

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	デザイン創作	科 目 名	デザイン創作基礎演習	科目コード	D1400A1
配 当 期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単 位 数	1 単位
担当教員名	久保田直樹	履修グループ	1K(DA/DV/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/照明機一式・スタジオなど				
使用ソフト					
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 P	1.知識・理解				30			30	
		2.思考・判断				30			30	
		3.態度								
		4.技能・表現				30			30	
		5.関心・意欲				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									
	クイズ 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

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 /	作品鑑賞レポート		
第2週 /	作品鑑賞レポート		
第3週 /	作品鑑賞レポート		
第4週 /	作品鑑賞レポート		
第5週 /	作品鑑賞レポート		
第6週 /	作品鑑賞レポート		
第7週 /	カメラや照明の知識 企画から演出について		
第8週 /	カット割り		
第9週 /	基本的な照明技術と撮影の応用		
第10週 /	編集技術基礎		
第11週 /	短編作品の制作		
第12週 /	短編作品の制作		
第13週 /	短編作品の制作		
第14週 /	短編作品の制作		
第15週 /	作品評価		