

科目名	ビジネススキル 1							年度	2025
英語科目名	Business Skills 1							学期	後期
学科・学年	CG映像科 1 年次	必／選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	鈴木(洋)	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー		
【科目の目的】									
撮影、編集など映像制作の基本的な知識の習得と絵コンテ作成の基本を学ぶ。									
【科目の概要】									
社会進出のために必要とされる基本的なスキルを身につけます。									
【到達目標】									
CG業界を研究をする事で、映像、アニメ、CGの各業界や部署によって異なる考え方やスキルが求められることを意識し、どのような資質が求められており、評価されるのかを理解して、就職活動の準備を始める事が目標である。									
【授業の注意点】									
授業内で扱う内容についてプリントに目を通して流れを把握し、復習すること。授業時間数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果の役割などに関する深い理解がある。	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果などに関して理解している。	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果に関する理解がやや浅い。	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果に関する理解が浅い。	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果などを理解していない。				
到達目標 B	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動き、イマジナリーラインなどに関する深い知識と理解がある。	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動き、イマジナリーラインなどに関する知識と理解がある。	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動きに関する知識はあるが、イマジナリーラインなどに関する理解が浅い。	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動きに関する知識、イマジナリーラインなどに関する理解が全体的に浅い。	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動き、イマジナリーラインなどに関する知識なく、理解もしていない。				
到達目標 C	モンタージュ理論やカット編集、モーションやパレットタイムに関する深い知識と理解がある。	モンタージュ理論やカット編集、モーションやパレットタイムに関する知識と理解がある。	モンタージュ理論やカット編集、モーションやパレットタイムに関する知識はあるが、と理解が浅い。	モンタージュ理論やカット編集、モーションやパレットタイムに関する知識と理解が全体的に浅い。	モンタージュ理論やカット編集、モーションやパレットタイムに関する知識がなく、理解もしていない。				
到達目標 D	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関する深い理解があり、絵コンテを作成することができる。	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関して理解しており、絵コンテを作成する準備が整っている。	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関する知識、絵コンテを作成方法の理解が全体的に浅い。	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関する理解が浅く、絵コンテを作成する準備が整っていない。	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関して理解しておらず、絵コンテを作成する準備が整っていない。				
到達目標 E	巨匠たちの映像テクニックに関する深い理解があり、自分の作品に生かす事ができる。	巨匠たちの映像テクニックに関する理解があり、自分の作品に生かす事ができる。	巨匠たちの映像テクニックに関して理解はしているが、自分の作品に生かす事ができない。	巨匠たちの映像テクニックに関尻理解が浅く、自分の作品に生かす事ができない。	巨匠たちの映像テクニックに関して理解しておらず、自分の作品に生かす事もできない。				
【教科書】									
毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。 平常点 50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

