

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019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 I			科目コード		D0782A1		
配 当 期	前期 ・ 後期 ・ 通年			授業実施形態		通常 ・ 集中			単 位 数		4 単位	
担当教員名	山岡 聡			履修グループ		3G(MC/SC)			授業方法		演習	
実務経験の内容	フリーランスとして20年間、映画・短編映画・TV番組制作・撮影・技術、さらに主に脚本・演出を請け負ってきた実務経験を生かして、映像制作における脚本・演出・編集の実践的な制作工程を講義する。											
学習一般目標	編集・合成などポストプロダクションにおいて、脚本の重要性・作品の真の理解、さらにテーマに即したモノづくりができるようになる、創造力及び判断力育成のための講座。											
授業の概要および学習上の助言	CG、デザイン、アニメーション、実写と様々なジャンルにおいて必要な「シナリオでものを伝えられる」「シナリオを真に理解出来る」「それをポストプロダクションに活かせる」を身につけることを狙いとする。各回において脚本の実作及び、映像作品から編集概論も学び、卒業制作へのフィードバックとする。											
教科書および参考書	なし											
履修に必要な予備知識や技能	映画祭、映像作品の閲覧											
使用機器	PC・DVD デッキ											
使用ソフト	ワード											
学習到達目標	学部DP(番号表記)			学生が達成すべき行動目標								
	1、2、5			【シナリオの基礎】シナリオの基礎を真に理解し読み書きができる。								
	1			【書面表現】撮影に向けての書類が作れる、理解できる。								
	1、4、5			【編集応用】編集においてテーマ・コンセプト・シナリオ表現が理解できる。								
	2			【個としての表現】独自の視点で作品を作れる、映画祭・メディアフロンティアへ出品する。								
	3			出席し講義と課題を理解しスタッフワーク・ディスカッションに意欲的かつ冷静に取り組める。								
達成度評価	評価方法		試験	クイズ 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		
	総合評価割合				20	20	20		40	100		
	学部 D P	1.知識・理解			10	10					20	
		2.思考・判断						10			10	
		3.態度								30	30	
		4.技能・表現						10			10	
		5.関心・意欲				10	10			10	30	

評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点
	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	授業内でA4半枚～数枚程度の課題を作成
	成果発表 (口頭・実技)	作成した課題を発表
	作品	映像作品と講義を真に理解し表現
	ポートフォリオ	
	その他	出席率及び講義内容を理解しているか

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 4/11	自己紹介、序文：総合演習としてポストプロダクション、編集とは何か	講義	
第2週 4/18	編集における演出1	講義	指定映像作品閲覧
第3週 4/25	キャラクター造形術1	講義	
第4週 5/9	キャラクター造形術2	講義・実作	
第5週 5/16	主役とは？心情変化について	講義・実作	指定映像作品閲覧
第6週 5/23	脚本のイロハ起の機能	講義・実作	
第7週 5/30	承の機能	講義・実作	
第8週 6/6	転の機能	講義・実作	
第9週 6/13	結の機能、箱書、海外の構成術1	講義	
第10週 6/20	海外の構成術2	講義	
第11週 6/27	短編映画の脚本術	講義・実作	指定映像作品閲覧
第12週 7/4	回想・ナレーションについて	講義・実作	
第13週 7/11	映像演出・スタッフワーク概論	講義	
第14週 7/18	台詞について	講義・実作	