

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	表現研究2	
<b>科目基礎情報</b>					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	後期
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	4単位			授業形態	講義
教科書/教材	文書資料、映像資料				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	大崎 裕伸		実務経験の有無・職種	有・映画プロデューサー	
<b>学習目的</b>					
映画、映像の制作全工程をプロデューサーの視点で講義する。担当教員がプロデュースした作品の具体例を通して、学生が就職後、関わるであろう業務やプロジェクト、クリエイティブについて、その対処方法、ポイントを学ぶことができる。各映像制作の収益構造、諸権利や契約等の法令、倫理を履修し、映像クリエイターとしての心得を理解する。また、担当教員のプロデュースしたデジタル3D映画の具体例を学び、超臨場感エンタテインメントの現状と将来の拡張性を理解する。					
<b>到達目標</b>					
学生の就職後、映画、映像の制作、プロジェクト業務の全体を理解し、どのように働くかをイメージできるようになること。 学生の就職後、クリエイターとしての心得と留意点を理解すること。 学生の就職後、関わることになる各プロデューサーや監督、業務発注者は、何を望み、何を重視しているかを理解すること。 学生が、映画、映像作品を自ら制作、プロデュースができる知識を得ること。					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	担当教員がプロデュースした各映画、映像作品の具体的な文書資料と映像資料を使い、そのプロデュースとクリエイティブのポイントを講義する。				
注意点	卒業に向けて、就職先の業界、職種の基本的な情報を調べ、具体的な進路と自己の将来像をイメージして講義を受けること。 この講義用の綴じノートを用意すること。 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	70%	就職先へ提出する「志望理由」と「将来の業界予測と自分の役割」をテーマにした小論文		
	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)	0%	評価しない		
	平常点	30%	講義への取り組み姿勢、態度、積極性で評価		
<b>授業計画 (1回～15回) 1回 ( 3 ) 時間 ※45分を1時間とする</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	映画プロデューサーについて	担当教員のプロデュース作品歴と概要、時代的背景について、講義全体の説明と前提			
2回	映画のプロデュース1	映画の制作全工程、収益構造、諸権利について			
3回	映画のプロデュース2	収益計算、関連団体会社の役割			
4回	テレビ番組のプロデュース	放送局の概要、収益構造、関連会社の役割、諸法令概要、配信			
5回	PV等のプロデュース	関連会社の役割と関係、収益構造、プロデュースポイント (世界観、コンセプト等)			
6回	テレビゲームのプロデュース	ゲーム機の変遷、実写ゲームプロデュースの具体例			
7回	映画プロデュース 企画	企画 企画立案の方法、関連法令、プロデュースポイント			
8回	映画プロデュース プリプロ	プリプロダクション ブレイクダウン、予定、予算、契約の具体例			
9回	映画プロデュース プロダクション	プロダクション 制作プロダクションの変遷、制作の具体例とポイント			
10回	映画プロデュース ポストプロ	ポストプロダクション 仕上げ技術の変遷、編集、音仕上げの具体例とポイント			
11回	映画プロデュース 宣伝、セールス	興行、配給、2次利用メディアの変遷、宣伝、関連会社の役割			
12回	立体映像の原理と歴史	立体視の原理、錯視、五感、遠近法、立体映像技術の歴史			
13回	デジタル3Dと映画音響	デジタル3Dの撮影、上映方式の技術概要、映画音響技術の変遷と概要			
14回	デジタル3D映画プロデュース	デジタル3D映画、制作の具体例とポイント			
15回	映画、映像プロデュース 総論	まとめ、総評、課題について、			