

2022年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
プロジェクトワーク 6											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	神野 秀美			実務経験	有	職種	CGデザイナー				
担当教員紹介											
2Dデザイナーであることに加え、キャリアコンサルタント、心理カウンセラーの資格を持つ。2Dデザイン力向上のための指導ならびに学生のメンタルケアを担当。											
授業概要											
企画立案～プレビス制作～企画チェック～作品制作～中間講評による課題確認～作品の仕上げと、現場と同等の作品制作の一連のプロセスを経て、密度の高い作品を完成させる。映像編集、映像合成、VFXの技術レクチャーについては、各作品に必要な技術が習得できるよう、学生個人の選択制とする。											
到達目標											
グループ制作にて、外部コンテストに入選するレベルの作品を完成させる。入選実績に加え、質の高い作品を完成させることで就職活動の際のアピール材料とすることができる。また、グループでの作業を経験することにより社会に出た際に求められるコミュニケーションスキルの向上にも繋がる。学生個々のスキル、進路に応じて企画立案の指導を行い、それぞれの特性に合わせ、役割を設定することで卒業後を想定したロールプレイの場となり、進路に対する意識を高めることができる。											
授業方法											
1年次に習得した技術と知識を使用した、グループによる作品制作を実施し、全行程を通して、企画立案の方法、制作スキル、データ管理、スケジュール管理等を学ぶ。グループ編成については途中参加や統合など、柔軟に対応する。作品制作と並行し、ゲームや映像制作の現場で必須となるモーションキャプチャーデータの収録技術や、映像編集、映像合成、VFX、プレゼンテーションスキル等、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。											
成績評価方法											
試験・課題 50％ 試験と課題を総合的に評価する レポート 10％ 授業内容の理解度を確認するために実施する 成果発表（口頭・実技） 20％ 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する 平常点 20％ 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											
企画チェック、中間講評にて進捗および作品制作の注意点を自らが明確化し、作品完成までの目標見失わないことが重要である。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	授業概要説明と動画制作ワークフローについて理解する										
第2回	グループメンバーを決める／企画に沿った内容を考える力を養う										
第3回	企画を資料にまとめて人に伝える準備をする										
第4回	企画を資料にまとめて人に伝える準備をする										
第5回	企画内容のチェックを受け、完成日を含む作業予定を決定・共有する										

2022年度 日本工学院専門学校	
CG映像科	
プロジェクトワーク 6	
第6回	企画内容のフィードバックを受け、作品制作の方向性を決定する
第7回	進捗を共有しつつ、プレビズの制作方法を理解す
第8回	進捗を共有しつつ、プレビズの制作方法を理解する
第9回	プレビズを完成させ、本データ制作予定を決定・共有する
第10回	進行確認の為、各チームの制作進行資料を完成・提出する
第11回	これまでの制作データによるデモリール制作を開始し、就職活動に対する意識を高める
第12回	デモリール、プレビズの発表と講評を通して伝達力と改善点を見つける力を養う
第13回	夏季休暇中の制作進行予定を決定・共有する
第14回	夏季休暇中の制作物を反映、作品データの仕上げを行う
第15回	音声・テロップ作業・データ修正・不具合の修復を行う
第16回	音声・テロップ作業・データ修正・不具合の修復・データ提出
第17回	プレゼン資料を整え、発表のリハーサルを行い最終発表の準備を完了する／コンテスト応募
第18回	完成作品の発表・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身に付ける