

2023年度 日本工学院専門学校															
ゲームクリエイター科四年制/CGデザイナーコース															
クリエイティブリサーチ2															
対象	4年次	開講期	後期	区分		必修		種別		講義		時間数	30	単位	2
担当教員	大澤 広暉			実務経験	有	職種	プロデューサー								
担当教員紹介															
<p>学生時代より自主制作監督作品が複数の映画祭で受賞。ニューヨークフィルムアカデミーLA校にて美術学映画監督科修士号を取得。ハリウッドを拠点に3年間活動し、監督作品が世界各国の映画祭で受賞。日本帰国後、CMやPVを監督。年に数本の短編映画も監督。</p>															
授業概要															
<p>映画、映像の制作全工程をプロデューサーの視点で講義する。担当教員がプロデュースした作品の具体例を通して、学生が就職後、関わるであろう業務やプロジェクト、クリエイティブについて、その対処方法、ポイントを学ぶことができる。各映像制作の収益構造、諸権利や契約等の法令、倫理を履修し、映像クリエイターとしての心得を理解する。また、担当教員のプロデュースしたデジタル3D映画の具体例を学び、超臨場感エンタテインメントの現状と将来の拡張性を理解する。</p>															
到達目標															
<p>学生の就職後、映画、映像の制作、プロジェクト業務の全体を理解し、どのように働くかをイメージできるようになること。 学生の就職後、クリエイターとしての心得と留意点を理解すること。 学生の就職後、関わることになる各プロデューサーや監督、業務発注者は、何を望み、何を重視しているかを理解すること。 学生が、映画、映像作品を自ら制作、プロデュースができる知識を得ること。</p>															
授業方法															
<p>担当教員がプロデュースした各映画、映像作品の具体的な文書資料と映像資料を使い、そのプロデュースとクリエイティブのポイントを講義する。</p>															
成績評価方法															
<p>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)。 試験・課題 70% 就職先へ提出する「志望理由」と「将来の業界予測と自分の役割」をテーマにした小論文 平常点 30% 講義への取り組み姿勢、態度、積極性で評価する。</p>															
履修上の注意															
<p>卒業に向けて、就職先の業界、職種の基本的な情報を調べ、具体的な進路と自己の将来像をイメージして講義を受けること。 この講義用の綴じノートを用意すること。 授業中の私語や受講態度には厳しく対応する。 理由のない遅刻・欠席は認めない。</p>															
教科書教材															
<p>毎回授業にて資料の開示を行う。 参考書・参考資料等は授業中に指示をする。</p>															
回数	授業計画														
第1回	映画プロデューサーについて：担当教員のプロデュース作品歴と概要、時代的背景、講義全体の説明と前提について														
第2回	映画のプロデュース1：映画の制作全工程、関連団体会社等の役割														
第3回	映画のプロデュース2：映画の収益構造、諸権利、収益計算、具体例														
第4回	テレビ番組のプロデュース：放送局の概要、関連会社の役割、収益構造、諸法令概要、配信等														
第5回	PV等のプロデュース；関連会社の役割と関係、収益構造、プロデュースポイント（世界観、コンセプト等）														

2023年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制/CGデザイナーコース	
クリエイティブゼミ 1	
第6回	テレビゲームのプロデュース：ゲーム機の変遷、実写ゲームプロデュースの具体例
第7回	映画プロデュース 企画：企画立案のポイント、関連法令、企画書の作り方と具体例
第8回	映画プロデュース プリプロ：プリプロダクション ブレイクダウン、予定、予算、契約の具体例
第9回	映画プロデュース プロダクション：プロダクション 制作プロダクションの変遷、制作の具体例
第10回	映画プロデュース ポストプロ；ポストプロダクション 仕上げ技術の変遷、編集、音仕上げの具体例
第11回	映画プロデュース 宣伝、セールス；興行、配給、2次利用メディアの変遷、関連会社の役割、宣伝の具体例
第12回	立体映像の原理と歴史；立体視の原理、錯視、五感、遠近法、立体映像技術の歴史
第13回	デジタル3Dと映画音響；デジタル3Dの撮影、上映方式の技術概要、映画音響技術の変遷と概要
第14回	デジタル3D映画プロデュース；デジタル3D映画、制作のポイントと具体例
第15回	映画、映像プロデュース 総論；まとめ、総評、課題について
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/コンテスト応募
第17回	プレゼン資料を整え、発表のリハーサルを行うことで最終発表の準備を完了する
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