

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020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	<p>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抗議する。</p>									
学習一般目標	<p>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。</p>									
授業の概要および学習上の助言	<p>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。</p>									
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・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活用できる								
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	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	

第15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	
-----------	------------------------------	----	--