

2022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 2											
対象	1 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	荻野 龍登			実務経験	有	職種	映像クリエイター				
担当教員紹介											
2013年、工学院大学大学院工学研究科情報学専攻修士課程修了。学部在学中より研究の傍ら独学で映像を学び、卒業後はフリーランスの映像クリエイターとして独立しYouTuber向けの動画・アニメーション制作などインターネットを拠点に活動を開始。現在は子ども向けのアニメーションから大手企業の製品プロモーション動画に至るまで様々なジャンルの映像を制作している。											
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ための実践的なスキルを身につけていく。											
到達目標											
動画編集に必要な基礎知識・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、カリキュラム終了後にはゲーム実況者、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、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 70% 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） 30% 積極的な授業参加度、授業態度による評価 平常点											
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不可とする。											
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	前期授業内容、課題、評価についてのオリエンテーション／Adobe Premiereの基本操作復習										
第2回	Adobe AfterEffectsの基本操作①										
第3回	Adobe AfterEffectsの基本操作②										
第4回	Adobe AfterEffectsおよびAdobe Illustratorを組み合わせた動画編集①										
第5回	Adobe AfterEffectsおよびAdobe Illustratorを組み合わせた動画編集②										

2022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 2	
第6回	Adobe AfterEffectsおよびAdobe Illustratorを組み合わせた動画編集③
第7回	Adobe AfterEffectsおよびAdobe Premiereを組み合わせた動画編集①
第8回	Adobe AfterEffectsおよびAdobe Premiereを組み合わせた動画編集②
第9回	Adobe AfterEffectsおよびAdobe Premiereを組み合わせた動画編集③
第10回	成果物（動画作品）の制作
第11回	成果物（動画作品）の制作
第12回	成果物（動画作品）の制作
第13回	成果物（動画作品）の制作
第14回	成果物（動画作品）の制作
第15回	後期授業の復習および総括