

2025年度

デジタルコンテンツ科

1年生

授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)					年度	2025年度
					科目コード	W1-K04
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Basic design 基礎造形					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必須	40	2	中島康弘	
授業の目的						
<p>「デザイン」全般に対する理解を深め、社会の中でのデザインの関わりについての説明から興味を醸成する。 媒体を問わず幅広く「表現」について経験し、今後の制作にかかわる感覚を養う授業とする。</p>						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・社会の中での「デザイン」の関りを、広く興味を持つことが出来る。 ・さまざまな「表現」の基礎となる、平面デザインや空間デザインに触れ。かたちづくる喜びに触れる。 ・「しごと」に向き合う姿勢を学び、クリエイターとしての「こだわり」と、計画的な仕事の進め方をバランスよく身に着ける。 ・クラス内で協働したり相談しあったりしながら、自分なりの考えを意見としてまとめることが出来る。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
評価項目						
確認テスト (随時)		5%	5%	10%	20%	
課題・作品		10%	5%	10%	25%	
受講態度		%	5%	15%	20%	
プレゼンテーション		%	10%	5%	15%	
最終課題		10%	10%	%	20%	
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要)		年度	2025 年度			
		科目コード	W1-K05			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web tool works I WEB制作 I					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	180	6	小久保亮/金澤ひかる	
授業の目的						
<p>Web デザイン制作ソフトの操作技術を習得することで、オリジナルの Web ページをデザインし、それを基にコーディングすることができる。 また、JavaScript を活用することで、Web サイトに動きやインタラクションを加え、より表現力のある Web ページを制作できるようにする。</p>						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・各種ツールを理解し、基本的な動作ができる。 ・Figma の基礎知識、レイアウト知識、WEB の仕組みを理解することができる。 ・制作ツールを意欲的に学ぶ姿勢が見られる。 ・制作演習やプレゼンテーションに積極的に参加している。 ・課題提出期限を守ることができる。 ・知識を基に正しい形でデータ提出することができる。 ・レイアウトの基礎を身につけ表現に活かすことができる。 ・WEB ツールの仕組みを理解し操作をすることができる。 ・JavaScript の基本を理解し、サイトに組み込むことができる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目						
確認テスト (随時)			10%		5%	15%
課題・作品			15%	5%		25%
受講態度				5%	15%	20%
最終課題			30%	10%		40%

使用テキスト・教材			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
ツール I 【Visual Studio Code】	90		
1. Web 制作をはじめるにあたって 新規ファイル作成 原稿貼り付け ファイル保存			
2. HTML タグの編集 見出し リスト 画像挿入 リンク 要素の設定			
3. 動画、地図などの挿入 Work.html をひらく ビデオの挿入 地図の挿入			
4. CSS スタイルを設定 CSS デザイナー CSS ファイルの作成 各スタイルの設定			
5. デザインを整える レイアウト 画像サイズ ナビゲーション ボーダー 要素表示形式			
6. スタイルの関連づけ スタイルの追加 ブラウザ			
7. スマートフォン用スタイルの定義 スタイルの設定 リスト ニュース 画像			
【JavaScript】	30		
1. スライダー トップ画像を複数スライドで動かす。			
2. ページトップへ戻る サイト内リンクに動きをつける			
3. 画像のポップアップ サムネイル画像が大きく表示			
【Figma】	60		
1. ワイヤフレーム作成			
2. ワイヤフレームからサイトデザイン制作 トップページからサブページデザイン			
3. プロトタイプ作成			
4. 画像書き出し			
5. Figma を使ったサイトデザイン制作			
5. サイトデザイン発表		○	△
その他	関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			

シラバス（授業概要）

時間数は45分換算

年度	2025年度
科目コード	W1-K07

授業科目名					学科・コース
Design tool exercise デザイン編集ツール					デジタルコンテンツ科

履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通期	必須	180	6	加藤優作／庄田緑／大西芙美子

授業の目的

【Illustrator】

ツールを使ったデザインの基礎を学習し、写真や文字を使った基本的なレイアウトのスキルを身につける。

【Photoshop】

デザインにおける画像の役割、扱い方を理解し、ツールを使い簡単な画像の編集および加工の方法を身につける。

【検定対策】

各ツールの理解度を確認するため、Illustrator クリエイター スタンダード、Photoshop クリエイター スタンダード取得に向けて学習する。

授業の到達目標

- ・各種ツールを理解し、基本的な動作ができる。
- ・ドロー・ペイントツール知識、レイアウト知識、映像制作ツール知識、WEBの仕組みを理解することができる。
- ・制作ツールを意欲的に学ぶ姿勢が見られる。
- ・制作演習やプレゼンテーションに積極的に参加している。
- ・課題提出期限を守ることができる。
- ・知識を基に正しい形でデータ提出することができる。
- ・画像データの取り扱いができるようになる。
- ・レイアウトの基礎を身につけ表現に活かすことができる。

授業方式

対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
----	---	------	---	---------	--

授業形態

講義		演習	○	実験・実習・実技	
----	--	----	---	----------	--

アクティブ・ラーニング

グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					

成績評価の方法

評価項目	評価観点				配点計
	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
確認テスト（随時）	10%		5%		15%
課題・作品	15%	5%			25%

受講態度		5%	15%	20%
最終課題	30%	10%		40%
使用テキスト・教材				
<ul style="list-style-type: none"> ・Illustrator よくばり入門（できるよくばり入門） ・Photoshop よくばり入門 CC対応（できるよくばり入門） ・illustrator®クリエイター能力認定試験問題集 ・Photoshop®クリエイター能力認定試験問題集 				
授業内容・授業計画				
	内 容	時間	課題 試験	評価
【Illustrator】				
1. 初回オリエンテーション				
	Adobe Creative Cloud セットアップ	2		
	Illustrator 概要説明、ソフト基本操作	2		
2. ツール演習				
	図形描画、色/パターン/グラデーション設定	4		
	ペンツールでの描画、オブジェクト操作とレイヤー設定	4		
	オブジェクトとペンツールで画像トレース	4		
	フォント、文字組み、画像配置について	4		
	WEB サイトデザインカンプ制作	4	○	○
	SNS アイコンとタイトルロゴ、WEB パナー制作	4	○	○
	入稿データについて	2		
3. フライヤーデザイン制作				
	制作	26		
	プレゼンテーション	4	○	○
4. Photoshop について				
	4-1. Photoshop 基本操作	4		
	4-2. 画像補正の基本	4		
	4-3. 選択範囲とマスクについて	4		
	4-4. レタッチ基礎	4		
	4-5. 風景画像加工	4		
	4-6. 食べ物画像加工	4		
	4-7. Photoshop で描画	6		
	4-8. 制作・プレゼン	30	○	○
5. Illustrator クリエイター認定試験対策				
	模擬問題	30	○	○
6. Illustrator、Photoshop を使ったデザイン制作				
	ロゴデザイン制作	16	○	○
	名刺制作	14	○	○
その他		関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。		基礎造形 WEB制作Ⅰ WEB制作Ⅱ 動画制作ツール		

シラバス (授業概要)		年度	2025 年度			
		科目コード	W1-K09			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Shooting and Video editing Basic 撮影・動画編集基礎					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通期	必須	140	5	宮田岳/竹原興紀	
授業の目的						
<p>【カメラ基礎・撮影技術】 基本的なカメラの使い方を学ぶ。 フレーミング、レンズのセレクト、機材の基本を知る。</p> <p>【動画撮影】 動画に関わる基礎知識を知る。 FIX 撮影の基本と、ジンバル撮影の基本。</p> <p>【簡易編集】 Premiere でミュージックビデオ (MV) を制作する。 編集の基礎から、何を撮影しなければならないのかを学ぶ。 コンテンツの目的からコンテを作成していくことを知る。 打ち合わせの段階から、映像化する構築を学ぶ。</p>						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・一眼レフカメラの操作方法 ・カメラの基礎知識を理解することができる。 ・シチュエーションに合わせたレンズセレクト、撮影ができる。 ・撮影において基本的な準備から現場管理を行うことができる。 ・機材の取り扱い方の基本ができる。 ・フレームレートや解像度の知識とデバイスのバランスを考えて動画の準備ができる。 ・FIX での撮影とジンバルとの違いから映像の組み立てを考えることができる。 ・動画編集のためのファイル処理や的確な解像度を選択しフォルダ管理を編集ベースにできる。 ・コミュニケーションをとりながら制作の進め方やアイデアを共有することができる。 ・課題への取り組みが積極的にできる。 ・提出期限を守ることができる。 ・様々な手法を使って表現する意欲がある。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目						
確認テスト・レポート (随時)			30%		10%	40%
課題・作品			15%	5%		25%
受講態度・取組姿勢				5%	15%	20%

最終課題	10%	2%	3%	15%
使用テキスト・教材				
<ul style="list-style-type: none"> ・世界一わかりやすいデジタル一眼レフカメラと写真の教科書 ・デジカメ&ビデオカメラで動画を上手く撮る本 ・プレミアプロよくばり入門 				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
★基本的なカメラ：ISO & SS & F 値の関係	2			
フレーミングの基礎を学ぶ：構図の知識	2			
構図の実習と、実習で完成した Photo の提出	2	○	△	
★カメラの設定方法：AE & AF & ISOAUTO & AWD	2			
RAW + JPG 撮影ファイルの使用について	1			
補正機能～被写界深度とF値の関係性～●●優先オート～露出補正	1			
オートフォーカスとマニュアルフォーカス	1			
カメラを的確に設定し実習した Photo の提出	1	○	△	
★自然光での光の読み方：順光、逆光、半逆光を理解する	4			
地図を見ながら光線のロケハン（アクトを基準に考える）	2			
逆光の使い方で、実習した Photo の提出	2			
★狙って創造していく Photo の実習	4			
レンズの焦点距離と使用方法と理解	2			
狙って使う露出補正、ピクチャコントロール、WB、	2			
テーマを決めてテクニカルに狙って撮影していく	4	○	△	
★デジカメ動画の基礎知識：ファイル形式×サイズ	1			
カメラのセレクトをするための知識	1			
企画、構成、撮影、編集、納品	2			
★カメラの設定をして撮影する：WB	2			
録画モード、露出補正調整、	2			
FIX 撮影（Pan, ズームイン、ズームアウト）	2			
ジンバル撮影（歩きながら、PAN、ドローンのように）	4			
★構図：被写体サイズの使い分け	2			
より、ひき、FF、knee、waist up、BS	2			
インタビュー動画の撮影方法（カメラ、マイク、三脚）	4			
光の使い方、カメラアングルのポジション	2			
★実践（企画から納品まで）：企画 5W1H	4			
構成	4			
ロケハン	4			
撮影	4			
★動画を制作		○	△	
プレミアの使い方を知る	4			
プレミアで作業するための準備：素材管理フォルダ	2			
新規プロジェクトの作成	2			
プレミアで編集画面の理解～素材の読込～編集～書き出し	4			
★動画の基礎知識				
フレームレート～解像度	2			
★動画編集の基本		○	△	
タイムラインの理解	2			
カット編集、分割	2			

シラバス (授業概要)		年度	2025 年度			
		科目コード	W1-K12			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web Design Basic WEB デザイン基礎					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	40	2	松村 希	
授業の目的						
目的に沿ったコンテンツを制作するために、既存のWEBサイトなどのサンプルを的確に収集・評価し、柔軟に応用する発想力を養う。また、クライアントや制作チーム間のコミュニケーションで必須となる、デザインの機能・印象を客観的に説明できる思考力の基礎を養う。						
授業の到達目標						
色・文字・レイアウトなどのデザインの基本要素がユーザーに与える印象や効果を理解し、言語化できる。 各要素の効果を踏まえつつ、指定された目的に沿ったデザインを検討し、与えられた素材を用いてWEBページのデザインカンプを作成できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
最終課題		20%	20%		40%	
提出物(個人)		10%	20%		30%	
グループワーク			10%	10%	20%	
受講態度				10%	10%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						

シラバス (授業概要)		年度	2025 年度			
		科目コード	W1-K13			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web language and basic knowledge WEB言語・知識					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	100	3	吉田幸央	
授業の目的						
Web ページを記述するための基本となるマークアップ言語 (HTML) と、視覚的な見栄えを与えるスタイルシート言語 (CSS) を用い、求められる Web ページをレイアウトし、様々なパーツを表示するためのコーディング (記述) 技術を身に付ける。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・ HTML とスタイルシートの役割を理解し、目的に合わせ適切に記述することができる。 ・ Web ページで発信される情報を、文書構造に合わせマークアップすることができる。 ・ ボックスレイアウトの概念を理解し、求めに応じたページレイアウトを記述することができる。 ・ 端末に合わせページレイアウトが変化するレスポンシブレイアウトを記述することができる。 						
授業方式						
対面	<input type="radio"/>	ライブ型		オンデマンド型	<input type="radio"/>	
授業形態						
講義	<input type="radio"/>	演習	<input type="radio"/>	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク	<input type="radio"/>	プレゼンテーション	<input type="radio"/>	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	<input type="radio"/>	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
最終テスト		30%	10%		40%	
途中課題提出		10%	10%	10%	30%	
受講態度				10%	10%	
使用テキスト・教材						
使用テキスト ・「1冊ですべて身につく HTML&CSS と Web デザイン入門講座」						
授業内容・授業計画						
内 容				時間	課題	評価

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度	
					科目コード	W1-K14	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
Web Development Design I					デジタルコンテンツ科		
WEBデザイン I							
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	後期	必須	120	4	山口雅史/山田さやか		
授業の目的							
マーケティングを意識した戦略的な Web 制作を実践し、実務に近い発想力と技術の習得を目標とする。マーケティング、プログラミング、運営に関する知識と技術を学習することで、Web ページ制作に必要な一連のスキルを身につける。							
授業の到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> ・マーケティング思考を理解し、実践できる。 ・クライアントの要望を的確に把握し、適切な企画・デザインを提案できる。 ・Web ページの分析・解析を行い、適切な解決策を導き出せる。 ・提出期限を遵守できる。 ・物事に集中して取り組む姿勢を持つ。 ・積極的に情報収集を行い、円滑なコミュニケーションを図ることができる。 							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
評価項目							
確認テスト (随時)			10%		5%	15%	
課題・作品			15%	5%		25%	
受講態度				5%	15%	20%	
最終課題			30%	10%		40%	

シラバス (授業概要)		年度	2025 年度			
		科目コード	W1-K24			
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Capstone Project I 修了制作 I				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	30	1	中島 康弘	
授業の目的						
各学年のカリキュラムの積み上げの結果として、自ら計画したテーマに従って成果物を制作する事を目標としポートフォリオ制作・修了制作・卒業制作展を企画し学習していくことで積み上げた内容を確実に身に着ける。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・1年間学んだ知識を全体的に理解することが出来る。 ・トータル的な知識をどこに活かすか判断し、表現に活かすことが出来る。 ・提出期限を守ることが出来る。 ・制作に集中して取り組むことが出来る。 ・プレゼンテーションに参加している。 ・集大成としてふさわしいクオリティーの作品が出来ているか。 ・自己満足ではなく相手に見せる表現をすることが出来る。 ・丁寧な仕上げをすることが出来る。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
中間ディスカッション (随時)			%	10%	10%	20%
課題・作品			10%	5%	10%	25%
受講態度			%	5%	15%	20%
プレゼンテーション			%	10%	5%	15%
最終課題			10%	10%	%	20%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
#1.2 課題設定 ディスカッションを経てテーマ決定	4		△
#3-10 企画書制作 リサーチ 状況設定・環境設定	6		
#11-20 本制作 随時ディスカッションを行い進行状況の確認	10		
中間発表			△
#21-28 本制作 随時ディスカッションを行い進行状況の確認	8		
#29.30 プレゼンテーション	2	○	○
その他	関連科目		

2025年度

デジタルコンテンツ科

2年生

授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度
					科目コード	W2-K06
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web tool worksII WEB制作II					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必須	30	1	山口雅史／庄田緑	
授業の目的						
1年次に習得したWebの知識を活かし、「Webクリエイター能力認定試験」合格に必要な知識を習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・各種ツールの基本的な動作を理解し、適切に操作できる。 ・Webの仕組みを正しく理解する。 ・制作ツールの習得に積極的に取り組む姿勢を持つ。 ・課題の提出期限を遵守できる。 ・習得した知識を活用し、正しい形式でデータを提出できる。 ・Webツールの仕組みを理解し、適切に操作できる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目	評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
確認テスト(随時)		10%		5%	15%	
課題・作品		15%	5%		25%	
受講態度			5%	15%	20%	
最終課題		30%	10%		40%	
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度	
					科目コード	W2-K08	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
Motion Graphics Exercise 動画制作ツール					デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前後期	必須	180	6	沼田一毅		
授業の目的							
動画制作ソフトの操作技術を習得し、適切に素材を編集・構成して一本の動画として完成させる能力を身につける。また、デジタル合成やモーショングラフィックスなどの視覚効果を活用し、目的や要望に応じた映像作品を制作できるようになる。							
授業の到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> ・ After Effects の基本操作を習得し、適切に活用できる。 ・ モーショングラフィックスを用いて、各種インフォメーション動画の素材を効果的に表現できる。 							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品				50%	30%		80%
受講態度					5%	5%	10%
課題プレゼンテーション					5%	5%	10%
使用テキスト・教材							

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度	
					科目コード	W2-K10	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
Video Production Practical Training I					デジタルコンテンツ科		
動画制作実習 I							
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通期	必須	180	6	竹原興紀/長谷川めぐみ		
授業の目的							
<p>【物撮り】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・物撮りに適したカメラの基本操作を習得する。 ・被写体の魅力を引き出すための効果的なライティング技術を学ぶ。 <p>【動画編集】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Adobe Premiere Pro を使用し、CM 動画の編集技術を習得する。 ・商品の魅力を的確に伝える動画制作の手法を学ぶ。 <p>【配信技術】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・配信に必要な機材の基本的な操作方法を習得する。 ・映像および音声の配信技術を学び、適切なセッティングを行えるようになる。 ・配信映像の編集技術を習得し、より質の高いコンテンツ制作を目指す。 							
授業の到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> ・物撮りに必要なカメラの基礎知識を正しく理解できる。 ・撮影シチュエーションに応じた適切なレンズ選択と撮影ができる。 ・撮影の基本的な準備から現場管理までを適切に行うことができる。 ・配信機材の基本的な取り扱い方法を習得する。 ・動画編集に必要なファイル管理を適切に行い、解像度の選択やフォルダ整理を編集ベースで実践できる。 ・制作の進行において、コミュニケーションをとりながらアイデアを共有し、円滑に進めることができる。 ・課題に対して積極的に取り組む姿勢を持つ。 ・提出期限を遵守できる。 ・多様な手法を活用し、表現の幅を広げる意欲がある。 							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
評価項目							
確認テスト・レポート (随時)			30%		10%	40%	

課題・作品	15%	5%		25%
受講態度・取組姿勢		5%	15%	20%
最終課題	10%	2%	3%	15%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
	内 容	時間	課題 試験	評価
	【物撮り・動画編集】			
#1-4	物撮り準備の基礎	4		
#5-8	物撮りカメラセッティング基礎	4		
#9-12	物撮りライティング基礎	4		
#13-30	物撮り実習	18		
#31-56	物撮り動画編集	26	△	△
#57-60	発表	4	△	△
	【配信技術】			
#61-64	配信準備の基礎	4		
#65-68	配信カメラセッティング基礎	4		
#69-72	配信ライティング基礎	4		
#73-76	配信音響セッティング基礎	4		
#77-80	配信ソフト基本操作	4		
#81-92	配信実習	12		
#93-116	配信動画制作	24	△	△
#117-120	発表	4	△	△
#121-176	配信番組コンテンツ制作	56	△	△
#177-120	発表	4	△	△
その他		関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。		撮影・動画編集基礎 動画制作実習Ⅰ		

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度	
					科目コード	W2-K15	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
Web Development DesignII					デジタルコンテンツ科		
WEBデザインII							
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前後期	必須	90	3	遠藤鈴江/山口雅史		
授業の目的							
マーケティングを意識した戦略的な Web 制作を実践し、実務に近い発想力と技術の習得を目指す。Web ディレクターに求められる上流工程の理解を深めるため、マーケティングや運営に関する知識・技術を学習し、Web 制作を効果的に進行・管理するためのディレクションスキルを習得する。							
授業の到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> ・マーケティング思考を理解し、実践できる。 ・クライアントの要望を的確に把握し、適切な企画・デザインを提案できる。 ・Web ページの分析・解析を行い、課題に対する適切な解決策を導き出せる。 ・スケジュール管理を徹底し、提出期限を遵守できる。 ・物事に集中して取り組む姿勢を持つ。 ・積極的に情報収集を行い、円滑なコミュニケーションを図ることができる。 							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ	○	PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
課題・作品			10%		5%	15%	
受講態度				5%	15%	20%	
最終課題・作品			30%	10%		40%	
課題プレゼンテーション			10%	15%		25%	
使用テキスト・教材							

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度
					科目コード	W2-K16
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web Development Structure					デジタルコンテンツ科	
WEB構造						
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前後期	必須	120	4	小久保亮	
授業の目的						
Web デザイナーに求められる技術の習得を目標とする。CMS の代表的なプラットフォームである WordPress を活用し、サイトの管理・運用までを考慮した Web サイトデザインの制作スキルを身に付ける。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・ CMS の概念を正しく理解し、活用できる。 ・ クライアントの要望を的確に把握し、運用まで考慮した Web サイトを制作できる。 ・ WordPress を活用した Web サイトの制作ができる。 ・ サーバーに関する基礎知識を理解し、適切に運用できる。 ・ PHP の基礎知識を習得し、Web サイトの機能実装に応用できる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目						
課題・作品			10%		5%	15%
受講態度				5%	15%	20%
最終課題・作品			30%	10%		40%
課題プレゼンテーション			10%	15%		25%
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要)		年度	2025 年度			
		科目コード	W2-K19			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Programming Algorithm プログラミング・アルゴリズム					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	吉田 幸央	
授業の目的						
Web 制作企業で Web ディレクターの経験のある教員が、HTML・JavaScript を使用した Web アプリケーションの開発を行う前提として、JavaScript をベースとしたプログラミングの基礎を指導する。順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを理解するとともに、これらをフローチャートに起こし、プログラムとして展開できるようになることを目指す。また、アプリケーションの開発には、統合開発環境として「Monaca」を使用する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・ JavaScript の基本文法を理解し、プログラミングを行うことができる。 ・ 順次処理、条件分岐、繰り返し処理など、基本的なアルゴリズムが理解できる。 ・ 行いたい処理を、フローチャートに起こすことができる。 ・ 統合開発環境「Monaca」を使用して、アプリケーションの開発を行うことができる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
期末試験 (筆記)		80%			80%	
受講態度				20%	20%	
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> ・ JavaScript で学ぶプログラミング入門 (アシアル) ・ Monaca で学ぶアプリ制作入門 (アシアル) 						

シラバス (授業概要)	年度		2025 年度			
	科目コード		W2-K20			
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
Contents Practice I コンテンツ実践 I				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	90	3	吉田 幸央	
授業の目的						
Web 制作企業で Web ディレクターの経験のある教員が、統合開発環境「Monaca」を使用した Web アプリケーションの開発を指導する。授業は、企画立案から企画書、フローチャートの作成、コード設計へと進んでいく。プログラミング工程では、プログラミング・アルゴリズムで習得した順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを組み合わせ、プログラミングを行い、企画から開発までの一連の流れを習得する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・自らアプリケーションの企画を行い、企画書に起こすことができる。 ・順次処理、条件分岐、繰り返し処理といった基本的なアルゴリズムを組み合わせ、設計通りにプログラムを実装することができる。 ・統合開発環境「Monaca」を使用して、アプリケーションの開発を行うことができる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品			30%	30%		60%
プレゼンテーション				20%		20%
受講態度					20%	20%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> ・ JavaScript で学ぶプログラミング入門 (アシアル) ・ Monaca で学ぶアプリ制作入門 (アシアル) 						

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度	
					科目コード	W2-K22	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
Portfolio I ポートフォリオ I					デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前後期	必須	80	3	満森美香		
授業の目的							
クリエイターとしての就職活動に必須となるポートフォリオを制作する。自身のスキルや実績を的確に伝えられる構成を学び、実務を想定した魅力的なポートフォリオを作成することを目指す。							
授業の到達目標							
<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイターの就職について意識を高める ・就職活動するための準備を整える 							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義	○	演習		実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
課題・作品			10%		5%	15%	
受講態度				5%	15%	20%	
最終課題・作品			30%	10%		40%	
課題プレゼンテーション			10%	15%		25%	
使用テキスト・教材							

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度		
					科目コード	W2-K25		
時間数は45分換算								
授業科目名					学科・コース			
Capstone Project II					デジタルコンテンツ科			
修了制作 II								
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員			
2	後期	必須	60	2	山口雅史			
授業の目的								
各学年のカリキュラムを積み重ねた成果として、自ら計画したテーマに基づいた成果物の制作を目標とする。制作を通じて、これまでに学習した知識や技術を実践的に活用し、確実に身に付けることを目指す。								
授業の到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> ・ 2年間で学んだ知識を総合的に理解し、活用できる。 ・ 習得した知識を適切な場面で活かし、表現に反映できる。 ・ 提出期限を遵守し、計画的に制作を進めることができる。 ・ 制作に集中して取り組み、質の高い成果物を仕上げることができる。 ・ プレゼンテーションに積極的に参加し、自身の作品を的確に伝えられる。 ・ 集大成にふさわしいクオリティの作品を制作できる。 ・ 自己満足ではなく、見る人の視点を意識した表現ができる。 ・ 仕上げの細部まで丁寧に作業し、完成度を高めることができる。 								
授業方式								
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型				
授業形態								
講義		演習	○	実験・実習・実技				
アクティブ・ラーニング								
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○			
ロールプレイ	○	PBL	○	反転授業				
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○			
その他								
成績評価の方法								
評価項目		評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
中間ディスカッション (随時)					%	10%	10%	20%
課題・作品					10%	5%	10%	25%
受講態度					%	5%	15%	20%
プレゼンテーション					%	10%	5%	15%
最終課題					10%	10%	%	20%
					%	%	%	%
					%	%	%	%

使用テキスト・教材			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
#1-4 課題設定 ディスカッションを経てテーマ決定	4		△
#5-20 企画書制作 リサーチ 状況設定・環境設定	16		
#21-40 本制作 随時ディスカッションを行い進行状況の確認	20		
中間発表			△
#41-50 本制作 随時ディスカッションを行い進行状況の確認	10		
#51-58 修正作業	8		
#59.60 プレゼンテーション	2	○	○
その他	関連科目		

2025年度

デジタルコンテンツ科

3年生

授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)		年度	2025 年度			
		科目コード	W3-K11			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Video Production Practical Training II 動画制作実習 II					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通期	必須	180	6	沼田一毅/長谷川めぐみ	
授業の目的						
<p>【撮影技術】</p> <ul style="list-style-type: none"> ライティング、焦点、フレーミング、カメラ設定の基本を習得する。 ジンバルや三脚などの撮影機材を活用した撮影技術を学ぶ。 <p>【動画編集】</p> <ul style="list-style-type: none"> 実践的な課題を通じて、視聴者により魅力が伝わる動画編集技術を習得する。 映像と音響の基礎を学び、映像制作における効果的な編集手法を理解する。 <p>【コミュニケーション】</p> <ul style="list-style-type: none"> 企業とのコミュニケーションを取りながら作品作りに活かすことができる。 企画や制作発表などのプレゼンテーションを行うことができる。 						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ライティング、焦点、フレーミング、カメラ設定の基本を理解し、最適な撮影を行うことができる。 ジンバルや三脚など、撮影内容に応じた最適な機材を選択し、活用できる。 視聴者により魅力が伝わる動画制作ができる。 映像と音声、音楽を効果的に編集し、作品の完成度を高めることができる。 企業とのコミュニケーションを取りながら作品作りに活かすことができる。 企画や制作発表などのプレゼンテーションを行うことができる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品			20%	20%	10%	50%
コミュニケーション・プレゼンテーション				10%	20%	30%
受講態度・取組姿勢				5%	15%	20%

シラバス (授業概要)		年度	2025 年度			
		科目コード	W3-K17			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
Web Analysis WEB分析・解析					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	120	4	小久保 亮	
授業の目的						
JavaScript を活用した Web サイト制作について指導する。実際に公開されている Web サイトで採用されているページレイアウト手法 (フレキシブルボックス・グリッドレイアウト) や、インタラクティブなコンテンツの実装方法を理解する。さらに、自ら実装を行うことで、より高度な Web サイトの制作および運用方法を習得することを目指す。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本的な Web サイトの運用方法を理解し、適切に管理できる。 ・ フレキシブルボックスやグリッドレイアウトを活用し、モダンな CSS 実装ができる。 ・ JavaScript を用いたリッチコンテンツの実装ができる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
課題・作品		30%	30%		60%	
プレゼンテーション			20%		20%	
受講態度				20%	20%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度		
					科目コード	W3-K18		
時間数は45分換算								
授業科目名					学科・コース			
Website Design and Management サイト制作・運営実習					デジタルコンテンツ科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員			
3	前期	必須	120	4	中島康弘／鈴木一穂			
授業の目的								
Web サイトの制作だけでなく、公開後の運営方法や、制作物をより効果的に見せる技術の習得を目標とする。Web ディレクターに求められるマーケティング、スケジュール管理、運営に関する知識と技術を学び、Web 制作を円滑に進めるためのディレクションスキルを習得する。								
授業の到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> ・マーケティング思考を理解し、実践できる。 ・クライアントの要望を的確に把握し、適切な企画・デザインを提案できる。 ・Web ページの分析・解析を行い、課題に対する適切な解決策を導き出せる。 ・スケジュール管理と工数を意識し、提出期限を遵守できる。 ・物事に集中して取り組み、高い成果を目指すことができる。 ・積極的に情報収集を行い、円滑なコミュニケーションを図ることができる。 								
授業方式								
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型				
授業形態								
講義		演習	○	実験・実習・実技				
アクティブ・ラーニング								
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○			
ロールプレイ	○	PBL		反転授業				
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○			
その他								
成績評価の方法								
評価項目		評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品					10%		5%	15%
受講態度						5%	15%	20%
最終課題・作品					30%	10%		40%
課題プレゼンテーション					10%	15%		25%

シラバス (授業概要)			年度	2025 年度		
	時間数は45分換算		科目コード	W3-K21		
授業科目名				学科・コース		
Contents Practice II コンテンツ実践 II				デジタルコンテンツ科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	前期	必修	60	2	小久保 亮	
授業の目的						
提示された架空の営業資料を基に、企業が直面する課題の解決を目的とした Web 制作プロジェクトを実践的に体験する。JavaScript および WordPress の技術を活用し、企画・デザイン・コーディングの各工程を一貫して行うことで、実務に即した制作スキルを習得する。さらに、企業の課題に対して最適な提案を行うための分析力とプレゼンテーション能力を養う。						
授業の到達目標						
【企業課題の理解と分析】 架空の営業資料を基に、企業が抱える問題点を的確に抽出し、論理的に解決策を考察する力を養う。						
【提案書作成能力】 課題解決に向けた戦略的かつクリエイティブな提案書の作成方法を学び、実践を通じてそのスキルを高める。						
【一貫した制作プロセスの習得】 企画からデザイン、コーディング（JavaScript および WordPress を使用）までの一連の制作フローを理解し、実務に即した Web 制作スキルを身につける。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品			30%	30%		60%
プレゼンテーション				20%		20%
受講態度					20%	20%
使用テキスト・教材						

	・プログラミング・アルゴリズム
--	-----------------

シラバス (授業概要)					年度	2025 年度		
					科目コード	W3-K23		
時間数は45分換算								
授業科目名					学科・コース			
Portfolio II ポートフォリオ II					デジタルコンテンツ科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員			
3	前後期	必須	60	2	山田さやか			
授業の目的								
2年次までの作品を振り返ることで改めて自身の強みや個性を認識し、就職に繋げるためのWeb版ポートフォリオを製作する。								
授業の到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイターの就職について意識を高める ・就職活動をするための準備を整える ・ポートフォリオ制作に必要な基礎知識を身につける 								
授業方式								
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型				
授業形態								
講義		演習	○	実験・実習・実技				
アクティブ・ラーニング								
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○			
ロールプレイ		PBL		反転授業				
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○			
その他								
成績評価の方法								
評価項目		評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題・作品					10%		5%	15%
受講態度						5%	15%	20%
最終課題・作品					30%	10%		40%
課題プレゼンテーション					10%	15%		25%
使用テキスト・教材								

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算			年度	2025年度
					科目コード	W3-K26
授業科目名					学科・コース	
Graduation project 卒業制作					デジタルコンテンツ科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	後期	必須	360	12	中島康弘/山口雅史/小久保亮/沼田一毅/山田さやか/里中恵介	
授業の目的						
3年間の集大成として各々が企業案件に挑戦し、制作した作品の展示を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・企業の要望を汲み取り、企画立案ができる ・正確なスケジュール管理を行い、制作マネジメントができる ・企業の要望に沿ったクオリティの制作物ができる ・企業を納得させられるプレゼンテーションができる ・制作作品を第三者に見せる事を考えた展示ができる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
中間ディスカッション (随時)		%	10%	10%	20%	
企画立案		10%	5%	10%	20%	
受講態度		%	5%	15%	20%	
展示、プレゼンテーション		%	10%	5%	15%	
最終課題		10%	10%	%	25%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
#1-2 卒業制作オリエンテーション	4		
#3-20 企画書制作 リサーチ 状況設定・環境設定	36		
#21-23 中間審査(企画)	6		△
#24-33 企画書修正	20		
#61-63 中間審査(企画)	6		△
#64-99 企業との日程調整、撮影、素材集め デザイン、編集、プロトタイプ作成	72		
#100-102 中間審査(デザイン)	6		△
#103-117 デザイン、プロトタイプ修正	30		
#118-120 中間審査(デザイン)	6		△
#121-140 コーディング、編集調整	20		
#141-143 中間審査(作品)	6		△
#144-158 最終調整	30		
#159-162 最終審査	6		○
#163-177 展示計画	30		
#178-180 展示審査	6		○
その他	関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			