

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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Ⅱ					科目コード	D0782B1	
配当期	後期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	山岡 聡	履修グループ	3H(MC/SC)					授業方法	演習	
実務経験の内容	<p>1999年以降TV番組制作、撮影、技術担当。短編映画脚本、監督を年間1～8本担当。 シナリオ・センター大阪校作家集団所属、ラジオドラマ執筆。 シナリオ・センター大阪校にて「短編映画を作ろう」短期講座開催。 大阪情報コンピュータ専門学校にて映像総合演習として脚本基礎・応用講師。 京都芸術大学キャラクターデザイン学科にて脚本講師。</p>									
学習一般目標	<p>脚本の理解・作成・応用から映像へのフィードバック 短編映画創作法と演出論 学生の卒業制作へのフィードバック・短編映画祭入賞を目指す</p>									
授業の概要および学習上の助言	<p>「なぜシナリオは必要なのか？」クリエイターに求められる能力「シナリオを真に理解できるか？」 シナリオの構成、プリプロダクション、基礎、応用を真に理解し、3DCG・合成、編集と映像作りへの優れた判断力の育成がねらい。脚本家だけでなく映像に関わる全てのスタッフに求められる読解力の育成も担う。 さらに企画コンセプトの出し方及び撮影に際しての演出論も交え講義形式で行う。</p>									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	なし									
使用機器	PC									
使用ソフト	Word, Premiere pro, After Effects									
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	【シナリオの基礎】シナリオの基礎を真に理解し書き方、読み方ができる。								
	1	【箱書き、香盤表が作れる】シナリオの構成から撮影に際しての書類が作れる。								
	1	【シナリオ応用】合成技術に反映できる高度なシナリオ表現ができる、また理解ができる。								
	2	【個としての表現】独自の視点で題材を探せる、映画祭への出品。								
	3	講義と課題、演出を理解しスタッフワーク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	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			10		40			10
		2.思考・判断				5				5
		3.態度							5	5
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							40	40
	総合評価割合				10	5	40		45	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	A4半枚～数枚程度のシナリオを作成
成果発表(口頭・実技)	授業内での質問に口頭で答える(正解かどうかは判断基準ではない)
作品	授業内容を理解し、オリジナリティある映像作品として表現
ポートフォリオ	
その他	出席率及び授業態度 全15回のうち5回以上欠席ある場合は単位習得できない。

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	「イントロダクション」キャラクター・テーマとはなにか？	講義	
第2回	「脚本の書き方」ト書き・台詞とは？	講義	シナリオの実作
第3回	「起承転結の機能」	講義	映像作品から構成の理解
第4回	「ワンライン・プロットとはなにか？」	講義	映像作品から構成の理解
第5回	「箱書き・ボードの活用」	講義	映像作品から構成の理解
第6回	「キャラクター造形術1 主役とはなにか？」	講義	
第7回	「キャラクター造形術2 キャラクター発想法」	講義	
第8回	「キャラクターの紹介・登場・退場の仕方」	講義	
第9回	「心理描写・場面描写について」	講義	
第10回	「時間処理の表現法」	講義	
第11回	「シナリオ診断学1」	講義	
第12回	「シナリオ診断学2」	講義	
第13回	「面白くするための技術 増幅的な効果づけ」	講義	
第14回	「ノンリニア編集についての考察」	講義	
第15回	「構成の思考 映像のスタイル」	講義	