

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	映像編集総合演習Ⅱ				科目コード	D0782B1		
配当期	後期	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	3G(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、30年以上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	CG制作を行う上で必要な知識として、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。企画書や台本を活用し、スタッフ間の意思統一を図り作品の向上に役立てる。スケジュール通りに作業が進められる。									
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、実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CG制作に役立つ。この授業では、撮影・照明の技術から、演出に応じたカット割りを考慮し制作を行ってほしい。より実践的な制作技術を習得し、実際の仕事に役立つ「制作」を理解してほしい。									
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	PC									
使用ソフト	Illustrator・Photoshop・After Effects・Premiere Pro 撮影機器一式									
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	身近なテーマをもとに、台本の構成を行い、書くことができる。								
	1	スタッフ間で、台本を共有し、共通の認識を持つことができる。								
	1	スタッフ間で同一の認識を持ち、スケジュール通りに制作ができる。								
	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。								
	3	映画祭などへの出品を視野に入れた、高度な作品作り。								
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		40			10
		2.思考・判断				5				5
		3.態度							5	5
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							40	40
	総合評価割合				10	5	40		45	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	企画書・シナリオを作成
成果発表(口頭・実技)	作品鑑賞の感想など
作品	映像コンテストなどに応募できるレベルの映像作品を制作
ポートフォリオ	
その他	基本的に半数以上の出席が必要

### 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	より高度なシナリオを作る	講義	
第2回	作品を見ることの大切さ	講義	
第3回	広告の考え方	講義	
第4回	講義	講義	
第5回	講義	講義	
第6回	講義	講義	
第7回	講義	講義	
第8回	講義	講義	
第9回	講義	講義	
第10回	講義	講義	
第11回	講義	講義	
第12回	講義	講義	
第13回	講義	講義	
第14回	講義	講義	
第15回	講義	講義	