

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	デザイン創作演習	科目名	デザイン創作基礎演習				科目コード	D1400A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	1 単位		
担当教員名	久保田 直樹	履修グループ	1I(DV/MC/MV/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・アニメーション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、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や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制作を行ってほしい。									
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	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 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	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。								
	1/2	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事ができる。								
	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。								
	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					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	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。
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	カメラや照明の知識 企画から演出について	講義・実習	
第2回	カット割り	講義・実習	
第3回	カット割り	講義・実習	
第4回	同ポジを使用した合成	講義・実習	
第5回	同ポジを使用した合成	講義・実習	
第6回	同ポジを使用した合成	講義・実習	
第7回	ロケテクニック	講義・実習	作品制作
第8回	作品制作	講義・実習	
第9回	作品制作	講義・実習	
第10回	作品制作	講義・実習	
第11回	作品制作	講義・実習	
第12回	作品制作	講義・実習	
第13回	作品制作	講義・実習	