

2019 年度

カリキュラム編成書

映像放送科(1年生)

東北電子専門学校

学 科 概 要 書

作成日： 2019年4月1日

作成者：八巻 吉市

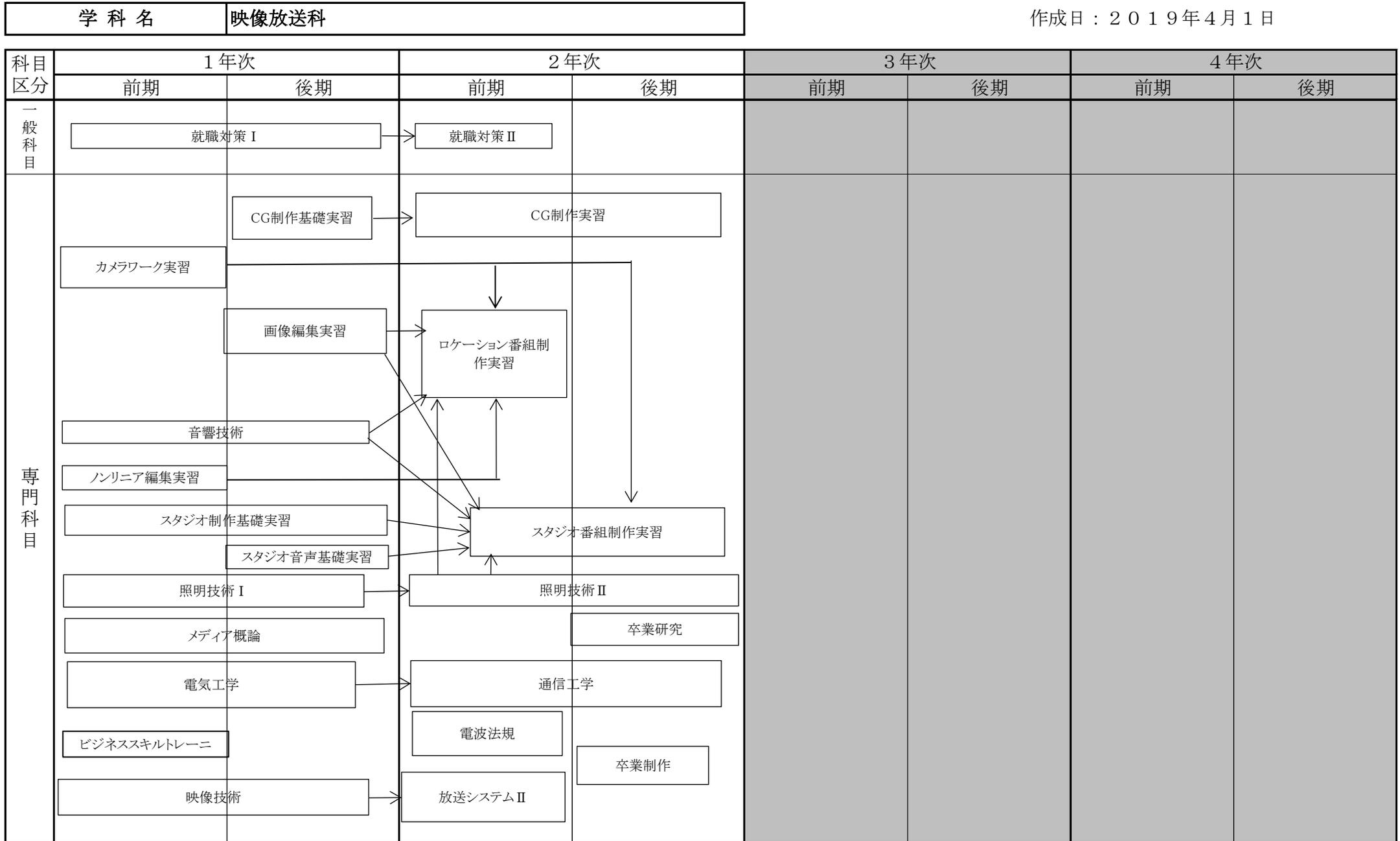
学 科 名	映像放送科
コース名	
所属分野	クリエイティブ分野

(各行は適宜増減のこと)

人材ニーズ	4K(超高精細)、HDR(ハイダイナミックレンジ)映像など技術進歩の速い放送業界の中で、「優良なコンテンツ」まで仕上げるクリエイティブセンスとテクニカルセンスを持ったプロフェッショナルな人材が求められる。
育成人材像	デジタル放送、Web、映画、映像、音響、照明、あらゆるメディアを支えるテクニカル部門の”ディレクションスキルを身に付けたプロのマルチスタッフを育成する。また、Webコンテンツ制作を見据えたクリエイターを育成する。
主な教育内容 と目標	■前期では、映像、音響、照明、CGに関する教育を通して、イメージを具体化する技術的な基礎を学び、制作に必要なテクニカルスキルを身に付ける。同時に通信工学に必要な電気工学を学ぶ。
	■中期では、コンテンツ制作に必要な映像、音響、照明などの専門知識を座学と実習を通じて習得する。
	■後期では、スタジオ番組制作実習、ロケーション番組制作実習などを通して、制作、技術、出演者の関わりを学びチームワークの重要性和ディレクションスキルを習得する。
	【座学・実習で身に付けたディレクションスキルとテクニカルスキルをインターンシップ”現場実習&課外実習”で体体験する】
目標資格	映像音響処理技術者(初級):日本ポストプロダクション協会
	第1級特殊無線技士
目指す職種	放送エンジニア
	映像編集者
	照明スタッフ
業界や外部 専門家との 連携体制	【現状】放送局(ケーブルテレビも含む)・東北映像製作社協会とのインターンシップ
	日本映画テレビ協会東北支部主催によるセミナー研修
	【今後】今後も継続的に実施する。
特長	業界との連携した人材教育
その他	特記事項なし

科目関連図

作成日：2019年4月1日



シラバス

作成日:2019年4月1日

学 科 名	映像放送科				
コ ー ス 名	映像演出コース				
科 目 名	就職対策 I	科 目 分 類	独自	共通	
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	近藤 孝之、岡崎 和行 大坂 祥郎、升澤 満夫	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	習熟度に応じたクラスを編成し、一般常識や適性試験対策を中心に学習します。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学びます。				
到 達 目 標	就職活動時の一般常識試験に対応できる能力を身につける。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		※別紙 就職対策 I (別紙①授業計画)			
使 用 教 材	(前期)「専門学校生のための就職筆記試験対策問題集」(ウイネット) (後期)「聞いたらわかった SPI」(一ツ橋書店)				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・コマごとの学習目標を掴み、時間内に理解できるようにする。 ・理解できなかった所や復習のため、eラーニングを活用し理解度を高める。 ・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす。 ・以上でも解らなかつた所は、休み時間や放課後、先生に聞き理解できるようにする。 ・(卒業前学年は)履歴書やエントリーシートの書き方を覚える。 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実力試験の成績(年4回実施) ・授業に取り組む姿勢 などを総合的に評価する。 				

就 職 対 策 I

作成日：2019年4月1日

< 前 期 >

授業	第1章 国語	第3章 社会	第2章 数学
	開始10分間で問題集を学習・確認		後半60分間で講義・演習
1	授業の進め方、実力テストの解答・解説		
2	Exercise 1・2 漢字の読み(1)/(2)	Exercise 1/2 日本の地理(1)/日本の地理(2)	Exercise 1 式と計算(1)
3	Exercise 3/4 漢字の読み(3)/書き取り(1)	Exercise 3/4 日本の地理(3)/世界地理(1)	Exercise 2 式と計算(2)
4	Exercise 5/6 漢字の書き取り(2)/同音異義語(1)	Exercise 5/6 世界地理(2)/世界の地理(3)	Exercise 3 速さの基礎
5	Exercise 7/8 同音異義語(2)/(3)	Exercise 7/8 日本史(1)/日本史(2)	Exercise 4 旅人算
6	Exercise 9 同訓異字	Exercise 9 日本史(3) 近現代史	Exercise 5 通過算
7	Exercise 10/11 語句の意味・関連(1)/(2)	Exercise 10 世界史(1) 近代以前の西洋史	Exercise 6 流水算
8	Exercise 12 同意語・類義語	Exercise 11 世界史(2) 近代以前の東洋史	Exercise 7 割合の基礎
9	Exercise 13 反対語(対義語)	Exercise 12 世界史(3) 近代史	Exercise 8 濃度
10	Exercise 14 四字熟語(1)書き取り、文字補充	Exercise 13 政治経済(1) 日本国憲法	Exercise 9 損益算
11	Exercise 15 四字熟語(2)選択	Exercise 14 政治経済(2) 三権分立	Exercise 10 仕事算
12	Exercise 16/17 ことわざ(1)/(2)	Exercise 15 政治経済(3) 内閣と裁判所	Exercise 11 虫食い算
13	Exercise 18 慣用句・故事成語	Exercise 16 政治経済(4) 経済の仕組みと～	Exercise 12 順列・確率
14	Exercise 19 敬語	Exercise 17 政治経済(5) 景気の循環と～	Exercise 13 集合
15	Exercise 20 適語補充	Exercise 18 現代社会 社会保障制度	Exercise 14 推理
16	Exercise 21 文章の並び替え・文章整序	Exercise 19 日本・世界の思想・宗教	Exercise 15 図形と角度
17	Exercise 22 文章読解	Exercise 20 日本・世界の芸術家	Exercise 16 面積・体積
18	(予備)	(予備)	Exercise 17 展開図

< 後 期 >

授業	言語分野	非言語分野
	開始10分間で問題集を自習	後半60分間で講義
1	SPI2の概要	1. 命題
2	1. 同意語	4. 位置と方角
3	2. 反意語	7. 年齢算
4	3. 用途	8. 植木算
5	4. 行為	9. 鶴亀算
6	5. 包含	12. 水槽算
7	6. 原料	17. 代金の精算
8	7. ことわざ・慣用句	20. 数列
9	8. 敬語	21. N進数
10	9. 語句の意味	22. 図形の証明
11	10. 多義語	24. 物の流れと比率
12	11. 文法	25. ブラックボックス
13	12. 空欄補充	26. フローチャート
14	13. 文章整序	27. 図表の読み取り
15	14. 長文読解	28. てこ・モーメント
16		29. 滑車
17		30. 物体の運動
18		31. 電気
19		32. グラフの領域
20		33. 新傾向問題

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科				
コ ー ス 名	映像演出コース				
科 目 名	メディア概論			科 目 分 類	独自 / (共通)
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	(講義) / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	岡崎 和行	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<p>【目的】マルチメディアは文字、音声、静止画、動画などをデジタル技術で融合することでコミュニケーションを可能にするものであり、私たちの生活に深くかかわってきている。マルチメディア技術の根幹をなすコンピュータやその周辺機器、インターネット、かつデジタルコンテンツ、知的財産権、マルチメディアの応用に関する幅広い知識と技能を修得することを目的とする。</p> <p>【概要】マルチメディアの特徴・マルチメディアの中核をなすパーソナルコンピュータ・コンテンツ制作のためのメディア処理・コンテンツ制作のためのメディア処理・新たなインフラとなったインターネット・インターネットで提供されるサービス・インターネットで提供されるサービス・急速に伸びるインターネットビジネス・マルチメディア端末と進化する携帯電話・家庭のマルチメディア化・日常生活に広がるマルチメディア・ネットワークセキュリティと著作権</p>				
到 達 目 標	社会や生活の場で必要なインターネットやマルチメディアに関するコンテンツや技術、システムや機器、コミュニケーション技術に関する知識や能力について修得し、マルチメディア検定の合格する。				
目 標 資 格	マルチメディア検定ベーシック				
前 提 知 識	高等学校の程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	マルチメディアの特徴・マルチメディアの中核をなすパーソナルコンピュータ			
	6	コンテンツ制作のためのメディア処理・コンテンツ制作のためのメディア処理			
	8	新たなインフラとなったインターネット・インターネットで提供されるサービス			
	8	急速に伸びるインターネットビジネス・マルチメディア端末と進化する携帯電話			
	8	家庭のマルチメディア化・日常生活に広がるマルチメディア・ネットワークセキュリティと著作権			
計	38				
使 用 教 材	入門マルチメディア (CG-ARTS協会)				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・授業は必要に応じ、板書したり、プリントなどを利用するので、ノートを用意すること ・大切なところはノートにまとめるなどして理解を深める工夫をしましょう。 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・授業への取り組み姿勢 ・課題、小テスト ・定期考査などを中心に総合的に評価する。 <p>【定期考査80%・課題小テスト10%・平常点10%】</p>				

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科				
コ ー ス 名	映像演出コース				
科 目 名	ビジネススキルトレーニング			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / <u>実習</u> / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	丸山 千恵	実 務 経 験			
目的 / 概要	<p>【目的】「情報倫理」を学習することにより、これからのネットワーク社会を生きていくために何が正しく何が悪いのかを判断できるような知識を身につけることを目的とする。さらに情報関連科目を学習するために必要なWindowsの基本操作や、Word、Excel、PowerPoint等のオフィスソフトの基本操作を修得する。</p> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ネットワーク社会で守るべきルールやマナーについて基本的な心構えや注意事項を理解する。 ・アカウントを扱う上での注意事項や、より安全なパスワードの設定方法などを理解する。 ・電子メールやWWW、携帯電話の使用について、マナーや正しい知識、心構えを身につける。 ・セキュリティについて正確な知識を身につける。 ・ネットワーク社会の問題やトラブルについての知識を身につける。 ・ネットワーク社会に関連した法律の知識を身につける。 ・Windowsの基本操作を身につける。 ・Word、Excel、PowerPointについて、基本的な操作を身につける。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ホームページの閲覧方法を知り、検索エンジンを使って必要な情報をインターネット から得ることができる ・学生用グループウェアサービスを知り、それを使ってEメールを利用できる。 ・インターネット社会の「光」と「影」の両面を理解し、説明できる。 ・インターネット社会で守るべきルールやマナーを理解し、説明できる。 ・アカウントやパスワードの取り扱いと管理のしかたを説明できる。 ・個人情報やプライバシーの意義を理解し、その適切な取扱いについて説明できる。 ・著作物の文化的意義を理解し、著作権を尊重する態度を理解し、説明できる。 ・Windowsの基本操作を習得し、操作できる。 ・Wordによる文書作成や表作成、図形や画像を利用した文書を作成できる。 ・PowerPointによるプレゼンテーション資料の作成、アニメーション効果や音響効果を盛り込んだスライド作成ができる。 				
目標資格					
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校の情報科目履修程度の知識 ・マウスの使用、簡単な文字入力 				
授業計画	コマ数	授 業 内 容			
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・パソコンリテラシー Windowsの基本操作など ・情報倫理:Infoss e-Learning 			
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・第1章 ネットワーク社会(1コマ) 			
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・第2章 ユーザー認証とアカウント(1コマ) 			
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・第3章 情報の受発信(1コマ) 			
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・第4章 セキュリティと個人情報保護(1コマ) 			
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・第5章 ネットワーク社会と生活(1コマ) 			
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・第6章 ネットワーク社会の問題とトラブル(1コマ) 			
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・第7章 ネットワーク社会を取り巻く法律(1コマ) 			
	4	<ul style="list-style-type: none"> ・修了テスト(1～5)は正解率100%取得を目標とする(1コマ) 			
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・学生用グループウェアサービス、Eメールの利用 			
	5	<ul style="list-style-type: none"> ・Office2013/ Excel2007/PowerPoint2007テキスト 			
計	19				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Infoss e-Learning:情報倫理 ・Office2013/ Excel2007/PowerPoint2007テキスト(ムゲンダイ出版) 				
履修上の意	<ul style="list-style-type: none"> ・e-Learningは「見ただけ」「読んだだけ」では効果なし！大切なのはノートにまとめるなどして理解を深める工夫が必要 ・テキストの持参 				
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・e-Learningの終了テスト ・平常点 ・テキスト課題の提出物 ・授業への取り組む姿勢などで総合的に評価する 				

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科				
コ ー ス 名	映像演出コース				
科 目 名	映像技術	科 目 分 類	独自 / (共通)		
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	(講義) / 実習 / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	114	単 位 数	6
担 当 教 員	八巻 吉市	実 務 経 験	地元放送局に勤務し、放送技術(番組送出、CMバンク)、制作技術(撮影、収録、録音)に従事。その経験を生かして映像技術全般の教育を行う。		
目 的 / 概 要	<p>【目的】放送や番組制作のための設備や使用機器を理解するために必要な信号の成り立ち、信号の意味や役割などを理解し、それぞれの機器の基本動作やポストプロダクション業務のための知識を修得する。同時にポストプロダクション業務に必要な検定資格「映像音響処理技術者資格認定試験」の合格を目指す。また、番組制作に関わる制作技術を学修する。</p> <p>【概要】 カラーテレビジョンの標準方式とNTSC方式 ・ テレビジョン信号の伝送と放送・ ポストプロダクション業務(テレビジョン信号の種類と方式)・ ポストプロダクション業務(信号の測定とVTR)・ ポストプロダクション業務(テレビネと編集)・ 検定対策・番組の制作形態・制作スタッフの役割・スイッチングの基礎</p>				
到 達 目 標	・ 映像音響処理技術者認定試験が合格できる。				
目 標 資 格	映像音響処理技術者認定試験				
前 提 知 識	電気・電子に関する物理の知識、興味があれば望ましい				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	76	ポストプロダクション業務 ・映像・音声のみ基礎とポストプロダクション ・映像の特徴 ・放送 ・映像信号の成り立ち ・映像信号の記録システム ・様々な用途のデジタル映像 ・映像の編集			
	38	テレビ番組の制作技術 ・番組制作の流れ ・番組制作の形態 ・番組制作スタッフの役割 ・スイッチングの基礎			
計	114				
使 用 教 材	・担当者作成のプリント ・テレビ番組の制作技術増補版(兼六館) ・ポストプロダクション技術マニュアル・映像音響処理技術者資格認定試験問題集(20××年度版:日本ポストプロダクション協会)				
履 修 上 の 意 注	映像制作および放送における、信号や機器の理解は必須であるのでしっかり習得すること。				
成 績 評 価 方 法	・定期考査 ・授業への取り組み姿勢などを中心に総合的に評価する ・平常点 【定期考査80%・平常点20%】				

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科				
コ ー ス 名	映像演出コース				
科 目 名	音響技術			科 目 分 類	独自 / (共通)
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	(講義) / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	川村 武史	実 務 経 験	音響技術会社に勤務後、独立、サウンドエンジニアとしてPA、スタジオ業務に従事、その経験を生かして音響技術の全般的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	<p>【目的】音の理論から音響機器の構造や動作、音響機器の取り扱いなどを講義を通して学び、映像音響処理技術者認定試験やサウンドレコーディング技術認定試験の合格をめざす。</p> <p>【概要】音の理論・音響機器の名称、役割、構造、動作原理など、音を具体的に表現するために必要な機器動作を理解する。・検定対策</p>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・音響理論である音の三要素や聴覚効果など音響の基本的な事柄が説明できること。 ・マイクの種類や特性、ミキサーなど構造や動作が説明できること。 ・楽器を中心とした音楽の基礎的な事柄が説明できること。 ・協会発行の問題集を中心に電気の基礎を含めて学び、さらに、過去問演習を通して合格率のアップを図り、検定に合格すること。 				
目 標 資 格	映像音響処理技術者認定試験				
前 提 知 識	交流信号などの電氣的知識が多少必要				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	19	音の理論			
	38	音響機器の名称、役割、構造、動作原理、使用例			
	19	音響設備・システムについて			
計	76				
使 用 教 材	舞台音響技術概論(兼六館)：音響映像設備マニュアル(リットーミュージック)：プロ音響データブック(リットーミュージック)：ポストプロダクション技術マニュアル(JPPA)				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・授業は板書するので、ノートを用意すること。 ・大切などところはノートにまとめるなどして理解を深める工夫をしましょう。 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査 ・授業への取り組み姿勢などを中心に総合的に評価する <p>【定期考査80%・平常点20%】</p>				

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科			
コ ー ス 名	映像演出コース			
科 目 名	照明技術 I	科 目 分 類	独自 / (共通)	
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態 (講義) / (実習) / (演習)
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数 4
担 当 教 員	原田 建	実 務 経 験	照明技術会社、番組制作会社に勤務し、テレビ照明、イベント・舞台照明に従事、その実務を生かして照明技術の全般的な指導を行う。	
目 的 / 概 要	<p>【目的】対談番組や歌番組などスタジオ制作実習を通して、基本照明から番組形態による照明、更に演出を考えた照明など、照明技術から照明演出までトータル的に修得する。</p> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人物照明とディスプレイ照明 ・番組形態 舞台形態の違いによる照明の理解 ・番組・舞台演出と照明 ・撮影取材の照明 ・舞台機構と安全管理 			
到 達 目 標	一般(環境)照明と演劇照明(舞台、テレビ、映画)の違いを理解すること、合わせて演劇照明技術、電気・電子・照明各工学系の基礎理論を理解して演劇照明を実践する為の基礎知識を身につけ、番組制作実習において、具体的に実践できること。			
目 標 資 格	公益社団法人日本照明家協会 照明技術者2級			
前 提 知 識	高校までに学んだ、学習内容と一般常識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	10 6 15 15 15 15	一般照明と舞台、テレビ、映画の照明の違い 舞台、テレビの照明設備とその歴史 光と色、視覚について、照明工学、明視論 光源、調光装置と照明器具 舞台、テレビの照明技術の基礎理論 照明デザインと仕込み図の制作、舞台機構と安全管理		
計	76			
使 用 教 材	担当者作成のプリント テレビ番組の制作技術(兼六館) 舞台テレビジョン照明 基礎編(日本照明家協会)			
履 修 上 の 意 注	教科書の内容や板書したり、したものだけでなく講義中に話した内容にも十分に注意し、ノートやメモなどを取る。事前に次回の講義範囲を提示するので、教科書や参考書に目を通し予習しておくこと。			
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査 ・授業への取り組み姿勢などを中心に総合的に評価する 【定期考査80%・平常点20%】			

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科				
コ ー ス 名	映像演出コース				
科 目 名	電気工学	科 目 分 類	独自 / (共通)		
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	(講義) / 実習 / 演習
コマ数 / 週	5	総授業コマ数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	岩淵 正則	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<p>【目的】 電気・電子に関する基礎的な知識と技術を習得させ、実際に活用する能力と態度を育てる。また、電気工学、通信工学を履修するために必要な電気数学の基礎を学ぶ。</p> <p>【概要】 直流の基礎、電力と電気抵抗、磁気の基礎、静電気の基礎式の計算(公約数、分数式の計算、四則計算、無理数と平方根)、方程式とグラフ(一次方程式、二次方程式、連立方程式、比例と反比例)、三角関数と正弦波交流、複素数と交流計算、微分・積分・交流の基礎、ダイオードとトランジスタ、トランジスタの発振とスイッチング、電源</p>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・電気回路の構成、抵抗・電圧・電流の関係、抵抗の接続と電圧・電流の関係を説明できる。 ・電流による発熱作用を理解させ、電力、電力量、発生熱量と温度上昇について考えさせ、消費電力と温度上昇の計算ができる。 ・抵抗率・導電率、抵抗温度係数を理解させ、基本的計算ができるようにし、実際の材料との関係を説明できる。 ・磁気現象と磁気回路の構成の仕方、磁界の強さ、磁束密度、磁曲線、電磁力、電磁誘導作用、電磁エネルギーについて物理現象について説明できる。 ・静電現象について理解させ、静電容量回路の計算ができる。 ・第一級特殊無線技士の専門科目(通信工学、電気基礎及び電子回路)の履修に必要な数学を理解し、第一級特殊無線技士の免許を取得する。 ・交流の基本的要素、表し方を理解し簡単な回路の計算ができる。 ・ダイオードとトランジスタの基本的動作を説明できる。 ・トランジスタの発振とスイッチングの回路、仕組みについて説明できる。 ・電源の基本的回路を習得し、交流から直流を作る原理を説明できる。 				
目 標 資 格	第一級特殊無線技士・映像音響処理技術者試験				
前 提 知 識	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校の数Ⅰ・数Ⅱの一部(連立方程式・三角関数・指数・対数・ベクトル) ・虚数の基礎的知識)また、電気に関する物理の知識があるほうが望ましい。 				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	直流の基礎			
	8	電力と電気抵抗			
	15	磁気の基礎と静電気の基礎			
	6	式の計算(公約数、分数式の計算、四則計算、無理数と平方根)			
	6	方程式とグラフ(一次方程式、二次方程式、連立方程式、比例と反比例)			
	14	三角関数と正弦波交流、複素数と交流計算、微分と積分			
	10	交流の基礎			
10	ダイオードとトランジスタ				
9	トランジスタの発振とスイッチング				
9	電源				
計	95				
使 用 教 材	<p>プログラム学習による電気・電子メカトロ基礎講座1(廣済堂出版)</p> <p>電気のための基礎数学(東京電機大学出版局)</p> <p>各章の演習問題プリント〔演習・解説プリント〕</p>				
履 修 上 の 意	<ul style="list-style-type: none"> ・まとめ用ノートを用意すること。 ・計算が必要になるので、電卓を用意すること。 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題作品評価(定期考査) ・授業への取り組み姿勢などを中心に総合的に評価する <p>【課題作品評価(定期考査)80%・平常点20%】</p>				

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科			
コ ー ス 名	映像演出コース			
科 目 名	カメラワーク実習	科 目 分 類	独自 / 共通	
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数
担 当 教 員	八巻 吉市	実 務 経 験	地元放送局に勤務し、放送技術(番組送出、CMバンク)、制作技術(撮影、収録、録音)に従事。その経験を生かしてカメラワーク全般の教育を行う。	
目 的 / 概 要	<p>【目的】 実習を通じてカメラと三脚取り扱い、カメラワーク(ポジション・アングル・画面サイズ・構図・カメラ操作)を学ぶ。</p> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ レンズとカメラの動作理解 ・ 三脚の操作理解 ・ カメラワーク演習 ・ 構図と映像表現 			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実際の操作を通して、レンズの構造や操作方法、カメラの構造と操作方法、さらに状況に合わせた撮影に必要な具体的操作ができること。 ・ 撮影における三脚の重要性とフリーハンド撮影の違いを理解し、操作できること。 ・ 作品制作やインターンシップ(校外実習)等で通用するカメラワークを修得する。 ・ コンテンツに合わせた表現方法やメディアに合わせた構図表現ができること。 			
目 標 資 格	映像音響処理技術者認定試験			
前 提 知 識	基本サイズが理解出来ていれば理想です。			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	10	レンズの構造や操作方法、カメラの構造と操作方法、状況に合わせた撮影に必要な具体的操作、撮影における三脚の重要性とフリーハンド撮影の違いを理解する。		
	26	<p>【実習】</p> <p>レンズ操作、カメラポジション、カメラアングル、サイズ、カメラ操作、構図を理解し、習得する。</p> <p>【課題撮影実習】</p> <p>スタジオ撮影、取材撮影による課題撮影を行う。</p>		
	2	<p>【レポート作成】</p> <p>撮影映像を自己評価を行い、レポートにまとめる。</p>		
計	38			
使 用 教 材	<p>担当者作成のプリント(解説プリント)</p> <p>テレビ番組の制作技術増補版(兼六館)</p> <p>プロのためのビデオ取材(日本映画テレビ技術協会)</p> <p>業務用スタジオカメラ・業務用デジタルカメラ</p>			
履 修 上 の 意	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自ら目標を決めて前向きに取り組む姿勢が必要 ・ レポート作成に当たっては、しっかり調べて完成度の高いレポートを作成すること。 			
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期考査 ・ 授業への取り組む姿勢などを中心に総合的に評価する ・ 課題レポート ・ 実技評価 <p>【定期考査70%・レポート、実技評価30%】</p>			

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科				
コ ー ス 名	映像演出コース				
科 目 名	スタジオ制作基礎実習			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義/②実習/演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	八巻 吉市	実 務 経 験	地元放送局に勤務し、放送技術(番組送出、CMバンク)、制作技術(撮影、収録、録音)に従事。その経験を生かしてスタジオワークの実践的な教育を行う。		
目 的 / 概 要	<p>【目的】実習スタジオのシステム系統を理解する事により、スタジオ番組の制作手順や制作に必要な技術を学ぶ。さらに映像信号の成り立ちや働きなど、実際の機器操作を通して修得する。</p> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・映像信号の成り立ちや信号の大きさ(映像レベル)、同期信号の役割と同期結合を理解する。 ・信号測定器の動作と見方、システム系統の理解とパッチ盤、スタジオ番組制作に必要な機器の動作と働きを理解する。 ・カメラ調整作業を通して、カメラや映像信号(SD/HDを含む)について理解する。 ・制作で最も重要な「スイッチャー」の動作や操作方法と周辺機器について学ぶ 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・コンポジット信号とコンポーネント信号について説明できる。 ・映像信号の数値レベルと画面評価を理解し、測定器で読めること。 ・制作や放送に必要なシステムを理解し、最も重要な同期信号と伝送システムにおける同期結合が説明ができる。 ・日常業務で使用される波形モニターとベクトルスコープの取り扱いと信号測定ができる。 ・制作内容に合わせてシステム拡張や変更で使用されるパッチ盤の動作や使用方法を理解し、具体的にシステム変更ができる。 ・制作で最も重要な「スイッチャー」の動作や操作方法を理解し、指定フォーマット通りに画面切り替えができる。 ・カメラ調整ができること。 				
目 標 資 格	映像音響処理技術者認定試験				
前 提 知 識	NTSC方式などの基本的知識が十分理解できていること				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	6	コンポーネント信号、コンポジット信号、同期信号、同期結合を理解し、各部信号の名称と測定方法、大きさの説明、SD、HD映像系統を理解し、制作に応じたシステム変更方法を説明演習、カメラの調整方法とスイッチング手法の説明演習			
	8	カメラの調整方法とスイッチング手法を学ぶ			
	22	システム変更、カメラ調整、スイッチング実習。			
	2	課題番組制作：番組制作の流れとスタジオのシステムを理解する。			
	2	レポート作成：課題実習を振り返りレポートにまとめる。			
計	38	課題実習を振り返りレポートにまとめる。			
使 用 教 材	担当者作成のプリント テレビ番組の制作技術増補版(兼六館) ポストプロダクション技術マニュアル(日本ポストプロダクション協会) プロのためのビデオ取材(日本映画テレビ技術協会)				
履 修 上 の 意	<ul style="list-style-type: none"> ・自ら目標を決めて前向きに取り組む姿勢が必要 ・レポート作成に当たっては、しっかり調べて完成度の高いレポートを作成すること。 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査・小テスト ・授業への取り組む姿勢などを中心に総合的に評価する <p>【定期考査・小テスト80%・平常点10%】</p>				

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科			
コ ー ス 名	映像演出コース			
科 目 名	スタジオ音声基礎実習		科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数
担 当 教 員	川村 武史	実 務 経 験	音響技術会社に勤務後、独立、サウンドエンジニアとしてPA、スタジオ業務に従事、その経験を生かしてテレビ音声の実践的な指導を行う。	
目 的 / 概 要	<p>【目的】実習スタジオの機器の動作、系統、及び取扱い方法、操作方法を理解し、2年次の番組制作実習の音声スタッフとして番組制作を行えるまでの技術修得を目的とする。</p> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マイクの取り扱いとセッティング ・音響機器の接続と信号チェック ・ミキシング ・収録と再生 			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・番組目的別にマイクを選定で出来セッティング出来る。 ・マイクおよび再生機器から収録機器までの接続が出来、信号のチェックが出来る。 ・音声信号を正しくミキシング出来る。 ・ミキシングした音を映像と共に収録および再生が出来る。 			
目 標 資 格	映像音響処理技術者認定試験			
前 提 知 識	交流信号などの電氣的知識が多少必要			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	2	スタジオの機器・設備と電源投入		
	4	マイクの種類と選定および取り扱いとセッティング		
	4	ミキシングとレベル設定		
	4	他のメディアのインサート		
	18	収録と再生		
計	6	音声の取材		
	38			
使 用 教 材	ポストプロダクション技術マニュアル(JPPA)			
履 修 上 の 意 注	繊細な機器等、いろいろな機器類があるので取り扱いに十分注意すること			
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査 ・授業への取り組む姿勢などを中心に総合的に評価する <p>【定期考査80%・平常点20%】</p>			

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科			
コ ー ス 名	映像演出コース			
科 目 名	ハンリニア編集実習		科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数
担 当 教 員	小野寺 努	実 務 経 験	番組制作会社に勤務、その後独立し、ドキュメンタリー映画・TV番組・TVCM・音楽ビデオ制作に従事、その実務を生かして映像編集の実践的な指導を行う。	
目的 / 概要	<p>【目的】映像コンテンツ制作に必要なアプリケーション(Premiere&AfterEffects)の基本操作を理解し、ショートムービーを制作する。その過程で映像制作の考え方を修得する。</p> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・編集ソフトPremiereの習得 ・ビジュアルエフェクトソフトAfterEffects習得 ・編集及びビジュアルエフェクトの意味・意義の理解 			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Premiere&AfterEffectsの基本機能の理解。 ・編集及びビジュアルエフェクトの意味・意義を理解した上での課題作品制作。 			
目標資格	映像音響処理技術者認定試験			
前提知識	パソコン操作の基礎知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	10	編集ソフトPremiereの基本操作の習得と編集の意味・意義の理解。		
	10	ビジュアルエフェクトソフトAfterEffectsの基本操作の習得と、ビジュアルエフェクトの意味・意義の理解。		
	18	ショートムービー制作		
計	38			
使用教材	PremierePro&AfterEffects(cc/cs6対応版)(技術評論社)			
履 修 上 の 意 注	コンテンツ制作に興味を持ち、前向きに取り組む姿勢が必要			
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題作品評価(定期考査) ・授業への取り組む姿勢などを中心に総合的に評価する <p>【課題作品評価(定期考査)80%・平常点20%】</p>			

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科				
コ ー ス 名	映像演出コース				
科 目 名	画像編集実習			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義/①実習/演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鹿野 明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務に従事、その経験を生かし、画像編集ソフト操作を習得するための指導を行う。		
目 的 / 概 要	<p>【目的】映像コンテンツ制作に必要なアプリケーションを習得する。</p> <p>【概要】</p> <p>【Photoshop】</p> <ul style="list-style-type: none"> ペンツール、ブラシツールの使い方 画像の選択とコピー、ペースト レイヤーの使用とその効果について 色調補正、フィルタ、カラーモード、画像解像度の設定 写真の加工修整(コピースタンプツール、修正ブラシ等) 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> Photoshopの機能を理解しながら作品制作をマスターし、課題作品制作ができること。 アプリケーションの特性を生かした企画書やプレゼンテーションができる。 				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	<ul style="list-style-type: none"> パソコン操作の基礎知識 実写の制作手法 				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	【Photoshop】 ペンツール、ブラシツールの使い方、画像の選択とコピー、ペースト			
	5	レイヤーの使用とその効果について、色調補正、フィルタ、カラーモード、画像解像度の設定			
	10	写真の加工修整(コピースタンプツール、修正ブラシ等)			
	18	作品制作			
計	38				
使 用 教 材	PhotoshopCS2 ビギナーコース(毎日コミュニケーションズ)				
履 修 上 の 意 注	企画書、プレゼンテーションを意識して実習に取り組んでください。				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> 定期考査・小テスト 授業への取り組む姿勢などを中心に総合的に評価する <p>【定期考査・小テスト80%・平常点10%】</p>				

シラバス

作成日：2019年4月1日

学 科 名	映像放送科			
コ ー ス 名	映像演出コース			
科 目 名	CG制作基礎実習	科 目 分 類	①独自 / 共通	
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態
コ マ 数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数
担 当 教 員	橋本 貢	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作に従事。学生個人の特性に合わせ、実践的な指導を行う。	
目 的 / 概 要	3DCGの基礎を修得しリアルタイム映像用素材を作成できるようになる。			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGアプリケーションを用いて簡単なCGモデルが制作できるようになる。 ・自作した画像をCGモデルに適用し、テクスチャマッピングが行なえるようになる。 			
目 標 資 格	なし			
前 提 知 識	一年次に学習した科目の知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	4 12 12 10	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGアプリケーション基本操作 ・ポリゴンモデリングの基礎 ・UV設定とテクスチャマッピングの作成 ・ポリゴンモデリングの応用 		
計	38			
使 用 教 材	教員が配布する資料、データ			
履 修 上 の 意 注	・3DCG制作実習は提出した作品データで評価します。未提出は評価しませんので注意してください。			
成 績 評 価 の 方 法	課題提出80% 平常点20%・課題作品評価(定期考査)			