

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
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 3											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	隅田紋理			実務 経験	有	職種	デザイナー、動画デザイナー、ディレクター				
授業概要											
ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学びます。ゲーム実況、Web、運営、品質管理、サポート、イベント、マーケティング、プロモーション、レビュー等。											
到達目標											
AfterEffects・Premiereの基礎を理解し、学んだことを応用して以下のスキルを習得する。・2つの動画ソフトの特性を理解し使い分ける・動画制作においての編集や音の合わせ方を理解・媒体特性を理解し要件に合ったサイズ・尺での動画作成ができる											
授業方法											
スキル取得のため、教員の解説を聞きつつ、実際にソフトウェアを使用する。学んだことを応用し作成した資料・課題を成果物として提出すること。											
成績評価方法											
試験・課題：20%課題の提出、内容によって評価する平常点：80% 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											
授業理解を円滑にするために、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールを身につける為に、遅刻や欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。遅刻や欠席の場合は担任に連絡し、事前に届けを提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回の授業までに入手し、必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	業界知識：e-sportsの現状の解説を聞き学ぶ。										
第2回	Premiere①：Premiere使用方法の解説、課題										
第3回	Premiere②：Premiere使用方法の解説、課題										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
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 3	
第4回	Aftereffects①：Aftereffects使用方法の解説、課題 1
第5回	Aftereffects②：課題 2
第6回	Aftereffects③：課題 3
第7回	Aftereffects④：課題 4
第8回	Aftereffects⑤：テキストモーショント・エフェクト課題
第9回	Aftereffects⑥：テキストモーショント・エフェクト課題
第10回	Aftereffects⑦：テキストモーショント・エフェクト課題
第11回	動画制作①：Youtubeショート動画の作成
第12回	動画制作②：Youtubeショート動画の作成
第13回	動画制作③：Youtubeショート動画の作成
第14回	動画制作④：Youtubeショート動画の作成
第15回	講評