

# PD2 6班報告書

148585H 古波倉 正隆

# 目次

<b>第1章</b>	<b>プロジェクト立ち上げ</b>	<b>1</b>
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	2
<b>第2章</b>	<b>プロジェクト計画・実績</b>	<b>4</b>
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
<b>第3章</b>	<b>集結</b>	<b>8</b>
3.1	概略	8
3.2	メンバー評価	8
3.3	プロジェクト評価	8
3.4	改善点	9
3.5	教訓	9
3.6	講義	9
3.7	関連資料	9

# 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の数多存在する。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。

### 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。

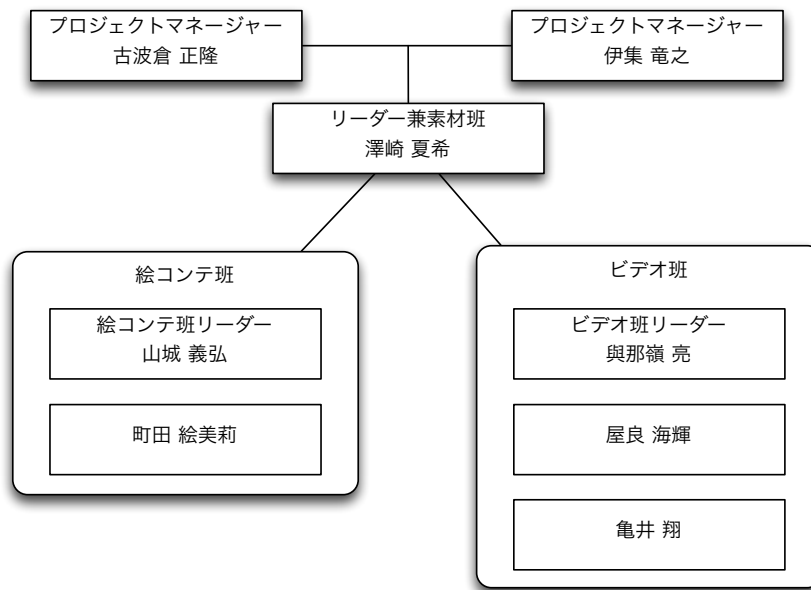


図 1.1: 組織図

- 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。
- 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

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。

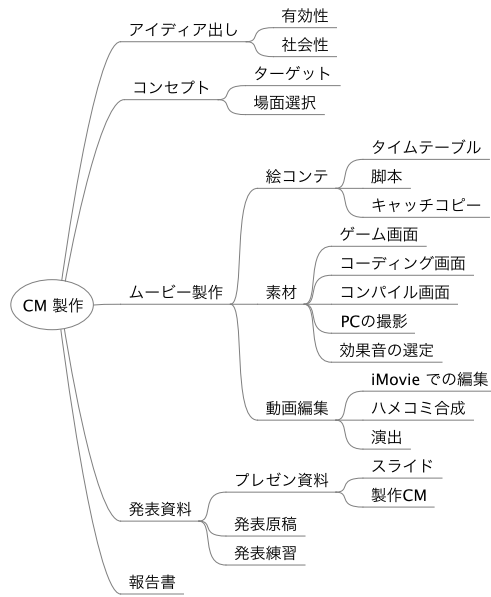


図 2.1: WBS

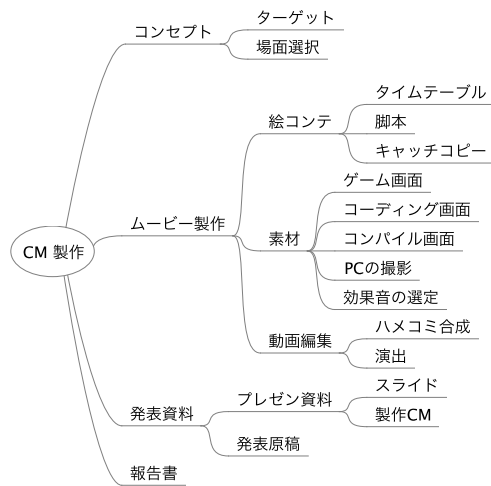


図 2.2: スコープ

		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であ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

### 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、動画がどのく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

### 3.6 講義

### 3.7 関連資料