

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	作品制作	科目名	DC制作実践			科目コード	D1920A1			
配当期	前期	授業実施形態	通常			単位数	8 単位			
担当教員名	山本 成樹	履修グループ	3H(MC/SC)			授業方法	演習			
実務経験の内容	遊技機開発歴7年 映像・遊技・ゲームでのプロデューサー歴10年 ディレクター職2年 採用人事も長く務めておりましたので、そちらの経験も活かしDC制作実践についての講義を進めます。									
学習一般目標	各専門分野へのスキルに必要な作品、もしくは一般就職を目指す学生に関しても各々に設けた テーマに対して作品の制作を行う。それらの作品制作にあたり、自ら思考し、実践・表現を行うことで課題 解決という目標に向かって建設的に取り組む姿勢や考え方を学びます。また最終的には各テーマに沿った作品を完成させる									
授業の概要および学習上の助言	まずはじめに、各自希望パートでの「制作したい、知りたい、興味がある」と思えるテーマを設定。テーマへの到達に向けてどのようにアプローチしていく ストーリー性は問いませんが、映像のCUT単位でのプロレベルの追求									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	具体的な目標(希望する職種や企業)を認識したうえで、その目標を達成する為にどういった作品やスキル が必要なのかといった情報を調べておく必要があります。一般就職を希望する学生も、今までの学習の成果を発揮する場として作品のテーマを設定してください。興味・関心をもって積極的にリサーチすること。									
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							
	2		各自目標に向けた作品のテーマを設定することができる。							
	4		各自が設定したテーマに沿った作品を制作することができる。							
	3		課題解決という目標に向かって意欲的に取り組むことができる。							
	4		各自が設定したテーマに沿った作品を口頭で説明することができる							
	5		課題解決という目標に向かって意欲的に取り組むことができる。							
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								
		2.思考・判断					20			20
		3.態度					20			20
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲					20		20	40
	総合評価割合						80		20	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)	企画発表、中間発表、最終発表のすべて出席。
作品	企業に向けた作品や、積極的且つ自主的に制作された作品などの完成度で判断。
ポートフォリオ	企業に向けた作品や、積極的且つ自主的に制作された作品などの完成度で判断。
その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。

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	授業概要についての説明。作品の内容を確認の上、構成の計画を立てる。	講義・実習	
第2回	作品の内容を確認の上、構成の計画を立てる。進捗確認。	講義・実習	
第3回	作品の内容を確認の上、構成の計画を立てる。進捗確認。	講義・実習	
第4回	作品の制作およびブラッシュアップ 作業。進捗確認	講義・実習	
第5回	作品の制作およびブラッシュアップ 作業。進捗確認。	講義・実習	
第6回	作品の制作およびブラッシュアップ 作業。進捗確認	講義・実習	
第7回	作品の制作およびブラッシュアップ 作業。進捗確認	講義・実習	
第8回	中間発表	講義・実習	
第9回	作品の制作およびブラッシュアップ 作業。進捗確認	講義・実習	
第10回	作品の制作およびブラッシュアップ 作業。進捗確認	講義・実習	
第11回	作品の制作およびブラッシュアップ 作業。進捗確認	講義・実習	
第12回	作品の制作およびブラッシュアップ 作業。進捗確認	講義・実習	
第13回	最終発表	講義・実習	
第14回	予備 チェック ブラッシュアップ	講義・実習	
第15回	予備 チェック ブラッシュアップ	講義・実習	