

コンテンツ企画演習	履修年次	3・4	
	単位	2	
川野邊 誠	配当期	前	
	授業方法	演習 / 対面	
授業の内容			
<p>[授業の概要]</p> <p>本科目では、単なる直感的、感覚的なコンテンツ制作ではなく、しっかりと企画を練り上げ、基本的な制作プロセスに基づいて実践的にコンテンツを制作する。制作プロセスには、いくつかのステップがあり、各ステップには様々な役割、能力が求められることから、制作は基本的にグループで行う。受講生は、一連のプロセスの中で、チャレンジ、失敗、成功を繰り返しながら、企画力、形にする力、リテラシー、コミュニケーション&コラボレーション能力を磨き、コンテンツプロデュースについて体験的に学ぶ。また、完成したコンテンツは実際に世に公開することから、モラルや権利などについても意識することが必要となる。なお、制作するコンテンツのジャンル(映像、web、CG、VR/AR、アプリ、ゲームなど)については、特に制限を設けることはしない。</p> <p>制作において、授業時間以外の作業や、制作するコンテンツによっては学外での活動が必要となる。したがって、受講生には、個々のスケジュール調整や協調性が求められる。また、コンテンツ制作に必要なスキルの自学自習も必要となる。したがって、自分達が企画したコンテンツを真剣に世に出したいという意欲と、途中で投げ出さない忍耐力、チーム全体に対する献身の姿勢、社会常識を持って講義に臨むことが求められる。</p>			
この科目の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーニーズ、プロダクトアイデア、ユーザベネフィットの関係を考慮した実現可能なコンテンツ企画を立案できる。 ・基本的なコンテンツ制作のプロセスに基づいたコンテンツ開発ができる。 ・コンテンツを公開する際に必要な権利について理解し、他者の権利を尊重したコンテンツ制作ができる。 ・他者と協力し、必要な知識を自ら身につけ、企画を形にすることができる。 			
成績評価の方法			
<p>本科目では企画した作品を完成させることを必須とする。なお、作品完成に至るプロセスについては、授業外の活動を含めて総合的に評価する。</p>			
週	授業項目	週	授業項目
1	コンテンツプロデュース概論	8	プロダクション(2)実制作作業(撮影、仮編集など)
2	チーム編成 企画会議(1)ターゲットの考慮	9	中間発表
3	企画会議(2)ニーズと企画目的の設定	10	プロダクション(3)制作作業(編集、サウンドエフェクトなど)
4	企画会議(3)プロダクトアイデアとベネフィットの考慮	11	ポストプロダクション(1)各種調整作業
5	企画発表	12	ポストプロダクション(2)最終調整
6	プリプロダクション	13	完成披露
7	プロダクション(1)実制作作業(撮影など)	14	まとめ