

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四年制 ゲームCGデザイナーコース											
プレゼンテーション2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義+演習	時間数	30	単位	2
担当教員	鈴木洋一			実務経験	有	職種	映像プロデューサー				
授業概要											
作品を制作する工程の企画立案、およびプレゼンテーションの応用スキルを身に付けるため、企画構築、シナリオ執筆、絵コンテ制作に関するスキルを身につけ、映像作品制作の基本的な知識を習得する。ここで得た知識を今後の実習で行う撮影、編集、スケジュールリング、事前準備などに活用できるようにする。映像クリエイターとなるための基礎素養を習得することで、今後、自らの映像作品の制作に意欲を持つことを目的とする。											
到達目標											
優れた先人達の映像理論やテクニックを学び、名作映像作品の素晴らしさを知る。企画立案、脚本、絵コンテ制作、撮影、編集、CG制作、VFX、音響などの基礎知識を身につけ、テレビ業界や映像制作会社における仕事についても学び、実践的な知識を身につける。映像作品に対しての客観的視点を持つことで、視野を広げ自身の作品制作に役立てることを目標とする。											
授業方法											
座学はスライドやビデオを使って行い、各回ごとにプリントを用意する。プリントの余白にメモを取るか、ノートにメモを取るように努める事。											
成績評価方法											
試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。平常点50%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											
理由のない遅刻、欠席は認めない。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。授業中の私語、携帯端末等の使用も禁止とする。特に私語は講義の進行妨害、他の生徒が講義を受ける事への妨害行為となる事から厳禁。専門学校は専門知識や技術の習得だけと目的とするものではなく、学生から社会人への移行の場でもある。社会人としてのマナーや心構えも身につける事。											
教科書教材											
毎回プリントを配布する。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	講師自己紹介、企画立案企画の立案、物語の構築、物語の構成方法の基礎を習得する										
第2回	企画書の書き方 企画書の書き方を理解する										
第3回	ストーリーアナライズ シナリオの基本を知り、シナリオの書き方を理解する										

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四年制 ゲームCGデザイナーコース	
プレゼンテーション2	
第4回	絵コンテの基本 絵コンテの基本を知り、絵コンテの書き方を理解する
第5回	カメラワーク（1） カメラワークの基礎知識を理解する
第6回	カメラワーク（2） カメラワークの基礎知識を理解する
第7回	映画編集の基礎（1） 編集の基礎知識を理解し、映像制作全体の流れを知る
第8回	映画編集の基礎（2） 編集の基礎知識を理解し、映像制作全体の流れを知る
第9回	ビートシート・メソッド シナリオ構成方法の一つ「ビートシート」について理解する
第10回	モンタージュ モンタージュ理論について理解する
第11回	時間の操作 スローモーション、バレットタイムなど映像独特の表現を理解する
第12回	『千の顔を持つ英雄』実践ガイド J・キャンベルの神話論を理解し、物語の原型を知る
第13回	映像編集とシナリオ 様々なシナリオのフォーマットと編集スタイルを理解する
第14回	巨匠の映像表現（スピルバーグ） S・スピルバーグの映像表現手法について理解する
第15回	巨匠の映像表現（宮崎駿） 宮崎駿の映像表現手法について理解する