデザイン理論やツールについて、参考資料やWeb上の事例を調べておいてください。 復習: 授業で学んだ理論やツールの使い方をノートにまとめ、実際の制作に活かせるよう整理してください。	
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	木野 正弥	デザインとマーケティングを融合させ、ターゲットに伝わるオリジナルWebサイトを企画・制作できることを目標とする。
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
使用テキスト 参考文献	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	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	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
3/4	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 各種ツール(Figma、AdobeXDなど)のプロトタイピング基礎
5/6	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 表示デバイスの違いに対応するレイアウトやレスポンシブWebデザインの考え方
7/8	配色	色の三属性、トーンと配色の印象 配色調査演習
9/10	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 画像作成、Photoshop・画像エディタ演習
11/12	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 フォント利用演習
13/14	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 動くWebデザイン演習
15/16	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 CMSやWebデザイン・サービス等を利用したWeb制作
17/18	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、 制作に応用可能な技術の動向、最新情報
19/20	webサイト制作実習	実習テーマ決め 企画書/設計書作成
21/22		プロトタイプ制作
23/24		制作
25/26		
27/28		
29/30		
31/32	発表 まとめ	発表及び相互評価 まとめ

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	実践映像制作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. Adobe After Effectsの基本操作と各種アニメーション技術を習得する。 2. エフェクトとキーフレームアニメーションを組み合わせた高度な映像表現を身につける。 3. 制作指示に沿った映像制作を通じて、現場を意識した作業スキルを養う。 4. トラッキング・パペットアニメーション等の応用技術を実践的に習得する。
学年	2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	・トランスフォーム(移動・スケール・角度)を活用した2D・疑似3Dアニメーションを制作する。 ・テキストアニメーターや各種エフェクトを用いたVFX表現(炎・水等)を習得する。 ・トランジションやトラッキングアニメーションなど多様な映像表現技術を実践する。
授業回数	32回	・パペットアニメーションによりイラストに演技をつける技術を身につける。 ・BGM・SE・レンダリングまで含めた一連の映像制作ワークフローを体験する。
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習:使用するAfter Effectsの機能や用語について、参考資料や動画で確認しておいてください。 復習:授業で学んだ機能や操作方法を実際にソフトを操作して再現し、習得状況を確認してください。	
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	After Effectsを使ったアニメーション・VFX・トラッキング・パペット表現を一通り習得し、制作指示に従って映像作品を完成させられることを目標とする。
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
使用テキスト 参考文献	-	
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	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)
3/4	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)
5/6	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)
7/8	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 「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
9/10	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 「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
11/12	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)
13/14	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)
15/16	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)
17/18	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)
19/20	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
21/22	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
23/24	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
25/26	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
27/28	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
29/30	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
31/32	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		4/1/2026
科目名	実践映像制作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. スケジュールを意識した映像制作の流れ(企画・コンテ・制作・書き出し・発表)を習得する。 2. 現場で活用できる応用力と、仕事を意識した映像の良し悪しを判断する力を養う。 3. 自由課題・最終課題を通じて、テーマ選定から発表まで主体的に制作に取り組む。 4. 就職後を意識したテーマ設定のもと、クオリティの高い映像作品を完成させる。
学年	2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	・企画書作成・コンテ制作・素材選定から映像制作・書き出しまでの全工程を実践する。 ・自由課題(前半)では自分のテーマで映像制作スキルをさらに磨く。 ・最終課題(後半)では就職後を意識したテーマで高品質な作品制作に挑む。
授業回数	32回	・各課題ごとに発表・提出を行い、クオリティを評価・振り返る機会を設ける。
授業形態	実習	
授業外学修	予習:自身の企画内容や進捗を整理し、次回の作業に向けた準備を行ってください。 復習:授業で受けたアドバイスや改善点を整理し、次回までの作業計画に反映してください。	
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	落合 布暁	企画から書き出し・発表まで一貫した映像制作を自律的にこなし、現場で即戦力となるクオリティの作品を制作できることを目標とする。
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
使用テキスト 参考文献	-	
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	自由課題制作	企画書作成1 企画書作成2
3/4	自由課題制作	コンテ制作1 コンテ制作2
5/6	自由課題制作	映像素材の選定1 映像素材の選定2
7/8	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作1 エフェクトを用いた映像制作2
9/10	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作3 エフェクトを用いた映像制作4
11/12	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作5 エフェクトを用いた映像制作6
13/14	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作7 エフェクトを用いた映像制作8
15/16	自由課題制作	エフェクトを用いた映像制作9 エフェクトを用いた映像制作10(書き出しと発表、提出)
17/18	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) 企画書作成2
19/20	最終課題制作	コンテ制作1 コンテ制作2
21/22	最終課題制作	映像素材の選定1 映像素材の選定2
23/24	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作1 エフェクトを用いた映像制作2
25/26	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作3 エフェクトを用いた映像制作4
27/28	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作5 エフェクトを用いた映像制作6
29/30	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作7 エフェクトを用いた映像制作8
31/32	最終課題制作	エフェクトを用いた映像制作9 エフェクトを用いた映像制作10(書き出しと発表、提出)

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	デジタルデザイン実践	
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. 1年次に習得したデジタルデザインのスキルをベースに、実践的な制作力を強化する。 2. コンペ応募・名刺・チラシ・ポートフォリオ等の実務的な制作課題に取り組む。 3. 生成AI(Adobe Firefly等)の活用方法を理解し、制作効率を高める。 4. 今まで制作した作品をまとめたポートフォリオを完成させ、就職活動に備える。
学年	2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	・1年次の学習内容を確認しつつ、実践的なコンペ応募作品(ロゴ・ポスター等)を制作する。 ・名刺デザイン・イベントチラシ等、実務を意識した制作課題に取り組む。 ・Adobe Firefly等の生成AIツールを活用した画像生成・編集技術を習得する。 ・これまでの作品をまとめたポートフォリオをPDF冊子として完成させる。
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 取り扱う制作テーマやデザイン事例について調査し、アイデアを考えておいてください。 復習: 授業で学んだ制作技術やソフトの操作方法を実際に操作して復習し、制作に活かしてください。	
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	実務に直結するデザイン制作スキルを磨き、コンペへの応募経験とポートフォリオ完成をもって自らのスキルレベルを証明できることを目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	ノートパソコン・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	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	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
3/4	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
5/6	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
7/8		
9/10		
11/12		
13/14		
15/16	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
17/18	チラシ制作	イベント用A4チラシの制作
19/20		
21/22	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
23/24	作品制作	ポートフォリオ用に作品を複数制作
25/26		
27/28		
29/30		
31/32	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

シラバスデータ		4/1/2026	
科目名	総合演出技術		
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. コンサートやイベントにおける舞台演出・照明・音響・映像技術を幅広く習得する。 2. 学科内の各専門分野の知識を横断的に統合し、総合的な演出力を養う。 3. 実習を通じて、設営・リハーサル・本番・撤収までの実務的な流れを体験する。 4. 就職後の業界で即戦力となるための多角的な知識・技術の素地をつくる。	
学年	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	前期	・舞台の歴史・名称・設備の基礎から、音響・映像・照明の各技術を学ぶ。 ・アナログ・デジタル卓を使ったPA実習やバンドMIX等の音響実践を行う。 ・映像機材・ワイヤレスマイク・特効等の機材知識を実習を交えて身につける。	
授業回数	32回	・音楽・映像・台本・舞台・照明を融合させた実習プランを制作・実践する。 ・マルチメディア大ホールでの本格的な設営・リハーサル・本番実習を行う。	
授業形態	講義・実習		
授業外学修	予習: 取り扱う機材や用語について、配布資料や参考資料で確認しておいてください。 復習: 実習で扱った機材の操作方法や手順をノートにまとめ、次回までに振り返ってください。		
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	磯田 弘	音響・映像・照明・舞台の各分野の知識を統合し、総合的な舞台演出を実践できる人材となることを目標とする。	
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験	
使用テキスト 参考文献	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	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	自己紹介 音響	お互いの自己紹介 第1回ケーブル 8の字巻大会 マイクケーブル	
3/4	舞台 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)	
5/6	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)	
7/8	映像 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)	
9/10	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)	
11/12	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 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)	
13/14	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)	
15/16	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	
17/18	音響	PAのセッティング 楽器演奏に挑戦! PAのセッティング 実習用演出プラン 分科会	
19/20	実習	実習プラン 音楽・映像・台本・舞台 制作	
21/22	実習	実習プラン 音楽・映像・台本・舞台 制作	
23/24	実習	実習プラン 音楽・映像・台本・舞台 制作 機材選定	
25/26	実習	実習プラン 音楽・映像・照明制作 教室リハーサル	
27/28	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
29/30	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
31/32	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

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	レコーディング実践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. 1年次のレコーディング知識を応用し、録音環境・機材の違いによる音の変化を理解する。 2. ミックス・マスタリングの技術を向上させ、高品質な音楽制作ができる力を養う。 3. 音声波形の読み取り・DAW操作・ペアマイク収音等の実践的なスキルを習得する。 4. 音声ファイル形式や拡張子ごとの特性を理解し、目的に応じた選択ができるようにする。
学年	2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	・レコーディング技術の歴史的変遷や最新動向を理解し、業界の現状を把握する。 ・様々な録音環境での音の違いを実際に録音・検証しながら学ぶ。 ・DAWを活用した音声編集・ミックス・マスタリングの手法を演習形式で習得する。
授業回数	32回	・ペアマイク収音・音声ファイル拡張子による音の違いなどを実践的に学ぶ。 ・前期まとめと定期試験対策を通じて、習得内容を体系的に整理する。
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 取り扱う録音技術やDAWの操作方法について教材で確認し、わからない用語を調べておいてください。 復習: 授業で学んだ録音・編集技術を振り返り、実際にDAWを操作して理解を深めてください。	
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	録音環境の特性を踏まえたレコーディングができ、ミックス・マスタリングまで一貫して高品質な音楽作品を仕上げられることを目標とする。
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験
使用テキスト 参考文献	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	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	歴史① 録音環境の違い	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 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
3/4	歴史② 録音環境の違い	最新のレコーディング技術について 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
5/6	レコード業界の現在 編集技術について	レコーディングの業界の今の動きを知る 編集技術の基礎基本を振り返る
7/8	波形データの 読み取り	音声波形の読み取りについて DAWを使用するメリットとデメリットについて
9/10	MTRとは 音声の編集	MTRを使用するメリットとデメリットについて 音声の編集の注意点、ポイントについて
11/12	音楽の編集 レベルコントロール	音楽の編集の注意点、ポイントについて 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
17/18	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
19/20	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
21/22	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
23/24	楽器の音の広がり	各楽器の音の広がり方について
25/26	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
27/28	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
29/30	前期まとめ	前期授業の内容を振り返り、理解を確認する
31/32	試験対策	定期試験に向けた対策授業

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	レコーディング実践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. 前期で習得したレコーディング・ミックス・マスタリング技術を応用し、作品のクオリティを高める。 2. 音楽業界における権利・契約(専属実演家契約・マネージメント契約等)の知識を身につける。 3. グループでのフルバンドレコーディング演習を通じ、実践的なチームワークと技術力を養う。 4. 自ら音と向き合い、試行錯誤しながら答えを導き出す思考力を育てる。
学年	2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	・前期のレコーディング知識を復習し、より高いクオリティを目指した演習を行う。 ・アーティストとレコード会社の権利関係・各種契約・プロモーションの流れを学ぶ。 ・グループを編成し、実際の楽曲を使ったフルバンドレコーディングに取り組む。 ・ミックス・マスタリングを施した完成作品を目指し、年間の集大成として仕上げる。 ・後期まとめて作品を振り返り、課題と改善点を整理する。
授業回数	32回	
授業形態	実習	
授業外学修	予習: 自身が担当するレコーディング作業の内容や、関連する契約・権利の用語を確認しておいてください。 復習: 授業で学んだ契約・権利に関する内容を整理し、レコーディング作業の進捗を振り返ってください。	
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	五味 正太郎	音楽制作の技術と業界知識の両面を習得し、グループレコーディングを通じて完成度の高い音楽作品を自力で仕上げられることを目標とする。
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験
使用テキスト 参考文献	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	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
3/4	レコーディング演習①	学んだことの復習のため、実技演習を行う
5/6	ミックス・マスタリング演習②	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
7/8	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
9/10	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
11/12	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
13/14	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
15/16	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
17/18	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。
19/20	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
21/22		
23/24		
25/26		
27/28	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。
29/30		
31/32	後期まとめ	後期に作成した作品の振り返りと反省

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	AI&IoTデジタルテクノロジー	
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. エンタメ業界に必要なITの基礎知識(AI・IoT・ネットワーク・デジタル機器等)を習得する。 2. 音楽・映像・デザイン分野のトレンドを理解し、ニーズに合わせた作品づくりの視野を広げる。 3. AIを実際に活用し、プロンプト作成から音楽・画像・動画生成まで体験する。 4. DX・XR・デジタルツイン・ビッグデータ等の最新テクノロジーの動向を把握する。
学年	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	・IoT・VR等の機器に実際に触れ、最新テクノロジーの概要を体感する。 ・音楽・映像・デザイン分野のトレンドや世代別のコンテンツの考え方を学ぶ。 ・AI(人工知能)の活用方法・プロンプト作成・AIによる作曲や画像生成を実践する。
授業回数	32回	・5G/6G・ネットワークリテラシー・デジタルツイン・ビッグデータ・ロボティクス等を学ぶ。 ・最新技術に関するレポートを作成し、デジタル技術全体を体系的にまとめる。
授業形態	講義	
授業外学修	予習: 取り扱うテーマ(AI・IoT・ネットワーク等)について、ニュースや参考資料で最新動向を調べておいてください。 復習: 授業で学んだ用語や技術動向をノートにまとめ、自分の言葉で説明できるように整理してください。	
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 正太郎	AIをはじめとする最新デジタルテクノロジーを幅広く理解し、エンタメ業界の現場でITを活用・応用できる基礎力を身につけることを目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	ノートパソコン、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	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	本講義について 導入	この授業で行う内容についてのオリエンテーション IoT機器やVRなどのコンテンツに実際に触れる
3/4	トレンド・流行 音楽・音響	トレンドや流行に対する意識や理解を確認する 音楽や音響におけるトレンド、流行について
5/6	映像・デザイン マーケティング	映像やデザインにおけるトレンド、流行について トレンドや世代に合わせたコンテンツの考え方
7/8	購買決定の違い お金の動き	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 キャッシュレスの今後や金銭面について
9/10	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 AI(人工知能)の活用方法とプロンプトの書き方について
11/12	AI(人工知能)	映像、音響でのAIの活用と、サービスについて AIによる作曲、音楽技術に触れてみよう
13/14	AI(人工知能) デジタル機器の理解	画像や動画の生成AIに触れてみよう 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
15/16	デジタル機器の理解 前期まとめ・試験	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 前期の総まとめと中間試験について
17/18	生活 DX	生活でのデジタル技術について 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
19/20	ネットワーク リテラシー	5G、6Gの普及による世界の変化について ネットワークのリテラシーについて
21/22	誤情報 XR	AIによるハルシネーションの危険性について XRの活用と今後について
23/24	デジタルツイン ビッグデータ	デジタルツインについて ビッグデータとは その活用のされ方について
25/26	ロボティクス フューチャー	ロボット技術とその今後について 今後期待されているデジタル技術について
27/28	まとめ レポートについて	これまでのトレンド・デジタル技術のまとめ 最新技術に関するレポートの作成について
29/30	レポートの作成1 レポートの作成2	
31/32	レポートの評価 後期まとめ	レポートの提出と評価 後期の総まとめ

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	音響工学 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. 1年次の音響工学の知識を発展させ、聴覚現象・デシベル・音響心理学などをより深く理解する。 2. 音の現象を理論的に把握し、センスだけでなく根拠を持って判断できる知識を習得する。 3. 音響心理学・音楽心理学の知識を通じ、音が人間に与える影響を理解する。 4. 残響・マイクの指向性など、実践に直結する音響特性の知識を身につける。
学年	2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	・前年度の音響機材の内部構造や音の現象の知識を復習・発展させる。 ・視覚と聴覚の比較・聴覚異常・デシベル計算・増幅度計算を学ぶ。 ・特殊マイク・モニタースピーカー・ミキサーのブロック図・フィルター回路を学習する。 ・音響心理学・音楽心理学(音による感情変化・BGMの効果・音楽療法等)を体系的に学ぶ。 ・残響下でのマイクの指向性の影響を理解し、定期試験で習得度を確認する。
授業回数	32回	
授業形態	講義	
授業外学修	予習: 前回までに学んだ音響の基礎知識を復習し、当日扱う内容に関連する用語を確認しておいてください。 復習: 授業で学んだ計算方法や理論をノートにまとめ、練習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	五味 正太郎	音響の理論(デシベル・聴覚現象・音響心理学等)を体系的に理解し、現場での判断に理論的根拠を持って臨める知識を習得することを目標とする。
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験
使用テキスト 参考文献	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	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
3/4	視覚と聴覚 聴覚異常	人間の感覚の中から視覚と聴覚を比較していく 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
5/6	熱エネルギー デシベル	音と熱エネルギーの関係性を詳しく学ぶ 一般的に使われてるデシベルについて詳しく学ぶ
7/8	デシベル計算 増幅度計算	デシベルの計算方法について学ぶ 音の増幅度の計算方法について
9/10	特殊なマイク	特殊な用途で使われるマイクについて
11/12	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
13/14	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
15/16	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
17/18	音響心理学① 音響心理学②	音響心理学の基礎基本 音による感情変化とその影響について
19/20	音響心理学③ 音響心理学④	音による行動への影響について 音を心理的に考え、効果を上げる方法
21/22	音楽心理学① 音楽心理学②	音楽の心理的活用法について 音楽療法、音楽セラピーの効果とは
23/24	音楽心理学③ 音楽心理学④	BGMの効果と留意点について 心理面を考慮した作曲について
25/26	残響とマイクの 指向性①	残響下でマイクの指向性が音にいかに影響するか
27/28	残響とマイクの 指向性②	残響下でマイクの指向性が音にいかに影響するか
29/30	前期まとめ	前期授業の内容を振り返り、理解を確認する
31/32	試験対策	定期試験に向けた試験対策授業

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	PA実践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. 1年次のPA知識に加え、舞台照明の歴史・基礎・機材・業務を体系的に習得する。 2. 電気の基礎・光の三原色から、照明プランニングと操作まで実践的に学ぶ。 3. 実務家講師による実践的な照明業務の知識・技術を身につける。 4. 音響・照明を合わせたマルチな技術者として、県下で活躍できる人材を目指す。
学年	2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	・舞台の歴史・設備・電気の基礎・光の三原色から学習をスタートする。 ・様々な照明機材の種類・使い方・舞台照明業務について実践的に学ぶ。 ・照明プランニングと操作を段階的に習得し、実技力を高める。
授業回数	32回	・公共施設での舞台見学(2回)を通じ、現場の実態を体感する。 ・ムービングライトの扱い方まで学び、最終まとめて習得内容を整理する。
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 取り扱う照明・舞台機材の名称や用語を、配布資料等で確認しておいてください。 復習: 授業で学んだ照明・舞台に関する知識をノートにまとめ、機材の名称や役割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	上林 宏至	舞台照明の知識・プランニング・操作技術を習得し、音響との連携も含めてマルチに対応できる即戦力の技術者となることを目標とする。
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験
使用テキスト 参考文献	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	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	舞台①	舞台の歴史について
3/4	電気	電気の基礎について
5/6	光	光の三原色について
7/8	舞台②	舞台設備について①
9/10	見学	公共施設舞台見学
11/12	舞台③	舞台設備について②
13/14	照明①	舞台照明の考え方
15/16	照明②	様々な照明機材について
17/18	照明③	舞台照明業務について
19/20	音響	舞台音響業務について
21/22	プランニング①	照明プランとその操作について①
23/24	プランニング②	照明プランとその操作について②
25/26	プランニング③	照明プランとその操作について③
27/28	見学	公共施設舞台見学
29/30	照明④	ムービングライトについて
31/32	まとめ	講義まとめと反省

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	PA実践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. PA・照明の知識・技術を実践的に活用し、環境変化に対応できるスキルを身につける。 2. 会場の大きさ・構造に合わせた音響・照明のプランニング能力を養う。 3. 音響と照明を合わせた総合実習を通じ、実務に即した実践力を高める。 4. シチュエーション別の設営から本番まで、就職後の即戦力となる能力を習得する。
学年	2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	・前期のPA・照明技術を復習しつつ、屋外・ホール・ライブハウス等の音響プランを学ぶ。 ・音響・照明の実技実習を段階的に実施し、応用力を高める。 ・音響と照明を組み合わせた総合実技演習でコーディネート力を養う。
授業回数	32回	・実際のテレビ番組・イベントを模した総合実習(2回)を通じて実務力を培う。 ・後期まとめと定期試験対策で一年間の習得内容を体系的に整理する。
授業形態	実習	
授業外学修	予習: 前期に学んだPA・照明の知識を振り返り、当日の実習内容を確認しておいてください。 復習: 実習で行った音響・照明操作の手順をノートにまとめ、次回に活かせるよう整理してください。	
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	五味 正太郎	PA・照明の知識と技術を統合し、様々な会場・シチュエーションに対応したプランニングと実践ができる即戦力の技術者となることを目標とする。
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験
使用テキスト 参考文献	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	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
3/4	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
5/6	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
7/8	音響のプランニング (3)	プランニングのまとめ
9/10	音響実習(1)	前期からの実技実習の振り返りを行う
11/12	照明について	前期講義(照明)の振り返り
13/14	照明実習(1)	照明機器について実技実習を行う
15/16	照明実習(2)	前回の振り返りとその応用について
17/18	音響実習(2)	音響と照明の実技演習
19/20	音響実習(3)	音響と照明を合わせた総合実技演習
21/22	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
23/24	実習準備	前回制作したプランの確認とその準備
25/26	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
27/28	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
29/30	後期まとめ	後期授業の内容を振り返り、理解を確認する
31/32	試験対策	定期試験に向けた試験対策授業

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	サウンド制作実践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. 効果音・ラジオドラマ・映像BGM等の多様なサウンド制作技術を実践的に習得する。 2. マイクの指向性・特性を活かした録音方法と機材選定の判断力を養う。 3. グループ制作を通じ、企画・録音・編集・評価の一連の制作プロセスを体験する。 4. 作品づくりを通じ、音と向き合う姿勢と思考能力の向上を図る。
学年	2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	・効果音制作(打撃音・斬撃音)を通じて、録音・編集の基礎技術を習得する。 ・ラジオドラマ制作でセリフ・SE・BGMを組み合わせた総合的な音響制作を実践する。 ・映像に合わせた効果音とBGMの制作を通じ、映像と音の関係を深く理解する。
授業回数	32回	・各課題で教員からの評価と改善指導を受け、クオリティを高めるプロセスを体験する。 ・グループワークを通じてチームでの制作・分担の進め方を身につける。
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 取り扱う制作テーマに必要な録音方法やマイクの種類について確認しておいてください。 復習: 授業で行った録音・編集作業を振り返り、改善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	五味 正太郎	効果音・ラジオドラマ・映像BGM等の多様なサウンド制作を通じ、録音・編集・ミックスを組み合わせて音響作品を完成させる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PA・音響オペレーターとしての実務経験
使用テキスト 参考文献	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	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	本講義について 音の考え方	この授業で行う内容についてのオリエンテーション 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
3/4	効果音制作① 説明 効果音制作① 制作・作業	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 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。
9/10	効果音制作② 説明 効果音制作② 制作・作業	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 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。
15/16	ラジオドラマ制作 説明 ラジオドラマ制作 制作・作業	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 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)
17/18		
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。
23/24	効果音・BGM制作 説明 効果音・BGM制作 制作・作業	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。 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。
31/32	まとめ	前期に制作した作品を振り返り、反省を行う

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	サウンド制作実践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. サウンド制作実践1の知識・技術をさらに発展させ、より高品質な作品制作に取り組む。 2. フォーリーサウンド・ラジオCM・TVCM・サンプリングミュージック等の多様な制作形式を体験する。 3. 既存作品の分析・模倣・オリジナル制作を通じ、応用的な音響制作スキルを磨く。 4. プレゼンテーションを繰り返すことで、制作意図を伝える表現力を養う。
学年	2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	・フォーリーサウンド制作で既存映像の音を自作し、音の再現力を高める。 ・ラジオCM・TVCMパロディを分析・制作し、商業音響の構造を理解する。 ・サンプリングミュージック制作で楽器以外の音を活用した楽曲制作を実践する。
授業回数	32回	・各課題後にプレゼンテーション(選定理由・工夫・課題・実演)を行い評価を受ける。 ・後期まとめのオリジナル作品で一年間の集大成を制作・発表する。
授業形態	実習	
授業外学修	予習: 取り扱う制作テーマ(フォーリーサウンド、CM等)について事例を調べ、アイデアを考えておいてください。 復習: プレゼンテーションで受けた評価や指摘を整理し、次回の制作に活かしてください。	
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	五味 正太郎	フォーリーサウンドからラジオCM・TVCMパロディ・サンプリングミュージックまで多様な形式の音響制作を通じ、企画から発表まで自律的に作品を仕上げられることを目標とする。
実務家教員	○	音響、イベント会社でPA・音響オペレーターとしての実務経験
使用テキスト 参考文献	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	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	フォーリーサウンド制作	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。 (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	発表①	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)
7/8	ラジオCM制作	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。 (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) NALレコーディング・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) (4) BGM、SEを含めたミキシング・マスタリング、完成
9/10		
11/12	発表②	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)
13/14	TVCMの パロディ作品制作	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。 (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) NALレコーディング・BGM作り・SE作り (4) BGM、SEを含めたミキシング・マスタリング、完成
15/16		
17/18	発表③	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)
19/20	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。 (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・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) (4) BGM、SEを含めたミキシング・マスタリング、完成
21/22		
23/24	発表④	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)
25/26	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。 (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) NALレコーディング・BGM作り・SE作り (4) BGM、SEを含めたミキシング・マスタリング、完成
27/28		
29/30	発表⑤	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)
31/32	まとめ	一年間に制作した作品を振り返り、反省を行う

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	実践アニメーション制作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. After Effectsを用いたアニメーション表現(トランジション・テロップ・インフォグラフィック等)を習得する。 2. 映像の仕組み・動画の成り立ち・映画特殊効果の基礎知識を理解する。 3. 複数のモーショングラフィック技術を組み合わせた複合テクニックを身につける。 4. 習得した技術を活かしてオリジナル作品を制作し、発表・相互評価を行う。
学年	2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	・映像の仕組みや特殊効果の概要を学び、効率的なPC操作の基礎を身につける。 ・各種トランジション・テキストテロップ・インフォグラフィックスを事例を通して制作する。 ・モーショングラフィックの複合テクニックを習得し、表現力を高める。 ・習得したスキルを活かしてオリジナル作品を制作し、発表・相互評価を行う。
授業回数	32回	
授業形態	講義・実習	
授業外学修	予習: 取り扱うAfter Effectsの機能や表現技法について、参考資料や動画で確認しておいてください。 復習: 授業で学んだ表現技法を実際に操作して再現し、習得できているか確認してください。	
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で使える多様なアニメーション表現(トランジション・テロップ・インフォグラフィック・モーショングラフィック)を習得し、オリジナル作品として完成・発表できることを目標とする。
実務家教員	×	-
使用テキスト 参考文献	ノートパソコン、マウス、[After Effects モーショングラフィックテクニック 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	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。 制作環境構築、効率的なPC操作の基礎・応用
3/4	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
5/6		
7/8		
9/10		
11/12	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
13/14		
15/16	インフォグラフィック	各種インフォグラフィックスの制作を事例を通して制作
17/18		
19/20	モーショングラフィック複 合テクニック	各種モーショングラフィックの複合テクニックを事例を通して制作
21/22		
23/24		
25/26	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
27/28		
29/30		
31/32	発表 まとめ	発表及び相互評価 まとめ

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	実践アニメーション制作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. After Effectsを活用した映像制作の応用技術(クロマキー・MV・CM等)を習得する。 2. 物語構成・絵コンテの切り方など映像制作の企画力・構成力を養う。 3. MusicVideo・CM・オリジナル映像作品など多様な課題を通じて総合的な制作力を高める。 4. オリジナル映像作品の制作・発表・相互評価を通じ、表現力と審美眼を磨く。
学年	2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	・物語の構成方法(起承転結等)と絵コンテの切り方を学び、映像制作の企画力を養う。 ・クロマキーを使った映像合成アニメーションの基礎と応用を実践する。 ・MusicVideoアニメーション・15秒CMアニメーション等の課題制作に取り組む。
授業回数	32回	・オリジナル映像作品の制作を通じて各種技術を総合的に活かす。 ・発表・相互評価により、自作品を客観的に振り返る機会を設ける。
授業形態	実習	
授業外学修	予習: 取り扱う映像制作の手法や構成について、参考事例を調べておいてください。 復習: 授業で学んだ制作手法を振り返り、自身の作品制作にどう活かすか整理してください。	
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	木野 正弥	After Effectsを使って企画・制作・発表の全工程を自律的にこなし、MV・CM・オリジナル映像作品など多様な映像を完成させられることを目標とする。
実務家教員	×	-
使用テキスト 参考文献	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	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	映像制作手法	物語の構成方法(起承転結、結起承など) 絵コンテの切り方
3/4	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
5/6		
7/8	MusicVideo	MusicVideoアニメーション課題
9/10		
11/12	CM	15秒CMアニメーション
13/14		
15/16		
17/18	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り、各種技術を身につける
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 まとめ

シラバスデータ		4/1/2026
科目名	英語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. IT・エンタメ業界に必要な英語の基礎知識・専門用語を体系的に習得する。 2. 業界で使われる職業名・役割名・基本フレーズを実務に活用できるよう身につける。 3. 海外出張に必要なコミュニケーション英語(出入国・移動・トラブル対処等)を学ぶ。 4. 英文マニュアルを読み解くための基礎的な英語読解力を養う。
学年	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	前期	・IT・エンタメ業界の英語使用シーンを確認し、基本的な英語構造とカタカナ英語の違いを学ぶ。 ・業界共通の基本単語・職業名・役職名・専門用語を前半で段階的に習得する。 ・IT業界・エンタメ業界それぞれの専門用語を分野別に学習する。
授業回数	16回	・海外出張に必要な英語(出入国・移動・買い物・トラブル対処)を実践的に学ぶ。 ・英文マニュアルの基礎的な読解方法を学び、前期の内容を総まとめする。
授業形態	講義	
授業外学修	予習:教科書やプリントで当日扱う英単語・フレーズに目を通し、意味を調べておいてください。 復習:授業で学んだ英単語・フレーズをノートにまとめ、繰り返し練習して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	有賀 浩	IT・エンタメ業界で使われる基本英語・専門用語・海外出張フレーズを習得し、業務に必要な英語情報を読み解き活用できる基礎力を身につけることを目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	オリジナル教材、YouTube動画、各種Webサイト	
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	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。
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		4/1/2026
科目名	英語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. Webや各種マニュアルで使われる英語フレーズ・技術用語を実務レベルで読解できる力を養う。 2. ゲーム開発・映像制作・音響・Web・IoT・AI等の分野別技術英語を体系的に習得する。 3. データシート・ログ等の技術文書を英語で読み解くスキルを身につける。 4. ネイティブの短いフレーズを聞き取るリスニング基礎力を高める。
学年	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	後期	・Webサイト閲覧・英文マニュアル読解に必要な基本英語フレーズを学ぶ。 ・ゲーム開発・ハードウェア・CG・映像制作・音響等の分野別技術英語を習得する。
授業回数	16単位	・Web制作・IoT・AI・ビッグデータ関連の英単語とフレーズを学習する。 ・データシートやログで使われる実務的な英語表現を理解する。 ・ネイティブの短いフレーズのヒアリング演習で実践的なリスニング力を磨く。
授業形態	講義	
授業外学修	予習:教科書やプリントで当日扱う技術英語の単語・フレーズに目を通し、意味を調べておいてください。 復習:授業で学んだ技術英語の単語・フレーズをノートにまとめ、繰り返し練習して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	有賀 浩	IT・エンタメ業界の各分野(映像・音響・Web・AI等)の技術英語を習得し、英文マニュアルや業務文書を自力で読み解ける英語実務力を身につけることを目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	オリジナル教材、YouTube動画、各種Webサイト	
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	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、モニター、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		4/1/2026
科目名	企業研究 II	
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. 就職活動の選考プロセス(書類・面接・小論文等)を理解し、各段階に対応できる力を養う。 2. 履歴書・自己PR・志望動機など就職活動の三大質問に自分の言葉で答えられるようにする。 3. 論理的な表現力(ピラミッド構造・PREP法・STARコンセプト)を実践的に身につける。 4. 社会人としてスタートするための基礎的なマナー・姿勢・社会人意識を育てる。
学年	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	前期	・新卒雇用動向の把握と、応募書類の各項目(三大質問)の理解から始める。 ・「志望動機」「自己PR」「学生時代に力を注いだこと」など実際の作成・事例検討を行う。 ・ピラミッド構造・PREP法・STARコンセプト等の論理的表現フレームワークを習得する。
授業回数	16回	・面接の種類・マナー・第一印象・グループディスカッションの留意点を実践的に学ぶ。 ・小論文・作文の書き方と、社会人として必要な仕事・職場生活のコツを学ぶ。
授業形態	講義	
授業外学修	予習: 配布されたワークシートに目を通し、自身の経験やエピソードを整理しておいてください。 復習: 授業で学んだ内容をワークシートにまとめ、自分の言葉で説明できるよう振り返ってください。	
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	就職活動の書類・面接・小論文の各段階に対応できる実践力を身につけ、社会人としてのスタートに向けた準備を整えることを目標とする。
実務家教員	×	
使用テキスト 参考文献	配付プリント、ワークシート集	
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	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		4/1/2026
科目名	職業とキャリア	
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. 働くことの意義・職業観・人生観を深め、職業選択の基準を自分の言葉で語れるようにする。 2. 労働法の概要を理解し、働く人の権利と社会のルールを知る。 3. キャリア理論を学び、自分が目指す生き方・働き方について主体的に考える。 4. 社会課題に目を向け、社会の一員としての責任感と貢献意識を育てる。
学年	2年	
コース	—	授業全体の内容の概要
開講時期	後期	・社会の形成・発展の歴史と人が働く理由・意義から学習をスタートする。 ・産業社会の発展と職業の関係を理解し、現代の労働環境の背景を把握する。 ・労働法の概要を学び、グループで労働問題を調べ・発表する実践活動を行う。
授業回数	16回	・職業選択とキャリア理論を通じ、自分の将来像を具体的に考える機会を設ける。 ・社会課題へのグループ調査・発表を通じ、社会的視野と問題解決意識を養う。
授業形態	講義	
授業外学修	予習:教科書の該当範囲を読み、当日扱うテーマについて自分の考えをまとめておいてください。 復習:授業で学んだ内容をノートに整理し、自分の考えや感想を書き残してください。	
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	伊藤 知圭子	職業の選択・働く意義・労働法・キャリア理論・社会課題を学び、職業人としての心構えと社会への貢献意識を持って社会に踏み出せることを目標とする。
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	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	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