

2022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	3DCGアニメーター（村中）、アートディレクター（阿部）				
授業概要											
ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学びます。ゲーム実況、Web、運営、品質管理、サポート、イベント、マーケティング、プロモーション、レビューなど。											
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。・MicrosoftOfficeSpecialistExcel(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。										

2022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10回	Aftereffects④：コンテストに向けた動画作成
第11回	Aftereffects⑤：コンテストに向けた動画作成
第12回	Aftereffects⑥：コンテストに向けた動画作成
第13回	Aftereffects⑦：コンテストに向けた動画作成
第14回	Aftereffects⑧：コンテストに向けた動画作成
第15回	Aftereffects⑨：これまでの振り返りを行う。