

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	作品制作	科目名	DC 制作実践				科目コード	D1920A1			
配当期	前期	授業実施形態	集中				単位数	8単位			
担当教員名	宇野元智	履修グループ	3G(MC/SC)				授業方法	演習			
実務経験の内容	映像制作会社にて5年間CGデザイナー(コンポジット 2DCG、3DCG デザイン)として勤務。その後フリーランスとして17年間CGデザイン、イラスト、映像制作等に携わってきた。これらの経験をもとに実践的に制作指導を行う。										
学習一般目標	各専門分野へのスキルに必要な作品、もしくは一般就職を目指す学生に関しても各々に設けたテーマに対して作品の制作を行う。それらの作品制作にあたり、自ら思考し、実践・表現を行うことで課題解決という目標に向かって建設的に取り組む姿勢や考え方を学ぶ。また最終的には各テーマに沿った作品を完成させる。										
授業の概要および学習上の助言	はじめに、各自希望パートでの「制作したい、知りたい、興味がある」と思えるテーマを設定。テーマへの到達に向けてどのようにアプローチしていくか。ストーリー性は問いませんが、映像の CUT 単位でのプロレベルの追求。										
教科書および参考書											
履修に必要な予備知識や技能	具体的な目標(希望する職種や企業)を認識したうえで、その目標を達成する為にどのような作品やスキルが必要なのかといった情報を調べておく必要があります。一般就職を希望する学生も、今までの学習の成果を発揮する場として作品のテーマを設定してください。興味・関心をもって積極的にリサーチすること。										
使用機器											
使用ソフト											
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									
	20	各自目標に向けた作品のテーマを設定することができる。									
	4	各自が設定したテーマに沿った作品を制作することができる。									
	3	課題解決という目標に向かって意欲的に取り組むことができる。									
	4	各自が設定したテーマに沿った作品を口頭で説明することができる									
	5	課題解決という目標に向かって意欲的に取り組むことができる。									
達成度評価	評価方法80	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					80		20	100		
	学部 D P	1.知識・理解									
		2.思考・判断					20			20	
		3.態度					20			20	
		4.技能・表現					20			20	
5.関心・意欲						20		20	40		

	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	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	企画発表、中間発表、最終発表のすべて出席。 ※一度でも欠席した場合は単位認定できません。
	作品	企業に向けた作品や、積極的且つ自主的に制作された作品などの完成度で判断。
	ポートフォリオ	企業に向けた作品や、積極的且つ自主的に制作された作品などの完成度で判断。
	その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断。

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 /	授業概要についての説明。作品の内容を確認の上、構成の計画を立てる。	講義・実習	
第2週 /	作品の内容を確認の上、構成の計画を立てる。進捗確認。	講義・実習	
第3週 /	作品の内容を確認の上、構成の計画を立てる。進捗確認。	講義・実習	
第4週 /	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第5週 /	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第6週 /	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第7週 /	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第8週 /	中間発表。	講義・実習	
第9週 /	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第10週 /	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第11週 /	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第12週 /	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第13週 /	最終発表。	講義・実習	
第14週 /	予備。チェック、ブラッシュアップ。	講義・実習	