

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科目名	スタジオワーク				科目コード	D0827A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	久保田 直樹	履修グループ	2J(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を行う。									
学習一般目標	映像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、講義を通して習得する。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、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。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	After Effects FIRST LEVEL									
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・スタジオなど									
使用ソフト	Illustrator・Photoshop・After Effects・Premiere Pro									
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。								
	1/2/4/5	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	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	これまで培った技術を応用できる。								
	1/2/3/4/5	完成させた作品より、問題点を把握し、次の課題を見つけることができる。								
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				20	20			
		2.思考・判断				10	10			
		3.態度								
		4.技能・表現				10	20			
		5.関心・意欲							10	
総合評価割合					40	50		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)	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。
作品	
ポートフォリオ	
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	企画から演出について・作品鑑賞	講義	
第2回	企画から演出について・作品鑑賞	講義	
第3回	企画から演出について・作品鑑賞	講義	
第4回	撮影技術・照明	講義・実技	
第5回	撮影技術・クロマキー合成	講義・実技	
第6回	実践的な編集テクニック	実技	
第7回	実践的な編集テクニック	実技	
第8回	実践的な編集テクニック	実技	
第9回	実践的な編集テクニック	実技	
第10回	実践的な編集テクニック	実技	
第11回	実践的な編集テクニック	実技	
第12回	実践的な編集テクニック	実技	
第13回	実践的な編集テクニック	実技	
第14回	レポートを通してプレゼンテーション	レポート	
第15回	レポートを通してプレゼンテーション	レポート	