

日本工学院専門学校		開講年度	2020年度		科目名	実践実習1B	
科目基礎情報							
開設学科	CG映像科		コース名			開設期	前期
対象年次	2年次		科目区分	必修		時間数	120時間
単位数	4単位					授業形態	実習
教科書/教材	参考書・参考資料等は、授業中に指示する。						
担当教員情報							
担当教員	神野 秀美、鈴木 伸幸			実務経験の有無・職種	有・デザイナー、CGデザイナー		
学習目的							
1年次に習得した技術と知識を使用した、グループによる作品制作を実施し、全行程を通して、企画立案の方法、制作スキル、データ管理、スケジュール管理等を学ぶ。グループ編成については途中参加や統合など、柔軟に対応する。作品制作と並行し、ゲームや映像制作の現場で必須となるモーションキャプチャーデータの収録技術や、プレゼンテーションスキル等、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。							
到達目標							
グループ制作にて、外部コンテストに入選するレベルの作品を完成させる。入選実績に加え、質の高い作品を完成させることで就職活動の際のアピール材料とすることができる。また、グループでの作業を経験することにより社会に出た際に求められるコミュニケーションスキルの向上にも繋がる。学生個々のスキル、進路に応じて企画立案の指導を行い、それぞれの特性に合わせ、役割を設定することで卒業後を想定したロールプレイの場となり、進路に対する意識を高めることができる。							
教育方法等							
授業概要	企画立案～プレビス制作～企画チェック～作品制作～中間講評による課題確認～作品の仕上げと、現場と同等の作品制作の一連のプロセスを経て、密度の高い作品を完成させる。映像編集、映像合成、VFXの技術レクチャーについては、各作品に必要な技術が習得できるよう、学生個人の選択制とする。						
注意点	企画チェック、中間講評にて進捗および作品制作の注意点を自らが明確化し、作品完成までの目標見失わないことが重要である。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	50%	課題作品の提出、講評を経て評価				
	小テスト	0%	実施しない				
	レポート	0%	実施しない				
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する				
	平常点	20%	作品への取り組み姿勢を中心に、授業時の態度、積極性で評価				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容		各回の到達目標				
1回	オリエンテーション		授業概要説明と動画制作ワークフローについて理解する				
2回	企画立案1・グループ編成		グループメンバーを決める／企画に沿った内容を考える力を養う				
3回	企画立案2		企画を資料にまとめて人に伝える準備をする				
4回	企画立案3		企画を資料にまとめて人に伝える準備をする				
5回	制作進捗確認日（全体）		企画内容のチェックを受け、完成日を含む作業予定を決定・共有する				
6回	作品制作1		企画内容のフィードバックを受け、作品制作の方向性を決定する				
7回	作品制作2		進捗を共有しつつ、プレビズの制作方法を理解する				
8回	作品制作3		進捗を共有しつつ、プレビズの制作方法を理解する				
9回	作品制作4		プレビズを完成させ、本データ制作予定を決定・共有する				
10回	制作進捗確認日（全体）		進行確認の為、各チームの制作進行資料を完成・提出する				
11回	作品制作5		これまでの制作データによるデモリール制作を開始し、就職活動に対する意識を高める				
12回	作品制作6		デモリール、プレビズの発表と講評を通して伝達力と改善点を見つける力を養う				
13回	作品制作7		夏季休暇中の制作進行予定を決定・共有する				
14回	作品制作8		夏季休暇中の制作物を反映、作品データの仕上げを行う				
15回	最終調整		音声・テロップ作業・データ修正・不具合の修復を行う				
授業計画（16回～18回）							
回	授業内容		各回の到達目標				
16回	最終調整・最終提出		音声・テロップ作業・データ修正・不具合の修復・データ提出				
17回	プレゼンリハーサル		プレゼン資料を整え、発表のリハーサルを行い最終発表の準備を完了する／コンテスト応募				
18回	最終発表・講評		完成作品の発表・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身に付ける				