

# ＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	撮影基礎[C]			学年	2
講師名	松田 晋一	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
映像撮影の基礎的な技術を習得し、作品に反映することができるようになる。					
		初回履修者		継続履修者	
講 義 内 容	1	動画撮影に関する概要		動画作品のオリジナル企画を立案 1	
	2	動画専用機と一眼カメラの違い		動画作品のオリジナル企画を立案 1	
	3	カメラの基本操作・適正な光の取り込み方		動画作品のオリジナル企画を立案 2	
	4	(シャッタースピードと絞りとISO)		動画作品のオリジナル企画を立案 2	
	5	カメラの基本操作・レンズ効果と画角の決め方		中級編・撮影テクニック	
	6	(ワイドレンズと標準・望遠の違い)		中級編・撮影テクニック	
	7	動画ファイルの基礎知識		オリジナル企画撮影プラン 1	
	8	(圧縮の種類と概要・フレームレートの概要)		オリジナル企画撮影プラン 1	
	9	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影		オリジナル企画撮影プラン 2	
	10	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影		オリジナル企画撮影プラン 2	
	11	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影		オリジナル企画撮影 1	
	12	カメラの撮影 教室にて実際の操作・撮影		オリジナル企画撮影 1	
	13	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構成)1		オリジナル企画撮影 2	
	14	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構成)1		オリジナル企画撮影 2	
	15	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構成)2		オリジナル企画撮影 3	
	16	短編のMV制作 小グループに分かれ準備(選曲・構成)2		オリジナル企画撮影 3	
	17	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1		オリジナル企画撮影 4	
	18	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 1		オリジナル企画撮影 4	
	19	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2		中級編・編集テクニック (フレームレート・エフェク	
	20	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 2		中級編・編集テクニック (フレームレート・エフェク	
	21	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3		オリジナル企画編集 1	
	22	短編のMVの撮影 小グループに分かれて撮影 3		オリジナル企画編集 1	
	23	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識		オリジナル企画編集 2	
	24	編集ソフトの使い方・編集の基礎知識		オリジナル企画編集 2	
	25	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 1		オリジナル企画編集 3	
	26	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 1		オリジナル企画編集 3	
	27	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 2		完成/プレビュー	
	28	短編のMV編集 編集ソフトの使い方・実際の編集 2		完成/プレビュー	
	29	完成/プレビュー		自己評価	
	30	完成/プレビュー		自己評価	

評価方法	制作物と平常点により評価					
評 価 基 準	新 G P A 評 価	A(90点以上): 教科目標を高い水準で達成している。				} 単位認定
		B(80～89点): 教科目標達成において優れている。				
		C(70～79点): 教科目標において一定の水準に達している。				
		D(60～69点): 教科目標において最低限の水準に達している。				
		F(59点以下または不合格): 教科目標を達成することができなかった。				
備考	<b>※実務経験のある教員等による授業科目となる。</b>					

# ＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	HTML・CSS[A]			学年	2
講師名	株式会社ツヨシオカ	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
HTMLやCSSを用いて効果的なWEBデザインを具現化できるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション・ブラウザ、エディターの用意			
	2	HTMLに触れてみる			
	3	CSSに触れてみる			
	4	課題			
	5	idとclassについて			
	6	課題			
	7	ブロック分けについて			
	8	課題			
	9	ヘッダー/フッターの作成			
	10	課題			
	11	レイアウトの作成			
	12	課題			
	13	お問い合わせフォームの作成			
	14	課題			
	15	メインとサイドの作成			
	16	課題			
	17	物の位置を動かしたり、固定させたり、より高度なCSS			
	18	課題			
	19	目標物の作成			
	20	目標物の作成			
	21	スマートフォンに対応させる			
	22	課題			
	23	cssアニメーション			
	24	課題			
	25	スライダの作成			
	26	課題			
	27	最終課題			
	28	最終課題			
	29	最終課題			
	30	最終課題			
評価方法		毎時間行う課題の平均点6割と最終課題の4割の点数で評価を行う			
評 価 基 準	新 評 価 A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">単位認定</div>			
<b>※実務経験のある教員等による授業科目となる。</b>					

## ＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	パイロットスキル[D]			学年	3
講師名	株式会社CDP北海道	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標  ドローン操縦の高度な技術を学び、安全に飛行させることができるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	オリエンテーション			
	3	空撮技術(カメラワーク飛行①)			
	4	空撮技術(カメラワーク飛行②)			
	5	空撮技術(カメラワーク飛行③)			
	6	空撮技術(カメラワーク飛行④)			
	7	空撮技術(カメラワーク飛行⑤)			
	8	空撮技術(カメラワーク飛行⑥)			
	9	空撮技術(カメラワーク飛行⑦)			
	10	空撮技術(カメラワーク飛行⑧)			
	11	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	12	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	13	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	14	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	15	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	16	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	17	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	18	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	19	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	20	空撮技術(2オペレーター飛行)			
	21	Inspire 2・Matrice300飛行			
	22	Inspire 2・Matrice300飛行			
	23	Inspire 2・Matrice300飛行			
	24	Inspire 2・Matrice300飛行			
	25	Inspire 2・Matrice300飛行			
	26	Inspire 2・Matrice300飛行			
	27	Inspire 2・Matrice300飛行			
	28	Inspire 2・Matrice300飛行			
	29	Inspire 2・Matrice300飛行			
	30	Inspire 2・Matrice300飛行			
評価方法	習熟度と平常点によって評価する				
評 価 基 準	新 G P A 新 評 価	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備 考	雨天時:法律関係、運用について ※実務経験のある教員等による授業科目となる。				

単位認定

# ＜2024年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	情報セキュリティ演習[D]			学年	3
	株式会社アクト	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。					
講 義 内 容	1	セキュリティの基礎を理解する			
	2	セキュリティの基礎を理解する			
	3	アクセスコントロールのハッキングを理解する			
	4	実習環境を確認し、実習を開始する			
	5	情報収集の手法における偵察行為を理解する			
	6	上記の理解を深めるために実習を行う			
	7	情報収集の手法におけるスキャンングを理解する			
	8	上記の理解を深めるために実習を行う			
	9	情報収集の手法における様々なテクニックを理解し実習する			
	10	脆弱性情報の内容を理解し、収集手法を実習する			
	11	パスワードクラッキングによるアクセス権の取得方法と権限昇格を理解する			
	12	上記の理解を深めるために実習を行う			
	13	metasploit等を使った脆弱性の攻撃によるアクセス権の取得について理解する			
	14	上記の理解を深めるために実習を行う			
	15	アクセス権の維持について理解する			
	16	上記の理解を深めるために実習を行う			
	17	Webアプリケーションに使われるプログラムを理解する			
	18	上記の理解を深めるために実習を行う			
	19	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	20	上記の理解を深めるために実習を行う			
	21	Webアプリケーション攻撃を理解する			
	22	上記の理解を深めるために実習を行う			
	23	DoS攻撃について理解する			
	24	ソーシャルエンジニアリングについて理解する			
	25	パケットキャプチャと盗聴手法について理解する			
	26	上記の理解を深めるために実習を行う			
	27	CTFを行ってみる			
	28	CTFを行ってみる			
	29	CTFの解説			
	30	試験			
評価方法		出席+授業内発言+提出物+試験			
評 価 基 準	新 評 価 A	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
備考		<b>※実務経験のある教員等による授業科目となる。</b>			

単位認定

# ＜2026年度 ITメディア学科 シラバス＞

科目名	株式会社VRooM			学年	3
	株式会社VRooM	単位数	2	コマ数	30
授業概要、到達目標					
UnityやBlenderなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクトを通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。					
講 義 内 容	1	オリエンテーション			
	2	希望進路に合わせた技術を伸ばす作品の制作【1】（ゲーム、モデリング、Vtuber、実写等）			
	3	↓			
	4	↓			
	5	↓			
	6	↓			
	7	↓			
	8	中間発表、相互評価。			
	9	↓			
	10	↓			
	11	↓			
	12	↓			
	13	↓			
	14	作品提出、相互評価。			
	15	希望進路に合わせた技術を伸ばす作品の制作【2】（ゲーム、モデリング、Vtuber、実写等）			
	16	↓			
	17	↓			
	18	↓			
	19	↓			
	20	↓			
	21	↓			
	22	中間発表、相互評価。			
	23	↓			
	24	↓			
	25	↓			
	26	↓			
	27	↓			
	28	↓			
	29	作品提出、相互評価。			
	30	振り返り、来期案内。			
評価方法		課題・提出物40%、出席点30%、授業態度30%			
評 価 基 準	新 評 価 （ G P A ）	A(90点以上):教科目標を高い水準で達成している。			
		B(80～89点):教科目標達成において優れている。			
		C(70～79点):教科目標において一定の水準に達している。			
		D(60～69点):教科目標において最低限の水準に達している。			
		F(59点以下または不合格):教科目標を達成することができなかった。			
		} 単位認定			
備考		<b>※実務経験のある教員等による授業科目となる。</b>			