

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 4											
対象	2 年次	開講期	後期	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											
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。											
到達目標											
前期目標の延長として、更なる習熟を目指す。 動画編集に必要な高度な知識・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・管理など動画関わる一連の流れを理解し、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。											
授業方法											
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。											
成績評価方法											
試験・課題 20% 課題の提出率・クオリティーを総合的に評価 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											
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											
教科書教材											
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。											
回数	授業計画										
第1回	授業の目的、達成・習得すべき内容の理解										
第2回	動画の撮影・編集・配信に必要な基礎知識・技術を習得する（1）										
第3回	動画の撮影・編集・配信に必要な基礎知識・技術を習得する（2）										
第4回	動画の撮影・編集・配信に必要な基礎知識・技術を習得する（3）										
第5回	動画の撮影・編集・配信に必要な基礎知識・技術を習得する（4）										
第6回	動画の企画案をもとに動画素材（撮影・録画など）を制作する										

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 4	
第7回	動画素材の制作と並行し、編集作業を行う（1）
第8回	動画素材の制作と並行し、編集作業を行う（2）
第9回	YouTubeチャンネルを作成し、これまでに制作した動画の配信・管理を行う
第10回	動画の配信・管理を行う（1）
第11回	動画の配信・管理を行う（2）
第12回	配信した動画の視聴数など統計データを集計し、チャンネルの運営の方向性を定める（1）
第13回	配信した動画の視聴数など統計データを集計し、チャンネルの運営の方向性を定める（2）
第14回	配信した動画の視聴数など統計データを集計し、チャンネルの運営の方向性を定める（3）
第15回	成果報告書を作成し、習得したスキルなどを明確にする