

PD2 6班報告書

148585H 古波倉 正隆

目次

第1章	プロジェクト立ち上げ	1
1.1	要約	1
1.2	メンバー	1
1.3	目標	1
1.4	プロジェクトの独自性と制約	1
1.5	成果物	2
1.6	日程と終了	2
1.7	組織	2
1.7.1	組織形態	2
1.7.2	報告形態	2
1.7.3	ステークホルダー	3
第2章	プロジェクト計画・実績	4
2.1	目標管理	4
2.2	スコープとWBS	4
2.3	時間管理	4
2.4	リスク・課題管理	6
2.5	コミュニケーション管理	7
2.6	応用	7
第3章	集結	8
3.1	概略	8
3.2	メンバー評価	8
3.2.1	院生から学部生一人ずつの評価	8
3.2.2	学部生同士の評価(抜粋)	9
3.2.3	学部生らから院生への評価(抜粋)	10
3.3	プロジェクト評価	10
3.4	改善点	11
3.5	教訓	11
3.6	講義	11
3.7	関連資料	11

第1章 プロジェクト立ち上げ

1.1 要約

1.2 メンバー

- 148585K 古波倉 正隆 (PM)
- 135719B 澤崎 夏希 (Leader)
- 135712D 山城 義弘
- 135738H 屋良 海輝
- 135739F 町田 絵美莉
- 135757D 與那嶺 亮
- 135765E 亀井 翔

1.3 目標

本プロジェクトは大学進学予定者を対象としたCM向けムービー製作を行う。その内容として、情報工学科ならではの出来事のインパクトを押し出し、当学科の外部へのアピールを行うことを目標とした。また、動画製作には当学科の専門分野でない仕事が多量に存在する。このプロジェクトを通して、情報工学以外の多種に渡る広い視野を培う。

1.4 プロジェクトの独自性と制約

本プロジェクトのメンバーは全て情報工学科の学生である。本プロジェクトのようなムービー製作を専門的に学んでいる学生は皆無である。ムービー製作をグループワークとして製作することも初めてなので、手探りの中製作していくことになる。

本プロジェクトは、学部2年次向けに開講されている「プロジェクト・デザイン2(以下PD2)」の一環であるため、プロジェクトの開始日および終了日時を変更することができない。また、本プロジェクトもメンバーはPD2以外にも複数の講義を受講しており、本プロジェクトに割くことができる時間は限られている。

1.5 成果物

- 15 秒のムービー今回の課題である情報工宣伝用ムービーを指す。
- プロジェクトの発表資料プロジェクトデザインの発表会に使用された資料であり、ムービーの狙いやコンセプト、製作時に工夫した点などが記述されている。

1.6 日程と終了

プロジェクトの開始日は7月3日であり、終了日はプロジェクトデザイン発表会の8月15日とする。プロジェクトの修了要件は、ムービーの完成とする。

1.7 組織

本プロジェクトの組織の全容をこちらに記述する。

1.7.1 組織形態

今回のプロジェクトデザインの形態として、全班プロジェクトマネージャーが2人ずつ配置されている。プロジェクトマネージャー2人の関係として同位置の関係にあり、その下にプロジェクトリーダーが配置されている。また、そのリーダーが各班員の割り振りを行って、班員が行ってきたことをリーダーがまとめプロジェクトマネージャーに報告するような形をとった。

1.7.2 報告形態

本プロジェクトでは、定期ミーティングとプロジェクト管理ツール redmine による報告の2つの報告形態を採る。

redmine の導入により、プロジェクトの進行状況がリアルタイムに反映されるので、進捗状況が随時みることができる。また、週1回の定期ミーティングを設け、進捗確認とタスクの吟味、進捗が詰まっていた場合はタスクの細分化などプロジェクトの進行が遅れないように務める。

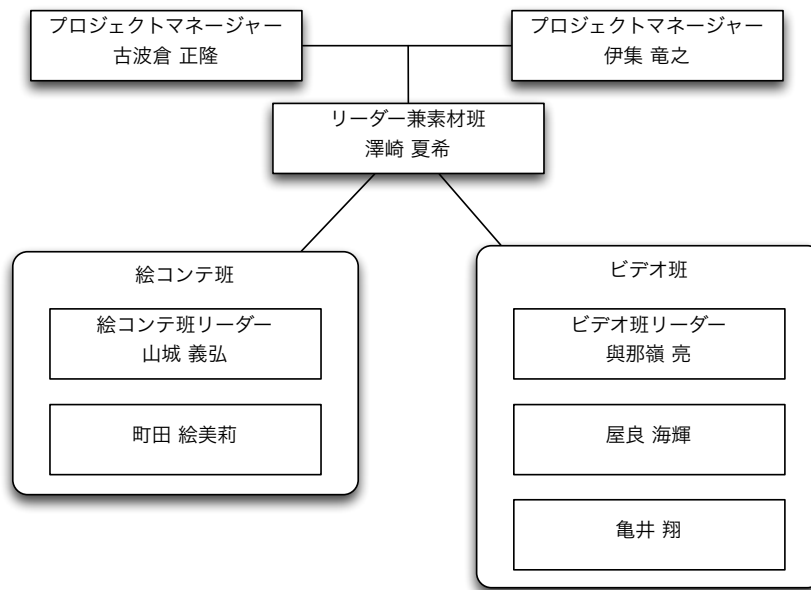


図 1.1: 組織図

1.7.3 ステークホルダー

本プロジェクトのステークホルダーとして、以下の3者が考えられる。

- 山田先生、當間先生 (PD2 担当教員) 今回のプロジェクトマネージャー 2 の担当教員である。ムービー製作を依頼した当事者であり、今回のムービー製作を通して情報工のいいところを対外向けに伝えたいと思われる。
- 成果物の閲覧者 (動画閲覧者) 製作したムービーの印象によって、琉球大学工学部情報工に興味を持つ可能性がある。またその印象によって、入学したい学生が出てくるかもしれない。

第2章 プロジェクト計画・実績

2.1 目標管理

ムービー製作を通して、班員各自にそれぞれの目標を設定した。

- 澤崎 夏希
CM 製作において、自分のイメージをできるだけ具現化できるようにする。
- 山城 義弘
ターゲットに対して適切なアプローチをとるような脚本を製作する。
- 屋良 海輝
- 町田 絵美莉
- 與那嶺 亮
- 亀井 翔

2.2 スコープとWBS

CMを製作する上で必要な要素を WBS に記述して (図 2.1)、その中でも CM 製作する上で必要不可欠な成果物をスコープ (図 2.2) として取り上げた。

2.3 時間管理

本プロジェクトの活動は、図 2.3 のようなタイムスケジュールで行われた。動画製作を行う前にどのような動画を製作するか、対象を誰に当てるかなどのマーケティングを班員全員で考慮した。マーケティングが終了したと同時に絵コンテ班、素材班、動画編集班に班員を分け動画製作に励んだ。

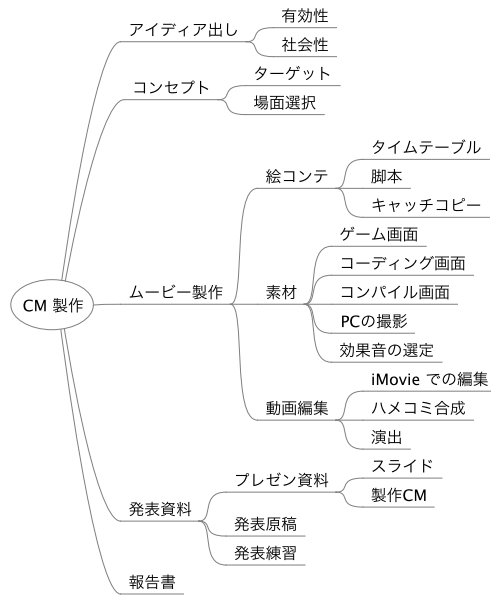


図 2.1: WBS

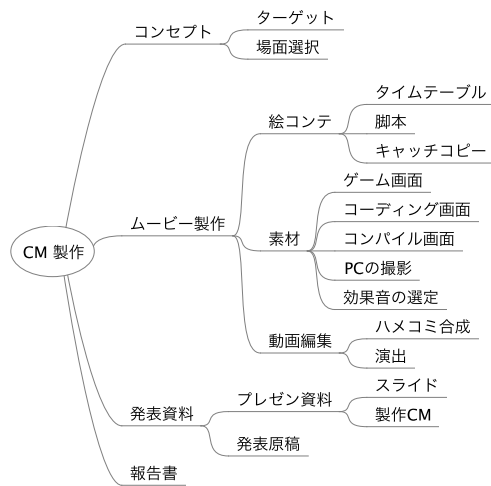


図 2.2: スコープ

		7/3	7/10	7/17	7/24	7/31	8/7	8/14
アイデア出し	有効性・社会性							
コンセプト	ターゲット							
	場面選択							
絵コンテ	タイムテーブル							
	脚本							
	キャッチコピー							
素材	ゲーム画面							
	コンパイル画面							
	PCの撮影							
	コーディング画面							
	効果音の選定							
動画編集	iMovieでの編集							
	ハメコミ合成							
	演出							
プレゼン資料	スライド							
	製作CM							
	発表原稿							
	報告書							

1

図 2.3: 時間管理

2.4 リスク・課題管理

考えられる事象を箇条書きで記述し、その対策を記述していく。

- 班員がこなくなる

学校の授業自体にこなくなることはその学生自体の問題であり、プロジェクトマネージャーが働きかけても来るかどうか難しい問題である。

ただし、学校にこなくなった理由によっては、リカバリーできる可能性がある。

来なくなった原因を洗いだすことができれば、班員がいなくなる確率も減ると思われる。

- 仕事を遂行しなくなる

仕事を遂行しなくなる理由として、その学生に最適なタスクの割り振りができたかどうかという問題が出てくる。それぞれの能力などを十二分に把握して、最適なタスクの割り振りを行えばそのようなことも減るだろう。

また、仕事を遂行しなくなる原因を突き止めて、それらのサポートに回ることができればこのような問題もすくなくなるだろう。

- 他授業との兼ね合い

今回のプロジェクトデザイン2の活動期間が学期の終盤であった。そのため、開始当初から課題の追い込みやテスト対策などに追われながらの動画製作になっているので、各学生の学業の良し悪しがダイレクトに影響を及ぼす。

同じ授業を取った学生同士で協力しあい、課題などを早めに終了することができれば、それだけ動画製作に時間を割くことができる。

2.5 コミュニケーション管理

進捗状況、情報伝達手段として以下の方法を取った。

- ツール (Skype、LINE、電話、redmine)
- 週1回のミーティング

ほとんどのツールはあまり機能しなかったと言える。Skype で班のチャットを作成したが、更新されることはほとんどなかった。

その代わりに、今回のプロジェクトデザイン2で導入された redmine を使用したので、リアルタイムにどういった作業が終了しているかわかるようになっていた。

2.6 応用

動画製作時に折りたたむパソコンの動画と、ハメコミ合成を行う動画

第3章 集結

3.1 概略

本プロジェクトの主な流れを以下に記述する。

- 誰に向けての動画製作か

今回のプロジェクトデザイン2では情報工学科のCM製作を求められた。CM製作の上で誰を対象に、どのようなことを伝えたいかを議論した。

- 動画製作

方向性が決まった後に、絵コンテ班が動画の脚本や絵コンテを描き、それに基づいて素材班が素材集めを始めた。素材が集まり次第、動画編集班に素材を渡し編集に取り掛かった。

動画編集班の班員は動画編集未経験だったため、動画編集のタスクが割り振られていない期間はiMovieの使い方を習得していた。

- 発表

各班(絵コンテ班、素材班、動画編集班)に分かれてスライドを書いた。そのスライドに、各班が工夫した点などを記述している。また、様々なテクニックを駆使して動画編集を行っていたのでそれをスライドに書き、発表を見た全員と動画編集の技術共有を行えるようにした。

3.2 メンバー評価

プロジェクトデザインの発表終了後、各班員それぞれに各々の評価を頂いた。

3.2.1 院生から学部生一人ずつの評価

- 135719B 澤崎 夏希 : A

このプロジェクトとリーダーであり、大黒柱的存在となっていた。アイデア出しから積極的に関与して、ムービーを一人で完成させるほどの姿勢が感じられた。素材集めやムービーの合成、グループの統括などをこなし、一番負担がかかったであろう。

- 135712D 山城 義弘 : A
リーダーと同程度の貢献度である。リーダーとの意見交換を積極的に行い、与えられたタスクを積極的に消化した。また、発表前にも積極的にスライド作成や発表練習を行っていた。
- 135739F 町田 絵美莉 : B
絵コンテ製作時に微調整を加えたりと調整役として活躍していた。また素晴らしいキャッチコピーを考えた。集まった際に発言などがあまりなかったのが残念だった。
- 135738H 屋良 海輝 : B
動画編集をおこない、今回の課題である動画製作の核として活動を行っていた。未経験でありながら動画編集の勉強を積極的に行っていた。話し合い等に積極的に関わることはなく、来た仕事を消化してることが多かった。
- 135757D 與那嶺 亮 : A
絵コンテのイメージに合った動画編集を心がけ、最終的な動画のまとめ役を行っていた。話し合いもそれなりに加わり、討論も行っていた。
- 135765E 亀井 翔 : D
集まりにあまり来ず、他の班員も仕事をふらないようにしていた。最後の発表はきちんとこなしていた。

3.2.2 学部生同士の評価 (抜粋)

- 135719B 澤崎 夏希 : A
 - － アイデアから素材から最終的には動画の編集までやってくれた。
 - － リーダーとして意見をまとめ、指示を出したりと積極的に活動していた。
- 135712D 山城 義弘 : A
 - － アイデアから原稿から絵コンテも動画の基板を考えてくれた。
 - － 自分の担当の仕事の他にも、リーダーのサポートをしていた。
- 135738H 屋良 海輝 : A
 - － 使ったことのない技術も自分で調べて身につけてくれた。
 - － 動画の編集という自分の担当をきちんとこなしていた。
- 135739F 町田 絵美莉 : A B

- 絵コンテ班として発表とアイデアをやってくれた。
- 絵コンテ班として、撮影の際に手伝ってくれた。
- 135757D 與那嶺 亮 : A
 - イメージ通りに動画の編集を行えるように努力していた。
 - 画面を引くところから後半の編集をしてくれた。
- 135765E 亀井 翔 : D
 - 最後に発表を読んでもくれたの。
 - 出席や協力頻度は低いですが、発表に協力してくれた。

3.2.3 学部生らから院生への評価 (抜粋)

- 148582C 伊集 竜之
 - コンセプト決定や、絵コンテの段階での的確なアドバイスをしてくれた。
 - コンセプトなどを考えている時に、色々とアドバイスをしてくれた。
- 148585H 古波倉 正隆
 - 困ったときに相談するとすぐに解決策を提示してくれたり、行き詰まっているときにヒントをくれた。
 - 動画編集など、技術的な面でのサポートをしてくれた。

3.3 プロジェクト評価

グループを組んでからの動き出しはとても好調で、組んだ日に具体的にどのような動画にするか決まっていた。

また、動画編集初心者だらけであったが、技術をカバーするように様々な工夫をして面白い動画を完成させたことがとても素晴らしい。

しかし、絵コンテ班の脚本等が遅れたために、素材集めの開始日も遅れてしまった。その素材集めが遅れた結果、動画編集も遅れてしまったため、発表当日の午前 5:00 頃に動画が完成する事態となった。

また、動画製作班との連絡があまり機能していなかったため、動画がどのぐらいできているかなどの進捗状況を細かく把握することが難しかった。

3.4 改善点

動画では製作したゲームが急にバグを起こし、そのバグを直すという流れの動画であった。ゲーム制作は Unity で行われているが、バグを修正する画面では、`tex` のコードであったため、知っているひとは「全然違うソースだ」とひと目でわかってしまう。

それをマッチさせるとなおい動画になると思われる。

3.5 教訓

今回のプロジェクトを通して、プロジェクト全体を見渡すことの難しさを感じた。全体を見ると、どこの班がどれだけ進捗がよいかどうかは判断できるのだが、

3.6 講義

3.7 関連資料