

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営を3年経験		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン 紙 ペン			
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	イベントの種類	イベントの種類を知る	
	2	イベントをやるために必要な知識	必要な書類を知る	
	3	イベント作成	アイデアシート	
	4	時間の計算	タイムスケジュールの作成	
	5	必要な機材	機材の洗い出し	
	6	必要な物品	参加者が身につけるもの	
	7	イベント制作②	イベントを作ってみよう	
	8	外部イベントを考える	外部でできるイベントを考える	
	9	外部イベントを考える	場所を借りる	
	10	外部イベントを考える	失礼のないようにイベントを行うためには	
	11	外部イベントを考える	現場の下見	
	12	外部イベントを考える	企画する	
	13	外部イベントを考える	機材セッティングの準備	
	14	後期期末	イベントを実施運営し評価とする	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験	有	eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営を3年経験			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	パソコン 紙 ペン				
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	1	マネーフロー	お金の流れを考えてみよう		
	2	自分たちのイベントを振り返る	爆発的思考とまとめ方を知る		
	3	ライブの改善点を洗い出す	紙とペン、模造紙、付箋		
	4	お金	経済とお金がどう絡んでいるかを知る		
	5	働くって何?	ディスカッション「仕事とは」仕事を作るということについて知る。		
	6	ワクワクする	自分の嗜好性と仕事を理解する		
	7	好奇心	好奇心を強く持つことで視野が広がる		
	8	自ら動く	自分から動くことで変わる		
	9	文章を読む	能動的に情報・考え方を得る方法		
	10	変化する	自分が変わる要因を知る		
	11	試行錯誤	失敗してもやり続ける必要性を知る		
	12	多様性	自分以外がいるということ受け入れる		
	13	イベント運営	イベントの実運営を行う		
	14	後期期末	企画書とプレゼンによるテスト		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習		指導担当者名	三上 洋平
実務経験	有	ゲーム制作会社で背景3DCG制作、教務22年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	<p>・前期:eスポーツイベントのポスター・チラシを制作できるようになる事。 ・後期:eスポーツイベントのアイキャッチアニメーションの制作が出来るようになる事。</p>			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	PC、Adobe Photoshop、illustrator、AfterEffects、PremierePro、Audition、Encoder			
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	データ形式について ラスターとベクタの違い	ラスターとベクタの違い	
	2	デザイン基礎	構図について	
	3	ソフトのインストール	AdobeCreativeCloudをインストール後必要ソフトのインストール。及びソフトの概要説明	
	4	パスファインダーアイコン制作	アイコン制作	
	5	中間試験	パスファインダーでコントローラーを制作	
	6	名刺の制作①	クリッピングマスク	
	7	名刺の制作②	クリッピングマスク	
	8	名刺の制作③	クリッピングマスク	
	9	学科ロゴ制作①	発想法、ロゴ制作	
	10	学科ロゴ制作②	発想法、ロゴ制作	
	11	学科ロゴ制作③	発想法、ロゴ制作	
	12	チラシ制作①	eスポーツイベントを想定したポスター・チラシ制作	
	13	チラシ制作②	進捗確認、修正	
	14	期末試験	提出発表	
履修上の留意点				
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	有	ゲーム制作会社で背景3DCG制作、教務22年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年	
授業方法	講義:		演習:	○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	<p>・前期:eスポーツイベントのポスター・チラシを制作できるようになる事。</p> <p>・後期:eスポーツイベントのアイキャッチアニメーションの制作が出来るようになる事。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、Adobe Photoshop、illustrator、AfterEffects、PremierePro、Audition、Encoder				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	1	アフターエフェクトの基本操作	トランスフォーム、レンダリング		
	2	コンポジション、フッテージ	AEの概念		
	3	カメラ、キーフレーム	カメラの設定、キーフレームアニメーション		
	4	3Dレイヤー①	奥行きのあるレイヤー制作		
	5	3Dレイヤー②	奥行きをつかったアニメーション制作		
	6	キネティックタイポグラフィ①	文字のアニメーション制作		
	7	キネティックタイポグラフィ②	進捗確認		
	8	キネティックタイポグラフィ③	提出発表		
	9	エフェクト制作①	マスクを使ったアニメーション		
	10	エフェクト制作②	線を使ったアニメーション		
	11	エフェクト制作③	標準プラグインを使ったアニメーション		
	12	eスポーツアイキャッチアニメーション①	企画、制作開始		
	13	eスポーツアイキャッチアニメーション②	進捗確認		
	14	期末試験	提出発表		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習 I		指導担当者名	小檜山 瞭汰
実務経験	無			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (Word、Excel) の取得を目指す。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	Word、Excel、検定用テキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	Word基礎①	ホームタブ機能習得	
	3	Word基礎②	挿入タブ機能習得	
	4	Word基礎③	デザインタブ機能習得	
	5	Word基礎④	レイアウトタブ機能習得	
	6	Word基礎⑤	参考資料タブ機能習得	
	7	Word基礎⑥	差し込み文書タブ機能習得	
	8	Word基礎⑦	校閲タブ機能習得	
	9	MOS対策①	MOS Word模擬試験1	
	10	MOS対策②	MOS Word模擬試験2	
	11	MOS対策③	MOS Word模擬試験3	
	12	MOS対策④	MOS Word模擬試験4	
	13	MOS対策⑤	MOS Word模擬試験5	
	14	期末試験	筆記試験	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習 I		指導担当者名	小檜山 瞭汰	
実務経験	無				
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年	
授業方法	講義:		演習:	○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (Word、Excel) の取得を目指す。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Word、Excel、検定用テキスト				
授業外学習の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	1	前期復習	前期の復習・確認と今後の流れ確認		
	2	Excel基礎①	ファイルタブ習得		
	3	Excel基礎②	ホームタブ習得		
	4	Excel基礎③	挿入タブ習得		
	5	Excel基礎④	ページレイアウトタブ習得		
	6	Excel基礎⑤	数式タブ習得		
	7	Excel基礎⑥	データタブ習得		
	8	Excel基礎⑦	校閲タブ習得		
	9	MOS対策①	MOS Excel模擬試験1		
	10	MOS対策②	MOS Excel模擬試験2		
	11	MOS対策③	MOS Excel模擬試験3		
	12	MOS対策④	MOS Excel模擬試験4		
	13	MOS対策⑤	MOS Excel模擬試験5		
	14	期末試験	筆記試験		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I		指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:		演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れについて	
	2	動画とは	動画についての基礎知識習得	
	3	動画の作成方法について	作成方法と使用ソフトについての説明	
	4	グループ分け	動画制作グループ分け	
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作	
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影	
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影	
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影	
	11	編集①	撮影した動画の編集	
	12	編集②	撮影した動画の編集	
	13	編集③	撮影した動画の編集	
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I		指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:	演習:	○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	前期振り返り		
	2	仕事をする上での動画とは	仕事上で気を付けることを考える	
	3	依頼の受け方	依頼を受ける方法について	
	4	グループ分け	動画制作グループ分け	
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作	
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影	
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影	
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影	
	11	編集①	撮影した動画の編集	
	12	編集②	撮影した動画の編集	
	13	編集③	撮影した動画の編集	
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	ゲーム業界、eスポーツ業界にて5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科2年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン 紙 ペン			
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	1年の復習	復習	
	2	イベントのアイデア出し	テーマの決定	
	3	イベントのアイデア出し	アイデア出し	
	4	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む	
	5	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成	
	6	イベントのアイデア出し	小物の精査	
	7	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成	
	8	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②	
	9	イベント制作	場所を借りる	
	10	イベント制作	現地調査	
	11	イベント制作	機材の選出	
	12	イベント制作	準備	
	13	イベント制作	運営リハーサル	
	14	後期末末	イベントを実施運営し評価とする	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験	有	ゲーム業界、eスポーツ業界にて5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科2年	
授業方法	講義:		演習:	○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	パソコン 紙 ペン				
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	1	振り返り	イベントの振り返り		
	2	イベントのアイデア出し	テーマの決定		
	3	イベントのアイデア出し	アイデア出し		
	4	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む		
	5	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成		
	6	イベントのアイデア出し	小物の精査		
	7	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成		
	8	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②		
	9	イベント制作	場所を借りる		
	10	イベント制作	現地調査		
	11	イベント制作	機材の選出		
	12	イベント制作	準備		
	13	イベント制作	運営リハーサル		
	14	後期期末	イベントを実施運営し評価とする		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I		指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科2年
授業方法	講義:		演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れについて	
	2	動画とは	動画についての基礎知識習得	
	3	動画の作成方法について	作成方法と使用ソフトについての説明	
	4	グループ分け	動画制作グループ分け	
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作	
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影	
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影	
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影	
	11	編集①	撮影した動画の編集	
	12	編集②	撮影した動画の編集	
	13	編集③	撮影した動画の編集	
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I		指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科2年
授業方法	講義:	演習:	○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	前期振り返り		
	2	仕事をする上での動画とは	仕事上で気を付けることを考える	
	3	依頼の受け方	依頼を受ける方法について	
	4	グループ分け	動画制作グループ分け	
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作	
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影	
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影	
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影	
	11	編集①	撮影した動画の編集	
	12	編集②	撮影した動画の編集	
	13	編集③	撮影した動画の編集	
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				