

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	実践実習3A	
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	3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	教材及び使用ソフトウェアはその都度指示する。				
担当教員情報					
担当教員	松永 治空、細川 一弘、企業2社			実務経験の有無・職種	有・画家、CGディレクター
学習目的					
今まで身に付けた制作スキルををもとに3年次作品に相応しい作品を制作する。企業よりCGディレクターを迎え、プロジェクトチームを編成し技術指導、演出指導を実施する。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、映像編集、VFXなど、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。就活継続中の者は更なる作品増強をし、進路決定実現に繋げる場とする。					
到達目標					
専任教員に加えプロのクリエイターの指導により高度な技術と表現方法を導入した作品を完成させ、動画作品コンクールの上位入賞を目指す。自身のスキル、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たジャンルを決定する。個人、またはグループにて、就職活動にも実際に使用する作品を完成させる。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。					
教育方法等					
授業概要	集大成としての作品制作を行う。制作により技術向上を目指し、研究等を行うことで来年度の仕事に備える。企画、演出、プレゼン、発表と今までの作業をまとめて進める。各自の課題を確認しつつ、作品制作の一連のプロセスを経て、就職活動に対応可能な作品を完成させる。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明確化し、作品完成までの目標を達成させること。 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	50%	所定の作品課題の完成度・到達度により評価する		
	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%	作品課題のプレゼンテーションを行い、それを評価する		
	平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	2年次作品講評会		2年次作品の仕上がり確認／各自の完成目標を定める		
2回	企画立案1		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／コンテスト応募		
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うことで最終発表の準備を完了する		
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		