

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科目名	映像制作持論				科目コード	D0706A1			
配当期	前期・後期・ 通年	授業実施形態	通常 ・集中				単位数	8単位			
担当教員名	久保田 直樹	履修グループ	4C(SC)				授業方法	演習			
実務経験の内容	広告映像および番組の制作分野で、およそ30年培ったキャリアを活かし、映像制作における演出および、CG制作における演出側から見たポイントを実践的に講義する。										
学習一般目標	CG制作を行う上で必要な基礎知識として、企画・制作・演出などを理解する必要がある。 実制作や映画・ドラマ鑑賞など通して、映像制作における演出技術を身につける。 今までより高い、高度な表現手法を身につける。										
授業の概要および学習上の助言	教科書を参考に、表現方法を身につける。 演出を理解し、共通の認識を持って作品を作ることが、後のCG制作に役立つ。 この授業では、教科書を参考として、表現の手法を実際に試してほしい。										
教科書および参考書	表現の技術グッとくる映像のルールがある										
履修に必要な予備知識や技能	Illustrator・Photoshop・After Effects・Premiere Pro 撮像機器一式										
使用機器	撮影/照明機一式・スタジオ・ブルーレイデッキなど										
使用ソフト	Illustrator・Photoshop・After Effects・Premiere Pro 他										
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標									
	1・2・4・5	教科書を熟読しその内容を理解する									
	1・2・3・4・5	教科書の内容を応用し、自身での作品作りに活かすことができる									
	1・2・3・4・5	そこで得た知識を自身の制作に応用できる									
達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計		
	総合評価割合		30		60			10	100		
	学部 D P	1.知識・理解		10		20				30	
		2.思考・判断		10		20				30	
		3.態度				10				10	
		4.技能・表現		10		10				20	
5.関心・意欲								10	10		

	評価方法	評価の実施方法と注意点
評価の要点	試験	
	クイズ 小テスト	教科書の内容を理解している
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	講義内で見た映像作品などを、的確に評価できる
	作品	
	ポートフォリオ	
	その他	

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	教科書の内容を説明	講義	
第2週 /	教科書の内容を説明	講義	
第3週 /	教科書の内容を説明	講義	
第4週 /	具体的な実例について	講義	
第5週 /	具体的な実例について	講義	
第6週 /	教科書の内容に沿った映画などの作品鑑賞および解説	講義	
第7週 /	教科書の内容に沿った映画などの作品鑑賞および解説	講義	
第8週 /	教科書の内容に沿った映画などの作品鑑賞および解説	講義	
第9週 /	教科書の内容に沿った映画などの作品鑑賞および解説	講義	
第10週 /	教科書の内容に沿った映画などの作品鑑賞および解説	講義	
第11週 /	教科書の内容に沿った映画などの作品鑑賞および解説	講義	
第12週 /	教科書の内容に沿った映画などの作品鑑賞および解説	講義	
第13週 /	教科書の内容に沿った映画などの作品鑑賞および解説	講義	
第14週 /	教科書の内容に沿った映画などの作品鑑賞および解説	講義	