

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2
必選	必
年次	4年次
実施時期	後期
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。 ・映像制作の各技法の表現バリエーションについて理解できる ・映像制作の各技法の心理的影響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。
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	オリエンテーション 映像文法、講義の説明
第2回	映画の「テーマ」とその表現方法 映画における「テーマ」はどのように表現されるか
第3回	映画の「ジャンル」とその表現方法 映画における「ジャンル」はどのように定義され、表現されるか
第4回	映画の「ログライン」とは 脚本とログラインの違い
第5回	映画の「ストーリー構成」について ストーリー構成とそれが作品に与える影響
第6回	映画の技法と心理的影響 「ショットサイズ」とその心理学的影響
第7回	映画の技法と心理的影響 「カメラポジション」とその心理学的影響
第8回	映画の技法と心理的影響 「カメラアングル」とその心理学的影響
第9回	映画の技法と心理的影響 「カメラレンズ」とその心理学的影響
第10回	映画の技法と心理的影響 「色」とその心理学的影響
第11回	映画の技法と心理的影響 「背景、衣装、小道具」とその心理学的影響
第12回	映画の技法と心理的影響 「照明」とその心理学的影響
第13回	映画の技法と心理的影響 「音響」とその心理学的影響
第14回	映画の技法と心理的影響 「編集」の基礎とその心理学的影響
第15回	映画の技法と心理的影響 「編集」の基礎とその心理学的影響