2023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１											
対象	１年次	開講期	前期	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、、Illustrator、Photoshopなど動画編集に必要な最低限のソフトウェアの基礎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①
第2回	Adobe Premiereの基本操作②
第3回	Adobe Premiereの基本操作③
第4回	Adobe Premiereの基本操作④
第5回	Adobe Premiereの基本操作⑤：効果音、BGM、オーディオエフェクト

2023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１	
第6回	Adobe Premiereの基本操作⑥
第7回	Adobe Premiereの基本操作⑦：成果物（動画作品）の制作
第8回	Adobe Premiereの基本操作⑧：成果物（動画作品）の制作
第9回	Adobe Premiereの基本操作⑨：成果物（動画作品）の制作
第10回	Adobe Photoshopの基本操作①
第11回	Adobe Photoshopの基本操作②
第12回	Adobe Illustratorの基本操作①
第13回	Adobe Illustratorの基本操作②
第14回	Adobe Photoshop、Illustratorを用いた成果物（サムネイル）の作成
第15回	前期授業の復習および総括