

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 4											
対象	2 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	加藤 大輝			実務経験	有	職種	映像クリエイター				
担当教員紹介											
大手YouTuberが運営しているプロダクションにてYouTubeの編集、分析、新人育成を担当。 本学校の卒業生と補助員の経験もあり、学生と教員両方の目線での教育に力をいれている。											
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ことで実践的なスキルを身につけていく。											
到達目標											
前期目標の延長として、更なる習熟を目指す。 動画編集に必要な高度な知識・技術の習得、動画の企画、インターネット上への配信、動画メディの運営・管理など動画関わる一連の流れを理解し、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、Audition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など動画メディへの配信を行う。											
成績評価方法											
試験・課題 20% 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） 40% 授業で学んだ内容、習得したスキルをまとめた成果報告書による評価 平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度による評価											
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定期試験を受験することができない											
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	前期振り返り＆YouTube運営1(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)										
第2回	YouTube運営2(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)										
第3回	YouTube運営3(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)										
第4回	YouTube運営4(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)										
第5回	YouTube運営5(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)										

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 4	
第6回	YouTube運営6(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)
第7回	途中経過確認
第8回	YouTube運営7(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)
第9回	YouTube運営8(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)
第10回	YouTube運営9(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)
第11回	YouTube運営10(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)
第12回	YouTube運営12(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)
第13回	YouTube運営13(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)
第14回	YouTube運営14(自分のゲーム動画投稿やイベント運営でのイベント録画切り抜きなど)
第15回	最終日、卒業する皆に最後のお話