

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	ビジネス実務 I		科目コード	149000101		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	30	2	無
授業の概要・目的	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。</p> <p>そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容とする。</p> <p>テキストを通じた授業では、社会人としてのマナーを身に付け、実践する。</p> <p>学校行事に全力で取り組み、コミュニケーション能力を身につける。</p> <p>社会に出ていくうえで必要となる基礎的な情報を知り、自分のキャリアをどのように築いていけばいいかを考える。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・明確な個人目標設定ができ、それに向かって努力ができる。</li> <li>・マナー、礼儀を身に付け、社会人としての判断ができる。</li> <li>・自己理解の深化、職業理解の促進、キャリアプランニング能力の育成、社会で活躍するために必要なコミュニケーション能力、問題解決力、情報収集能力などのスキルの習得。</li> </ul>					
評価項目	期末試験95%、出欠席5%					
評価基準	期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。					
担当教員	中西 雄一郎		常勤			
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「ビジネスマナー基本テキスト」日本能率協会マネジメントセンター、「就活支援ブック 社会探求編」株式会社キャリアタス					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 学校行事 <ol style="list-style-type: none"> <li>① 新生オリエンテーション 15コマ</li> <li>② 1年生合宿 12コマ</li> </ol> </li> <li>2. ビジネスマナーの基本 4コマ <ol style="list-style-type: none"> <li>① 基本姿勢</li> <li>② 重要性</li> <li>③ 身嗜み</li> <li>④ 言葉遣い</li> <li>⑤ 挨拶の基本</li> <li>⑥ 理解度チェック</li> </ol> </li> <li>3. ビジネスマナーとルール 6コマ <ol style="list-style-type: none"> <li>① 目標の立て方</li> <li>② 仕事の進め方</li> <li>③ 時間管理</li> <li>④ 報告連絡相談</li> <li>⑤ 理解度チェック</li> </ol> </li> <li>4. キャリア 16コマ <ol style="list-style-type: none"> <li>① 就活のプロセスの理解</li> <li>② 自己理解</li> <li>③ 世の中、社会を知る</li> </ol> </li> </ol>					

	<ul style="list-style-type: none"> <li>④社会人基礎力</li> <li>⑤自己分析</li> <li>⑥ビジネスを知る</li> <li>⑦業界、職種を知る</li> <li>⑧価値観と適性</li> <li>⑨就活／社会人に向けて一計画行動と日々の習慣</li> <li>5. キャリアチャレンジ 5コマ</li> </ul>
事前事後学習	<p>予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:15時間)</p>

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	Illustrator演習基礎			科目コード	14900901	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	40	2	無
授業の概要・目的	<p>デザイン制作の標準ソフトとなっているAdobe Illustratorの基本操作スキルを学習。課題制作、模擬問題を通してスタンダードレベルの検定取得を目指します。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードレベルのアプリケーション操作ができる。					
評価項目	本試験50%、期末試験45%、出欠席5%					
評価基準	<p>本試験：検定試験</p> <p>期末試験：本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価する。</p>					
担当教員	中西 雄一郎			常勤		
実務経験者による授業	<p>2019-2022 DTPオペレータ兼グラフィックデザイナー</p> <p>2022-2025 グラフィックデザイナー</p> <p>2025 ディレクター兼グラフィックデザイナー</p>					
テキスト・参考文献	「Illustratorクリエイター能力認定試験問題集」サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会					
関連科目	Illustrator応用					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Illustraratorの基礎知識</li> <li>2. Illustraratorの基本操作</li> <li>3. オブジェクト編集</li> <li>4. テキストスタイル</li> <li>5. 模擬問題1</li> <li>6. 模擬問題2</li> <li>7. 模擬問題3</li> <li>8. 模擬問題4</li> <li>9. 試験前対策</li> <li>10. 検定問題解答解説</li> </ol>					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	Photoshop演習基礎			科目コード	14901101	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	40	2	無
授業の概要・目的	<p>デザイン制作の標準ソフトとなっているAdobe Photoshopの基本操作スキルを学習。課題制作、模擬問題を通してスタンダードレベルの検定取得を目指します。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードレベルのアプリケーション操作ができる。					
評価項目	本試験50%、期末試験45%、出欠席5%					
評価基準	<p>本試験:検定試験</p> <p>期末試験:本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価する。</p>					
担当教員	中西 雄一郎			常勤		
実務経験者による授業	<p>2019-2022 DTPオペレータ兼グラフィックデザイナー</p> <p>2022-2025 グラフィックデザイナー</p> <p>2025 ディレクター兼グラフィックデザイナー</p>					
テキスト・参考文献	「Photoshopクリエイター能力認定試験問題集」サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会					
関連科目	Photoshop応用					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Photoshopの基礎知識</li> <li>2. Photoshopの基本操作</li> <li>3. 画像編集</li> <li>4. 画像合成</li> <li>5. 模擬問題1</li> <li>6. 模擬問題2</li> <li>7. 模擬問題3</li> <li>8. 模擬問題4</li> <li>9. 試験前対策</li> <li>10. 検定問題解答解説</li> </ol>					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	色彩概論			科目コード	14903601	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	50	3	無
授業の概要・目的	デザイン制作に不可欠な「色彩学」の理論についての基礎知識を習得することにより、必要に応じて色を使いこなせるようにする。 ※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。					
到達目標	色彩検定3級合格を目指し、色彩学についての基礎理論に則った配色ができる。					
評価項目	配色演習課題50%)、模擬試験20%)、小テスト&確認テスト25%)、出欠席5%)					
評価基準	カラーカードを使ってテキストの配色演習に取り組み、毎時間の小テスト、単元ごとの確認テストおよび模擬試験の結果で評価する。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業	Webディレクター2年					
テキスト・参考文献	「色彩検定3級公式テキスト」色彩検定協会					
関連科目	色彩概論Ⅱ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 光と色</li> <li>2. 色の表示</li> <li>3. 色彩心理</li> <li>4. 色彩調和</li> <li>5. ファッション</li> <li>6. インテリア</li> <li>7. 模擬試験</li> </ol>					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:10時間)					

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	Webデザイン演習基礎I			科目コード	14904701	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	40	2	無
授業の概要・目的	Web媒体に関する基礎知識を学習する。課題制作を通してWebデザインにおける構成要素を理解する。					
到達目標	Webデザインにおける構成要素を理解し、Webサイト制作ができる。					
評価項目	課題提出70%、発表25%、出席率5%					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	西田 一登			常勤		
実務経験者による授業	デザイナー3年					
テキスト・参考文献	「つくるデザインIllustrator」MdN					
関連科目	Webデザイン演習基礎II					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Webデザインの基礎知識</li> <li>2. レイアウトの基本知識</li> <li>3. バナー制作</li> <li>4. トレース</li> <li>5. LPワイヤーフレーム作成</li> <li>6. LP制作</li> </ol>					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	デザイン演習			科目コード	14905101	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	25	1	無
授業の概要・目的	<p>チラシ、ポスター等の制作を通じて、広告媒体の制作技法を理解する。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	チラシ、ポスター等の制作を通じて、広告媒体の制作ができる。					
評価項目	課題提出70%、中間発表25%、出席率5%					
評価基準	<p>課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。</p> <p>発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。</p>					
担当教員	中西 雄一郎			常勤		
実務経験者による授業	<p>2019-2022 DTPオペレータ兼グラフィックデザイナー</p> <p>2022-2025 グラフィックデザイナー</p> <p>2025 ディレクター兼グラフィックデザイナー</p>					
テキスト・参考文献	「デザイン・ルールズ」MdN					
関連科目	Illustrator応用 Photoshop応用					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. グラフィックデザインの基礎知識</li> <li>2. ラフスケッチ</li> <li>3. チラシ制作</li> <li>4. ポスター制作</li> <li>5. ロゴ制作</li> <li>6. 公募制作</li> </ol>					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	動画制作演習基礎			科目コード	14906201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	40	2	無
授業の概要・目的	Webデザインやグラフィックデザインなどに応用し、ビジュアルのクオリティをアップさせる要素として重要な写真・映像撮影技術の基本的な機能や技術を修得する。写真撮影から動画撮影へ領域を広げ、カメラによる総合的な表現手法習得をおこなう。					
到達目標	表現手法の一つとして写真・動画を理解し、実践的な技術を学び、制作をすることができる。					
評価項目	課題提出95%、出席率5%					
評価基準	課題提出:制作物、動画コンセプトを評価。 発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	菊井 貴繁			非常勤		
実務経験者による授業	映像編集技師20年					
テキスト・参考文献	「世界一わかりやすい動画制作の教科書」技術評論社					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. カメラの基礎</li> <li>2. カメラ基本操作、撮影</li> <li>3. ポートレート撮影</li> <li>4. 動画作成の基礎知識とワークフロー</li> <li>5. 動画作成ソフトの基礎的な使い方</li> <li>6. 1～3分の映像制作</li> </ol>					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	HTML制作演習基礎			科目コード	14904401	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	前期	40	2	無
授業の概要・目的	web制作の基本を学ぶ。HTMLを使用しての構造的なコーディング、各CSSの意味を理解し習得する。					
到達目標	webサイトの仕組みを演習形式で理解し、基礎的なレベルのwebサイトの制作、および近年のトレンドであるデザイン要素を自主的に発見できるようになる。					
評価項目	課題提出50%、期末試験45%、出席率5%					
評価基準	課題提出:課題での必要な要件に対して処理・加工が行われているか、コードの正確性を評価。 期末試験:教科書で取り扱う内容、及び授業内で取り扱った内容について試験を行う。					
担当教員	佐賀根 理沙			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「初心者からちゃんとしたプロになる HTML+CSS標準入門」MdN					
関連科目	Webデザイン概論、HTML制作演習応用、Webデザイン演習基礎、Webデザイン演習応用					
授業計画	1. 開発環境の構築 2~4. HTMLとCSSの基礎 5~7. コーディング練習 8~10. シンプルなWebページの作成 11~14. Flexbox、CSS Gridの活用 15. Webサイト制作で注意すべきこと					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	Webデザイン概論			科目コード	14901301	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	前期	30	1	無
授業の概要・目的	Webデザインを行うために必要な基礎知識、インターネット、デジタルコンテンツ、文字や色、HTML・CSS、知的財産権などの知識の習得。					
到達目標	Webデザイナー検定ベーシックレベルの、Webデザインを行うために必要な基礎知識、およびHTMLやCSSの基礎的な内容を理解し、基礎的なコーディングができるようになる。また、自分のデザインを説明する時に適切な用語を使えるようになる。					
評価項目	模擬試験30%、確認テスト20%、期末試験45%、出欠席5%					
評価基準	模擬試験: 検定前対策として、検定問題と同等の試験を行う。 確認テスト: 授業で扱った内容を理解しているかを確認するための試験を適宜行う。 期末試験: 本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価する。					
担当教員	佐賀根 理沙			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「入門Webデザイン」CG-Arts					
関連科目	HTML制作演習基礎、HTML制作演習応用、Webデザイン演習基礎、Webデザイン演習応用					
授業計画	1～2. Webデザインとは 3～4. 情報設計 5～6. デザインと表現手法 7～8. HTMLとCSSの基礎知識 9～10. Webサイトの公開と運用について 11～12. 知的財産権について 13～14. 試験前対策 15. 検定問題解答解説					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	ビジネス実務Ⅱ			科目コード	14900201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	後期	45	2	無
授業の概要・目的	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。</p> <p>そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とし講義内容とする。</p> <p>就職に必要なマナー、面接対策、コミュニケーション力などの実践力を養い、自分の将来をしっかりと見つめて働くことや職業への理解を深めていく。</p>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の強みを知り、効果的に自分を伝えることができる。</li> <li>・社会人としてマナーの必要性を理解させるため、業界での必要とされる人材を意識させ、ロールプレイングを取り入れ、実践させていく。</li> <li>・明確な目標設定ができ、それに向かって努力ができる。</li> <li>・マナー、礼儀を身につけ、社会人としての判断ができる。</li> <li>・自己分析、応募書類の書き方、面接のコツなど、就活テクニック向上につながる知識を得る。</li> <li>・第1回就職対策の準備をする。</li> </ul>					
評価項目	期末試験65%、提出物30%、出欠席5%					
評価基準	期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。					
担当教員	中西 雄一郎			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	「ビジネスマナー基本テキスト」日本能率協会マネジメントセンター、「就活支援ブック 就職活動編」株式会社キャリアタス					
関連科目	ビジネス実務Ⅰ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. キャリア 8コマ <ol style="list-style-type: none"> <li>①自己PR</li> <li>②履歴書、自己紹介書</li> <li>③面接対策</li> </ol> </li> <li>2. 就職対策 26コマ</li> <li>3. 電話の応対 5コマ <ol style="list-style-type: none"> <li>①電話の基本マナー</li> <li>②電話の受け方・かけ方</li> <li>③不在者宛ての電話対応</li> <li>④伝言のポイント</li> <li>⑤携帯電話のマナー</li> <li>⑥電子メールの基本マナー</li> </ol> </li> <li>4. 応対のマナー 5コマ <ol style="list-style-type: none"> <li>①来客応対</li> <li>②案内の基本</li> <li>③席次の基本知識</li> <li>④お見送りの基本</li> <li>⑤訪問の予約の取り方、取次依頼、面会時のマナー</li> <li>⑥名刺交換マナー</li> <li>⑦お茶の出し方</li> </ol> </li> </ol>					

事前事後学習	
--------	--

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	Illustrator演習応用			科目コード	14901001	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	40	2	無
授業の概要・目的	<p>デザイン制作の標準ソフトとなっているAdobe Illustratorの応用操作スキルを習得。課題制作、模擬問題を通してエキスパートレベルの検定取得を目指す。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパートレベルのアプリケーション操作ができる					
評価項目	本試験50%、期末試験45%、出欠席5%					
評価基準	<p>本試験：検定試験</p> <p>期末試験：本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価する。</p>					
担当教員	中西 雄一郎			常勤		
実務経験者による授業	<p>2019-2022 DTPオペレータ兼グラフィックデザイナー</p> <p>2022-2025 グラフィックデザイナー</p> <p>2025 ディレクター兼グラフィックデザイナー</p>					
テキスト・参考文献	「Illustratorクリエイター能力認定試験問題集」サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会					
関連科目	Illustrator基礎					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. カラーマネジメントの基礎知識</li> <li>2. フォントスタイルの基本知識</li> <li>3. 模擬問題1</li> <li>4. 模擬問題2</li> <li>5. 模擬問題3</li> <li>6. 模擬問題4</li> <li>7. 試験前対策</li> <li>8. 検定問題解答解説</li> </ol>					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	Photoshop演習応用			科目コード	14901201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	40	2	無
授業の概要・目的	<p>デザイン制作の標準ソフトとなっているAdobe Photoshopの応用操作スキルを習得。課題制作、模擬問題を通してエキスパートレベルの検定取得を目指す。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパートレベルのアプリケーション操作ができる。					
評価項目	本試験50%、期末試験45%、出欠席5%					
評価基準	<p>本試験:検定試験</p> <p>期末試験:本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価する。</p>					
担当教員	中西 雄一郎			常勤		
実務経験者による授業	<p>2019-2022 DTPオペレータ兼グラフィックデザイナー</p> <p>2022-2025 グラフィックデザイナー</p> <p>2025 ディレクター兼グラフィックデザイナー</p>					
テキスト・参考文献	「Photoshopクリエイター能力認定試験問題集」サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会					
関連科目	Photoshop基礎					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 保存形式の基礎知識</li> <li>2. 印刷の基本知識</li> <li>3. 模擬問題1</li> <li>4. 模擬問題2</li> <li>5. 模擬問題3</li> <li>6. 模擬問題4</li> <li>7. 試験前対策</li> <li>8. 検定問題解答解説</li> </ol>					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	プレゼンテーション技法			科目コード	14902901	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	20	1	無
授業の概要・目的	理解・納得・行動3ステップで進め、5W3Hをポイントで展開。テーマに対し、各自で資料を制作、クラス内でのプレゼンテーション実施。ブラッシュアップし、ステップアップしていく。					
到達目標	制作した作品の解説や、卒業研究発表時に活かすための技術やテクニックを指導。資料のまとめ方や、与えられた時間の中で目的を達成するために効果的なプレゼンテーション力身につける。					
評価項目	課題提出(70%) 中間発表(25%) 出席率(5%)					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	藤井克俊			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	ディレクション					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 概要説明</li> <li>2. 課題プレゼン資料作成</li> <li>3. 発表・フィードバック</li> <li>4. デザイン案の発表プレゼン準備</li> <li>5. 発表・フィードバック</li> <li>6. チームでのプレゼン課題</li> <li>7. 発表・フィードバック</li> </ol>					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	動画制作演習応用I			科目コード	14906001	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	選択必修演習	1年	後期	60	3	無
授業の概要・目的	<p>ネット動画や映画・TV・広告など、映像が持つ性質や規格の違いを知り、映像制作におけるアイデアの構築から実際の映像作品の制作に係る一連のプロセスを学ぶ。 個人でのプロジェクトを通じて、映像制作の基礎と編集の基本を習得し、発表を行う。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	<p>アイデアを具体的な映像プロジェクトに落とし込む方法を学ぶ。 企画に従い、明確な動画制作を行う。個人での映像制作プロセスを通して、応用的な技術を身につける。 制作物を発表し、協調性やコミュニケーションスキルを身に付ける。</p>					
評価項目	課題提出70%、発表25%、出席率5%					
評価基準	<p>課題提出:制作物、動画コンセプトを評価。 発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。</p>					
担当教員	菊井 貴繁			非常勤		
実務経験者による授業	映像編集技師20年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	動画制作演習基礎					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 映像制作の基礎知識の再確認</li> <li>2. 企画から制作の流れについて</li> <li>3. 個人での動画制作</li> <li>4. 制作物の発表</li> </ol>					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	HTML制作演習応用I			科目コード	14904201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	選択必修演習	1年	後期	60	3	無
授業の概要・目的	WordPressについて基本的な操作方法を習得し、初歩的なテンプレートの作成やカスタマイズに挑戦することで実務レベルのWeb制作を学ぶ。					
到達目標	WordPressの基本的操作を習得し、初歩的なテンプレートの作成とカスタマイズができる。					
評価項目	演習課題(95%)、出欠席(5%)					
評価基準	演習課題を單元ごとに進め、最終課題としてWordPressのカスタマイズに挑戦させ知識の確認を行う。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業	Webクリエイター2年					
テキスト・参考文献	「ゼロから学ぶ はじめてのWordPress 第2版 [バージョン6.x対応]」SBクリエイティブ					
関連科目	コンテンツ概論					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Webサイトの基本を知ろう</li> <li>2. WordPressとは</li> <li>3. 開発環境の構築</li> <li>4. Webサイト制作をはじめよう</li> <li>5. お知らせページを作ろう</li> <li>6. メニューページと投稿一覧ページを作ろう</li> <li>7. プラグインの活用</li> <li>8. ナビゲーションの設定をしよう</li> <li>9. Webサイトの集客と運営について知ろう</li> <li>10. WordPressのカスタマイズに挑戦しよう</li> </ol>					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	情報アーキテクチャ			科目コード	14903501	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修講義	1年	後期	25	1	無
授業の概要・目的	既存の広告物を参考に要素を分解、自分なりに必要な要素を整理してリデザインを行う。また、文字だけの情報からデザイン要素の優先順位を考え、デザインに起こしていく。完成した制作物について、文章やプレゼンで表現する力を身につける。					
到達目標	情報を整理し、視覚化・言語化し、新たな発想を生み出す。デザインを行う前の情報収集や分析、企画、プレゼンなど様々な場面で、なぜそのデザインにしたかを言葉で表現できるようになる。					
評価項目	課題80%、発表15%、出席率5%					
評価基準	課題提出:制作物、制作に至るまでの過程、デザインコンセプトを評価。 発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	佐賀根 理沙			常勤		
実務経験者による授業	社内デザイナー6年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	1. 情報整理について 2～6. 情報整理の方法1 7～8. 既存の広告物の分析、リニューアル 9. 発表 10～11. 情報整理の方法2 12～14. クライアントからの依頼を想定した課題制作 15. 発表					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	Webデザイン演習基礎II			科目コード	14904801	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	35	1	無
授業の概要・目的	Web媒体に関する基礎知識を学習する。課題制作を通してWebデザインにおける構成要素を理解する。					
到達目標	Webデザインにおける構成要素を理解し、Webサイト制作ができる。					
評価項目	課題提出70%、発表25%、出席率5%					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。 発表:制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。					
担当教員	西田 一登			常勤		
実務経験者による授業	デザイナー3年					
テキスト・参考文献	「つくるデザインIllustrator」MdN					
関連科目	Webデザイン演習基礎I					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Webデザインの応用知識</li> <li>2. 様々なあしらい</li> <li>3. Webサイト制作</li> <li>4. ノーコードサイトの使い方</li> <li>5. ポートフォリオサイト制作</li> </ol>					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	ペン字			科目コード	14903001	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	15	1	無
授業の概要・目的	<p>美しい文字(読み手が読みやすく、丁寧に書かれた文字)を書くことの大切さを理解し、その為の正しい姿勢・呼吸・ペンの持ち方を学ぶ。</p> <p>ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本点画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形を学ぶ。</p> <p>履歴書・封筒(縦・横)の書式を理解し、美しく紙面にバランスよく書けるようにするとともに学び続ける意欲を持たす。</p>					
到達目標	<p>書き込み式のテキストを使い、ポイントを理解し、反復練習し、上達をはかる。</p> <p>ひらがな、漢字基本点画、部首別解説では、生徒が板書した字をもとに重要ポイントを具体的に応用が利くように解説する。</p> <p>個別指導、声かけにより成長した所、今後取り組むべき課題を明確にし、楽しく学び続ける意欲を持たせる。</p>					
評価項目	履歴書45%、封筒たて10%、封筒よこ10%、礼状たて10%、礼状よこ10%、授業態度5%、感想5%、出欠席5%					
評価基準	各授業の課題により評価					
担当教員	三宅 佳与			非常勤		
実務経験者による授業	書塾で教鞭をとり30年 現在は学校教員の指導講座ももつ					
テキスト・参考文献	「美しく正しい字が書ける ペン字練習帳」新星出版					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 基本の習得(ひらがな楷書)</li> <li>2. カタカナの基本</li> <li>3. 漢字について</li> <li>4. 数字とアルファベット</li> <li>5. はがき、封筒の表書きについて</li> <li>6. 履歴書について</li> <li>7. まとめ</li> </ol>					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	映像編集			科目コード	14906401	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	25	1	無
授業の概要・目的	<p>動画制作演習基礎で学んだ写真・映像撮影の基礎を踏まえ、企画、撮影、編集までを含めた実践的な映像制作を学ぶ科目である。</p> <p>SNS動画やプロモーション映像制作を通して、目的に応じた映像表現力と、デザイン・Web分野にも活用できるビジュアル制作力の向上を目指す。</p>					
到達目標	<p>写真・動画撮影の基礎技術や映像表現の基本を理解し、構図、ライティング、カメラワークなどを活用した撮影ができる力を身につける。</p> <p>また、企画、撮影、編集までの基本的な映像制作工程を理解し、映像編集ソフトを用いた基礎的な映像編集を実践できる力を養う。</p> <p>写真・映像を活用し、情報や魅力を効果的に伝える表現力を身につけることを目標とする。</p>					
評価項目	課題提出95%、出席率5%					
評価基準	<p>課題提出：制作物、動画コンセプトを評価。</p> <p>発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。</p>					
担当教員	菊井 貴繁			非常勤		
実務経験者による授業	映像編集技師20年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	動画制作演習基礎					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.映像制作基礎の振り返り</li> <li>2.撮影技術と映像表現</li> <li>3.映像構成と企画制作</li> <li>4.撮影・編集演習</li> <li>5.グループ・個人制作</li> <li>6.作品発表・講評</li> </ol>					
事前事後学習	予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)					

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	グラフィックデザイン I			科目コード	14902201	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	30	1	無
授業の概要・目的	グラフィックデザインの基礎を学び、身につける。					
到達目標	様々な媒体の制作を通し、知識を身につけ、デザイン技術の向上を目指す。					
評価項目	課題提出70%、発表25%、出席率5%					
評価基準	課題提出:制作物、デザインコンセプトを評価。					
担当教員	中川和花			常勤		
実務経験者による授業	デザイナー7年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン演習					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. グラフィックデザインの基礎知識</li> <li>2. ラフスケッチ</li> <li>3. ロゴ制作</li> <li>4. チラシ制作</li> </ol>					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	トライアル演習 I			科目コード	14905301	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	50	2	有
授業の概要・目的	<p>Webデザインや動画制作など、デジタルクリエイティブ分野の多様な技術に挑戦する。実践的な課題を通じて、企画から制作までのプロセスを学び、表現の幅を広げることを目指す。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	デザインや映像、Webなど幅広い分野の制作に取り組み、基礎的なスキルを習得するとともに、実践的な応用力を養うことができる。自ら試行錯誤しながら、創造的なアイデアを形にできる。					
評価項目	課題提出95% 出席率5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。					
担当教員	中西 雄一郎			常勤		
実務経験者による授業	2019-2022 DTPオペレータ兼グラフィックデザイナー 2022-2025 グラフィックデザイナー 2025 ディレクター兼グラフィックデザイナー					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	Illustrator応用 Photoshop応用					
授業計画	1. グラフィックデザインの応用知識 2. 公募制作 3. 動画制作・Webサイト制作(グループワーク)					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	合同制作I			科目コード	14903301	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修演習	1年	後期	25	1	有
授業の概要・目的	<p>1年生と2年生合同でグループワークにより課題を制作する。 仕事に対する立ち振る舞い方、上下関係を体感することで、会社内での立ち振る舞いができる。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	個人製作では到達できない完成度を目指し、グループワークの中でコミュニケーションや共同作業ができる。					
評価項目	課題提出70%、発表25%、出席率5%					
評価基準	<p>課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。</p> <p>発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。</p>					
担当教員	中西 雄一郎			常勤		
実務経験者による授業	<p>2019-2022 DTPオペレータ兼グラフィックデザイナー</p> <p>2022-2025 グラフィックデザイナー</p> <p>2025 ディレクター兼グラフィックデザイナー</p>					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	<p>Illustrator応用</p> <p>Photoshop応用</p> <p>動画制作演習基礎</p> <p>デザイン演習</p>					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. オリエンテーション</li> <li>2. 企画</li> <li>3. ヒアリング</li> <li>4. 計画</li> <li>5. 企業中間チェック</li> <li>6. プレゼン</li> </ol>					
事前事後学習						

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	インターンシップ実習		科目コード	14904901		
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修実習	1年	後期	30	1	有
授業の概要・目的	<p>めざす業界・職種の企業等で、実際の業務の流れや仕事のやりがい等を体感する。実習を通して、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができるようになり、実習後、各自がしっかりとした職業意識をもって、主体的に学ぶことができることを目的とする。</p> <p>※本科目では、授業内演習に加え、課題制作・リサーチ・作品改善・復習などの授業外学修時間を前提として単位認定を行う。</p>					
到達目標	<p>企業等で、短期間で集中して、実際の仕事や職場の状況を体験し、職業適性を自ら考え、主体的に職業選択ができる。また、実習後、しっかりとした職業意識をもって何を学ぶ必要があるのかを認識し、学習効果をより向上させることができる。</p>					
評価項目	<p>専門業務の遂行について、ビジネスマナーについて、実習態度について(95%) 出欠席(5%)</p>					
評価基準	<p>実習先からの評価</p>					
担当教員	中西 雄一郎		常勤			
実務経験者による授業	<p>2019-2022 DTPオペレータ兼グラフィックデザイナー 2022-2025 グラフィックデザイナー 2025 ディレクター兼グラフィックデザイナー</p>					
テキスト・参考文献						
関連科目	<p>実習事前・事後指導</p>					
授業計画	<p>企業内実習</p>					
事前事後学習	<p>予習・復習において、内容の確認および整理を行い、理解度と課題を明確にすること。(目安:5時間)</p>					

ネット・動画クリエイター学科 令和8年度シラバス

科目名	実習事前・事後指導			科目コード	14906501	
	区分	開講時期		時間数	単位数	企業連携
	必修	1年	後期	15	1	
授業の概要・目的	学内で事前指導を受け、実習の心構えや目標を学んだのちに、職場での就業体験を行う。事後指導での振り返りや成果発表によって、自己の職業適性や将来設計について考える機会とし、主体的な職業選択や高い職業意識の形成に繋げる。					
到達目標	実習の目的、心得、マナーについて説明し、それらを理解したうえで、実習に取り組むことができる。事後指導では実習を経て得られた成果と課題を省察し、今後の課題の探究方法を明らかにしていく。					
評価項目	企業研究(20%) 日誌(20%) 振り返りレポート(10%) プレゼンテーション(45%) 出欠席(5%)					
評価基準	実習に向けて企業について調べる。					
担当教員	中西 雄一郎			常勤		
実務経験者による授業	2019-2022 DTPオペレータ兼グラフィックデザイナー 2022-2025 グラフィックデザイナー 2025 ディレクター兼グラフィックデザイナー					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	インターンシップ実習					
授業計画	1. ガイダンス 2. 業界研究・企業研究 3. 事前指導(一日の流れ、マナー等) 4. 実習の目標設定 5. 事後指導(お礼状、お礼メール) 6. 目標に対する振り返り 7. 実習成果報告会					
事前事後学習						