

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 4											
対象	2 年次	開講期	後期	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 (Expert) 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。また、模擬試験を実施する。											
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	Aftereffects①：コンテストに向けた動画作成_ブラッシュアップ期間①										
第2回	Aftereffects②：コンテストに向けた動画作成_ブラッシュアップ期間②										
第3回	Aftereffects③：コンテストに向けた動画作成_ブラッシュアップ期間③										

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 4	
第4回	Aftereffects④：コンテストに向けた動画作成_ブラッシュアップ期間⑤
第5回	Aftereffects⑤：エクスプレッションを使用したエフェクトを学ぶ。
第6回	Aftereffects⑥：シェイプアニメーションエフェクトを学ぶ。
第7回	Aftereffects⑦：火の粉エフェクトを学ぶ。
第8回	Aftereffects⑧：プレゼンテーション
第9回	Aftereffects⑨：これまでの振り返りを行う。
第10回	Excel基礎：前期の振り返りを行う。
第11回	Excel応用①：模擬試験第1回目の実施と解説。
第12回	Excel応用②：模擬試験第2回目の実施と解説。
第13回	Excel応用③：ピボットテーブルについて学ぶ。模擬試験第3回目の実施と解説。
第14回	Excel応用④：試験範囲外の関数について学ぶ。模擬試験第4回目の実施と解説。
第15回	Excel応用⑤：これまでの振り返りを行う。