

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	デザイン創作	科目名	デザイン創作基礎演習				科目コード	D1400A1		
配当期	前期・ <b>後期</b> ・通年	授業実施形態	<b>通常</b> ・集中				単位数	1単位		
担当教員名	久保田 直樹	履修グループ	1K(DA/DV/MC/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、映像制作における企画・演出・制作・技術の流れ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・撮影・照明など制作全般を理解する必要がある。実制作を通して、映像制作における広い知識や基準を習得し、豊かな表現力を身につける。制作現場にて使われている、基準やセオリーなどを考慮して制作ができる。									
授業の概要および学習上の助言	制作現場におけるセオリーや基準を、実制作を通して習得する。 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、撮影・照明の技術から、演出に応じたカット割りを考慮し制作を行ってほしい。									
教科書および参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	Illustrator・Photoshop・After Effects・Premiere Pro 撮影機器一式									
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	カメラや照明機器などを扱い、マニュアルでの撮影が行える。								
	1・2	カラーバーや安全フレームなど、映像における基準を考慮して制作ができる。								
	1・2・4・5	企画した作品の制作スケジュールを管理し、作品として仕上げるができる。								
	1・2・4・5	グループ全員が企画や演出意図を理解し、共通の認識で作品を作ることができる。								
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			50		20	100	
	学部 D P	1.知識・理解		20			20			40
		2.思考・判断		10			10			20
		3.態度							10	10
4.技能・表現						20			20	

	5.関心・意欲							10	10
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点							
	試験								
	クイズ 小テスト	見る作品の演出ポイントなどを理解しているか。							
	レポート								
	成果発表 (口頭・実技)								
	作品	技術だけではなく、オリジナルの企画・構成・演出など表現力も考慮。							
	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 /	カメラや照明の知識 企画から演出について	講義・実 習	
第2週 /	カット割り	講義・実 習	
第3週 /	基本的な照明技術	講義・実 習	
第4週 /	実制作における企画	講義・実 習	
第5週 /	台本制作	講義・実 習	
第6週 /	撮影準備 ロケハンなど	講義・実 習	
第7週 /	撮影	講義・実 習	
第8週 /	撮影	講義・実 習	
第9週 /	編集・素材制作	講義・実 習	
第10週 /	編集・素材制作	講義・実 習	
第11週 /	編集・素材制作	講義・実 習	
第12週 /	編集	講義・実 習	
第13週 /	MA・修正	講義・実 習	
第14週 /	作品評価	実習・講 義	