

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科目名	映像表現 I					科目コード	D0681A2	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	塩濱 将悟	履修グループ	2I(DV/MV)					授業方法	演習	
実務経験の内容	映像制作業務に10年間携わってきた経験を活かして、映像表現またはその補助としての2DCG表現の制作手法について実践的に講義、演習を行う。									
学習一般目標	映像表現への導入として業界のトレンドや映像を取り巻く環境を認識し、第三者に独自のイメージや命題、主張を的確に伝える技術を学ぶ。 特に映像制作におけるプリプロダクションの工程のカット構成/コンテを中心に制作業務への理解を深め、共感を生む創作表現、豊かな発想力、創作能力を身につける。 また、映像音響処理技術者資格認定試験の試験に取り組み、ポストプロダクションを目指すものとしての仕事に対する考え方、就活レベルでの「現在地」の把握を目指す。									
授業の概要および学習上の助言	テレビ番組・CM・映画・ネット配信等のコンテンツを手がける映像・音響関連業界で働く際に最低限知っておくべき知識があります。 コツコツと知識を積み重ね、理解を深めていくことが重要になります。 苦手意識を持たずに知識からそれらを扱える技術力に変えていきましょう。									
教科書および参考書	ポストプロダクション技術マニュアル									
履修に必要な予備知識や技能	CG概論で学んだ知識レベルは基礎として身に付けてほしい									
使用機器										
使用ソフト										
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	企画・プリプロダクション構築力(課題発見と設計)								
	2	創作表現・共感創出力(発想と演出技術)								
	3	映像音響処理の専門知識・技術(資格試験・ポスプロの基礎)								
	4	業界・業務理解とプロフェッショナリズム(仕事への姿勢)								
	5	自己分析・キャリア開発力(「現在地」の把握)								
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	10	0	0	0	0	0	30
		2.思考・判断	10	0	0	0	0	0	0	10
		3.態度	0	0	0	0	10	0	10	20
		4.技能・表現	0	0	0	0	20	0	10	30
		5.関心・意欲	0	0	0	0	0	0	10	10
	総合評価割合		30	10	30	0	30	0	0	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								

試験	映像音響処理技術者資格認定試験および模擬テスト
小テスト	授業内で実施する小テスト
レポート	なし
成果発表(口頭・実技)	なし
作品	課題作品
ポートフォリオ	なし
その他	出席態度

### 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	オリエンテーション 資格について ・技術基礎問題対策	講義と実習	
第2回	映像基礎問題対策 三原色(RGB/CMY)、輝度・色差信号、走査方式(i/p)、解像度 (HD/4K)	講義と実習	
第3回	映像基礎問題対策 フレームレート(DF/NDF)、コーデック(H.264等)、コンテナ、ビットレート計算	講義と実習	
第4回	音響基礎問題対策 サンプリング定理、量子化、dB(デシベル)計算、マイク・スピーカーの 特性	講義と実習	
第5回	デジタルメディア・コンピュータ基礎問題対策 信号伝送(SDI/HDMI/XLR)、ライティング、同期(TC/BB)、編集フロー	講義と実習	
第6回	著作権基礎問題 法規、著作隣接権、人格権、例外規定(教育機関・引用)	講義と実習	
第7回	模擬試験 本番形式(90分) + 自己採点 + 弱点補強解説	講義と実習	
第8回	良い映像とは ・トレンドと歴史	講義と実習	授業内の内容を復習しておく こと。
第9回	これまでの知識を活かしたコンテンツの制作	講義と実習	授業内の内容を復習しておく こと。
第10回	これまでの知識を活かしたコンテンツの制作	実習	
第11回	これまでの知識を活かしたコンテンツの制作	実習	
第12回	これまでの知識を活かしたコンテンツの制作	実習	
第13回	これまでの知識を活かしたコンテンツの制作 映像表現Ⅱに向けて	実習	
第14回	これまでの知識を活かしたコンテンツの制作		

