

2021年度 日本工学院専門学校																				
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 1																				
対象	1年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2									
担当教員	加藤 大輝			実務 経験	有	職種	映像クリエイター													
授業概要																				
<p>現在、YouTubeなどの動画メディアの急成長に伴い、動画の編集スキルを習得していることが今後さらに社会的にアドバンテージとなる。そこで本授業では動画の基本的な編集知識・技術から、アニメーションなどの応用技術、さらには実際に習得した知識・技術を活かし動画メディアにて配信することで実践的なスキルを身につけていく。</p>																				
到達目標																				
<p>動画編集に必要な基礎知識・技術の習得、動画の企画、インターネット上への配信、動画メディアの運営・管理など動画に関わる一連の流れを理解し、カリキュラム終了後にはゲーム実況者、編集マンなど即戦力として実務にも対応できるようになること。</p>																				
授業方法																				
<p>Adobe Premiere、AfterEffects、Illustrator、Photoshop、Auditionなど動画編集に必要なソフトウェアの基礎・応用技術を実践を踏まえ学習し、成果物（課題）としてYouTubeなど動画メディアへの配信を行う。</p>																				
成績評価方法																				
<table border="0"> <tr> <td>試験・課題</td> <td>20%</td> <td>課題の提出率・クオリティを総合的に評価</td> </tr> <tr> <td>成果発表（口頭・実技）</td> <td>40%</td> <td>授業で学んだ内容、習得したスキルをまとめた成果報告書による評価</td> </tr> <tr> <td>平常点</td> <td>20%</td> <td>積極的な授業参加度、授業態度による評価</td> </tr> </table>												試験・課題	20%	課題の提出率・クオリティを総合的に評価	成果発表（口頭・実技）	40%	授業で学んだ内容、習得したスキルをまとめた成果報告書による評価	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度による評価
試験・課題	20%	課題の提出率・クオリティを総合的に評価																		
成果発表（口頭・実技）	40%	授業で学んだ内容、習得したスキルをまとめた成果報告書による評価																		
平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度による評価																		
履修上の注意																				
<p>各授業で新しい知識や技術をレクチャーするため、原則として全ての授業に出席すること。万が一授業を遅刻・欠席した際には配布した資料を復習、または授業の進捗を講師またはクラスメイトに確認し、改めて指導を仰ぐか不足分を自主的に補うこと。 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない</p>																				
教科書教材																				
<p>講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroomを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。</p>																				
回数	授業計画																			
第1回	概要説明、自己紹介アンケートの記入																			
第2回	ゲーム実況動画の撮影・編集・配信に必要なデジタルスキルを習得する（1）																			
第3回	ゲーム実況動画の撮影・編集・配信に必要なデジタルスキルを習得する（2）																			
第4回	ゲーム実況動画の撮影・編集・配信に必要なデジタルスキルを習得する（3）																			
第5回	ゲーム実況動画の撮影・編集・配信に必要なデジタルスキルを習得する（4）																			
第6回	ゲーム実況動画について市場調査し企画立案を行う（1）																			

2021年度 日本工学院専門学校	
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 1	
第7回	ゲーム実況動画について市場調査し企画立案を行う (2)
第8回	収録するゲーム場面についてリサーチする
第9回	リハーサル、撮影
第10回	動画を編集する (1)
第11回	動画を編集する (2)
第12回	動画を編集する (3)
第13回	動画を編集する (4)
第14回	成果の発表と評価
第15回	後期授業に繋がる映像の大切な講義を予定