

# 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	3
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	4
2.4.1	リスク	4
2.4.2	課題管理	6
2.5	コミュニケーション管理	6
2.6	応用	6
第3章	集結	7
3.1	概略	7
3.2	メンバー評価	7
3.3	プロジェクト管理	7
3.4	改善点	7
3.5	教訓	7
3.6	講義	7
3.7	関連資料	7

# 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
- プロジェクトの発表資料(予定)
- プロジェクトの最終報告書(予定)(PD1のみ)

## 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

### 1.7.1 組織形態

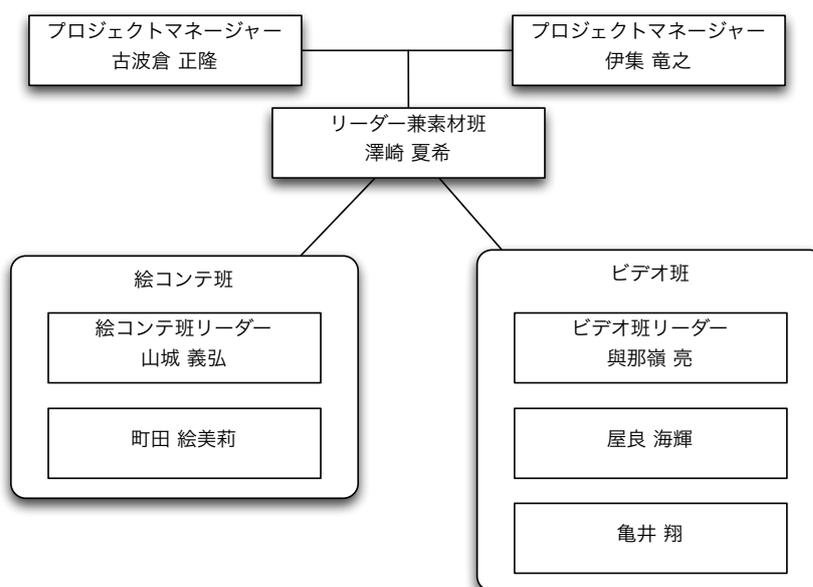


図 1.1: 組織図

### 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。

### 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)
- 名嘉村先生、名嘉先生 (PM 演習担当教員)
- 成果物の閲覧者 (動画閲覧者)

## 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

### 2.3 時間管理

### 2.4 リスク・課題管理

#### 2.4.1 リスク

考えられるリスクを以下に列挙する。

- 班員がこなくなる
- 仕事を遂行しなくなる
- 他授業との兼ね合い

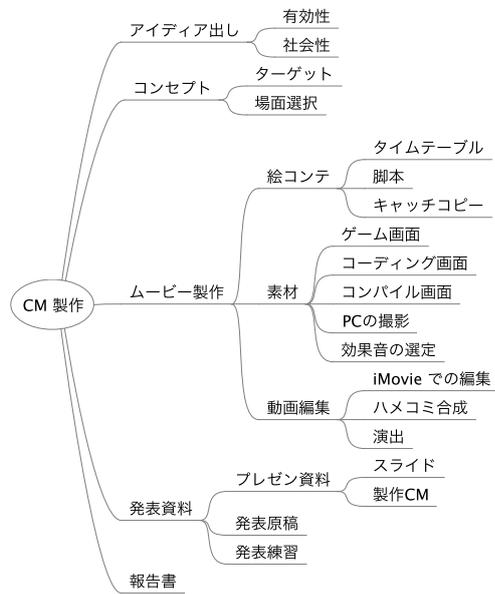


図 2.1: WBS

		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						■	
動画編集	効果音の選定			■	■	■	■	■
	iMovieでの編集			■	■	■	■	■
	ハメコミ合成					■		
プレゼン資料	演出						■	■
	スライド							■
発表資料	製作CM							■
	発表原稿							■
	発表練習							■
報告書								■

図 2.2: 時間管理

## 2.4.2 課題管理

## 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

## 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

3.2 メンバー評価

3.3 プロジェクト管理

3.4 改善点

3.5 教訓

3.6 講義

3.7 関連資料