

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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(MG/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講義を行う。									
学習一般目標	CG・アニメーション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。映画やドキュメンタリーなど、さまざまな映像コンテンツから、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。 作品を見る力を育てる。 制作現場にて使われている、基準やセオリーなどを理解し、自身の制作に役立てることができる。 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、映画のみならずドキュメントや自主制作作品など、さまざまな映像作品を通して習得する。 映像を見る力を育てる。 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・アニメーション制作に役立つ。 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自身の制作に役立ててほしい。 制作の流れを全員が理解し、自分の役割を、各々が考えながら進めることができる。 この授業で見て検証した作品は、映像に関する仕事につかなくても、いつか必ず役に立つことができる。									
教科書および参考書	premiere pro 欲張り入門									
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									
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		カメラや照明機器などを扱い、マニュアルでの撮影が行える。							
	1		作品を見てそこから知識を得る							
	1/2		カラーバーや安全フレームなど、映像における基準を考慮して制作ができる。							
	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		グループ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。							
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								
		3.態度								
		4.技能・表現				30	20			
		5.関心・意欲							10	
	総合評価割合					50	40		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	見る作品の演出ポイントなどを理解しているか
レポート	作品を見て自分なりの感想を表現できるか
成果発表(口頭・実技)	
作品	作品を見て理解し、講義で説明されたポイントを、いかに自身の制作物に反映できるか。
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	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第2回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第3回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第4回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第5回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第6回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第7回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第8回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第9回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第10回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第11回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第12回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第13回	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実習	
第14回	講義	レポート	
第15回	講義	レポート	