

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024年度)

| | | | | | | | | | | |
|----------------|--|----------------------------------|-----------------|------|-------------|----|---------|-------|---------|-----|
| 専門分野区分 | 映像編集関連技術 | 科目名 | 映像編集基礎Ⅱ | | | | | 科目コード | D0772B1 | |
| 配当期 | 後期 | 授業実施形態 | 集中 | | | | | 単位数 | 2 単位 | |
| 担当教員名 | 鎌田 俊輔 | 履修グループ | 1J(DA/DV/MC/SC) | | | | | 授業方法 | 演習 | |
| 実務経験の内容 | <p>日本大学芸術学部映画学科卒業後、2004年に電通入社。2018年(株)billet設立。2021年株式会社WACHAJACK参画。任天堂「スーパーマリオラン」「スプラトゥーンシリーズ」「韓国・台湾・香港ローンチプロジェクト」東洋タイヤ「ACミラン」「ブランド・商品」ポケモン「ダイヤモンド・パール」日本初本格実写ムービーゲーム「DEATH COME TRUE」の制作に携わった経験がある。企業の広告統合キャンペーンディレクター、マーケティングコンサルティング、新規コンテンツ開発なども手がける。</p> <p>上記経験を通じ、プロして映像編集の基礎をマスターした学生に対する実技指導と作品制作のブラッシュアップを行う。</p> | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | 映像制作において実作の個別指導を行う。 全体への指導に関しても行うが、全員の作品にアドバイス、添削、修正を行い完成させることを目指す。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | 完成した作品はCMコンテストに応募。プリプロダクションは映像編集基礎Ⅰ及び講演会で行い、CM制作のプロトタイプの実践は前期中に経験させる。 制作を通して作品とは何か？ブラッシュアップとは何かを経験しワークフローの実地的理解を養う。 | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | | | | | | | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | 映像編集基礎Ⅰでのプリプロダクション、CM制作のプロトタイプの実践後の受講。 | | | | | | | | | |
| 使用機器 | PC | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | 各種映像編集ソフト | | | | | | | | | |
| 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 | 作品からのインプレッション考察とテーマ・コンセプトを理解できる。 | | | | | | | | |
| | 2 | アイデアのからの推敲ができる。 | | | | | | | | |
| | 3 | 制作に意欲的に取り組むことができる。 | | | | | | | | |
| | 4 | 企画内容・制作意図を作品に表現できる。 | | | | | | | | |
| | 5 | フィードバックからのブラッシュアップに意欲的に取り組める。 | | | | | | | | |
| 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 | | | 10 | | | | | 10 |
| | | 2.思考・判断 | | | | 20 | | | | 20 |
| | | 3.態度 | | | | | | | 10 | 10 |
| | | 4.技能・表現 | | | | | 40 | | | 40 |
| | | 5.関心・意欲 | | | | | | | 20 | 20 |
| | 総合評価割合 | | | | 10 | 20 | 40 | | 30 | 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 | 企画の理解と推敲 |
| 成果発表(口頭・実技) | 制作にあたっての進捗報告・フィードバックの理解 |
| 作品 | フィードバックからのブラッシュアップを行える、作品の完成 |
| ポートフォリオ | |
| その他 | 全四回の集中講義への参加、コンペへの提出まで行う。 |

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 | イントロダクション 現状の確認 作品からのインプレッション考察 | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第2回 | BU作業確認 | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第3回 | プリプロダクションについて 企画に立ち返る | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第4回 | BU作業確認 | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第5回 | テーマ・コンセプトの見直し 作品テーマ・コンセプトと企画テーマ・コンセプトの違い | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第6回 | BU作業確認 | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第7回 | アイデアの推敲 整理すべきポイント カットにもテーマがある | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第8回 | BU作業確認 | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第9回 | プロダクションの要素 必要な素材は揃っているか？ | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第10回 | BU作業確認 | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第11回 | マインドラインの活用 企画で狙った効果は得られているか？ | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第12回 | 作品化のアプローチ デザインの検討 | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第13回 | 提出から進捗報告 当初の形からどう変化したか？総評 | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第14回 | オンデマンド課題 完成後のプリプロダクション見直し | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |
| 第15回 | オンデマンド課題 BUポイントの整理 | 講義・対話形式 | 企画書・制作物の準備 |