

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	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	高島 由堯	履修グループ	3G(MC/SC)					授業方法	演習	
実務経験の内容	2014年～モーショングラフィックスデザイナーとしてCMやドラマ、プロジェクトマッピングに携わる。 主なクライアントに朝日テレビ、NHK、フジテレビ、関西テレビ、花王等。 ・2019年～映像スクール講師 ・Youtubeチャンネル運営代行、プロジェクトマッピング事業									
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。 映像コンテストなどへの応募も考慮し、制作を行う。									
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										
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	面談をし、目指す方向性の共有。	実技	
第2回	面談をし、目指す方向性の共有。13週の計画書を制作する	実技	
第3回	作品制作。HDDやデータの取扱方についてレクチャーし、プロとしての作業管理能力を準備していく。	実技	
第4回	作品制作。デザインのルールについて復習をする。	実技	
第5回	作品制作。ダミーデータを扱い、差し替え対応について学ぶ。	実技	
第6回	作品制作。ピンタレスト、Vimeoなどデータ収集やインプットの方法について共有する。	実技	
第7回	作品制作。3Dカメラの空間制御、速度グラフと値グラフを使い分ける技術を習得する。	実技	
第8回	作品制作。便利なプラグイン、サイトを共有し活用する。文字分解スクリプトやトランジションパターン等。	実技	
第9回	作品制作。面談も行いポートフォリオも改良していく。	実技	
第10回	作品制作。カラグラ、レイヤー分け、エクスプレッションでのカラー制御等、高度な実践について学び、制作中の課題に取り入れる	実技	
第11回	作品制作。業界のクリエイティブな映像会社を紹介し、興味がある会社を発見する。	実技	
第12回	作品制作。ポートフォリオ改良	実技	
第13回	作品制作。課題の共有	実技	
第14回	課題解決型授業	実技	
第15回	課題解決型授業	実技	