

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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	通常					単位数	8 単位	
担当教員名	久保田 直樹	履修グループ	3H(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抗議する。									
学習一般目標	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。 就職活動に向けて有意義なポートフォリオの制作を考える。									
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、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、後の映像制作全般に役立つ。 この授業では、実制作を通じて、制作の流れとともに、役割分担など、実際の制作現場と同様の方法を学んでほしい。 完成した作品を評価し、反省を踏まえ、クオリティの向上に努めてほしい。									
教科書および参考書										
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 / 照明機材一式・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)	学生が到達すべき行動目標								
	1/2	カラーバー・安全フレーム・TCなど、映像における基準を理解する。								
	1/2	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	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。								
	1/2/3/4/5	実制作を通じて、映像業界の「制作」を理解する。								
1/2/3/4/5	ポートフォリオの充実に務める。									
達成度評価	評価方法	試験	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	
	学部DP	1.知識・理解					30			
		2.思考・判断					30			
		3.態度								
		4.技能・表現					30			
		5.関心・意欲							10	
総合評価割合						90		10	100	
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								

試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	自分の得意分野を活かして、いかに合理的に作品作りを進められるか。
ポートフォリオ	完成度の高い作品を制作することができるか。
その他	

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	作品制作	実技	
第2回	作品制作	実技	
第3回	作品制作	実技	
第4回	作品制作	実技	
第5回	作品制作	実技	
第6回	作品制作	実技	
第7回	作品制作	実技	
第8回	作品制作	実技	
第9回	作品制作	実技	
第10回	作品制作	実技	
第11回	作品制作	実技	
第12回	作品制作	実技	
第13回	作品制作	実技	
第14回	作品制作	実技	
第15回	作品制作	実技	