

2021年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース											
ゲームビジネス実習 3											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	村中智裕・阿部香織			実務経験	有	職種	3 DCGアニメーター・アートディレクター				
授業概要											
資料・書類を作成する上で必要なMicrosoftOfficeExcelの基礎・応用スキルを習得すること、ゲームPVなどの動画作成に必須スキルである動画編集や画面を盛り上げる為のエフェクト、BGM又はSEの入れ方、タイトルロゴなどのアニメーションの作成方法を理解し、習得することである。											
到達目標											
Excel及びAfterEffectsの基礎を理解し、学んだことを応用して以下のスキルを習得する。 ・MicrosoftOfficce Specialist Excel (Basic)の取得 ・円滑なプロジェクト進行を補佐する資料、書類作り ・学科内で制作しているゲームのPVを制作が可能になる ・動画制作においての編集や音の合わせ方を理解 ・動画コンテストへ応募作品を作成する											
授業方法											
スキル取得のため、教員の解説を聞きつつ、実際にソフトウェアを使用する。 学んだことを応用し作成した資料・課題を成果物として提出すること。											
成績評価方法											
試験・課題：20%課題の提出、内容によって評価する 平常点：80% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするために、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールを身につける為に、遅刻や欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。遅刻や欠席の場合は担任に連絡し、事前に届けを提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回の授業までに入手し、必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第 1 回	Excel基礎①：Excelの基礎知識、ヘッダーとフッター、印刷、ブックの検査について学ぶ。										
第 2 回	Excel基礎②：セルの参照種類、計算、関数の挿入について学ぶ。										
第 3 回	Excel基礎③：関数の挿入、ネスト、スパークライン、アウトライン、並び替えについて学ぶ。										

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース	
ゲームビジネス実習 3	
第 4 回	Excel基礎④：テーブルについて学ぶ。
第 5 回	Excel基礎⑤：グラフについて学ぶ。
第 6 回	Excel基礎⑥：これまでの振り返りを行う。
第 7 回	Aftereffects①：Aftereffects使用方法のおさらい
第 8 回	Aftereffects②：花火のエフェクトについて学ぶ。
第 9 回	Aftereffects③：オーディオエフェクトについて学ぶ。
第 1 0 回	Aftereffects④：コンテストに向けた動画作成
第 1 1 回	Aftereffects⑤：コンテストに向けた動画作成
第 1 2 回	Aftereffects⑥：これまでの振り返りを行う。