

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科 目 名		映像編集総合編集 1			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	久保田 直樹		履修グループ		3H(MC/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、およそ 30 年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 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。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。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、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 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。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。									
教科書および参考書	なし									
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 他									
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		カメラや照明機器などを扱い、マニュアルでの撮影ができる。							
	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	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						90		10	100
	学部 D	1.知識・理解					30			30
		2.思考・判断					30			20
		3.態度								

	P	4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							10	10
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	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	今まで培った術だに力に加え、オリジナルの企画・構成・演出など表現力も考慮。 スケジュール通りに作業を進められるかを考慮。								
	ポートフォリオ									
	その他									

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 /	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実 習	第1週 /
第2週 /	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実 習	第2週 /
第3週 /	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実 習	第3週 /
第4週 /	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実 習	第4週 /
第5週 /	作品鑑賞を通して制作を知る	講義・実 習	第5週 /
第6週 /	作品の企画 ロケハンなど	講義・実 習	第6週 /
第7週 /	台本制作 ロケハンなど	講義・実 習	第7週 /
第8週 /	撮影準備	講義・実 習	第8週 /
第9週 /	撮影	講義・実 習	第9週 /
第10週 /	撮影	講義・実 習	第10週 /
第11週 /	編集・素材制作	講義・実 習	第11週 /
第12週 /	編集・素材制作	講義・実 習	第12週 /
第13週 /	編集	講義・実 習	第13週 /
第14週 /	MA・修正	講義・実 習	第14週 /

第15週	作品評価	講義・実 習	
------	------	-----------	--