

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームCGデザイナーコース
授業科目	クリエイティブリサーチ1
必選	必
年次	4年次
実施時期	前期
種別	講義+演習
時間数	30
単位数	2
担当教員	大澤 広暉
実務経験	有
実務経験職種	プロデューサー
授業概要	以下の点を目的とする。 ・映像業界の制作工程と関連団体について理解できる ・映像業界の予算と収益について理解できる ・映像業界の変遷について理解できる
到達目標	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。
授業方法	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。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。
成績評価方法	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。
履修上の注意	卒業に向けて就職先の業界、職種の基本的な情報、具体的な進路と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。
教科書・教材	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。

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歴と概要、時代背景、講義の説明
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① 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	P V等プロデュース 関連会社の役割と関係、収益構造、プロデュースポイント
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	映画のプロデュース② 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	映画のプロデュース② プリプロダクション
第9回	映画のプロデュース② 制作プロダクションの変遷、制作の具体例
第10回	映画のプロデュース② ポストプロダクション
第11回	映画のプロデュース② 宣伝・セールス：興行、配給、2次利用メディアの変遷
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 3Dの撮影、上映方式の技術、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 まとめ、総評、課題について