

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Ⅱ			科目コード	D0782B1			
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	映画等、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	

	評価方法	評価の実施方法と注意点
評価の要点	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 9/26	ト書とは1	講義	
第2週 10/10	ト書とは2	講義・実作	
第3週 10/17	やってはいけない描写1	講義	
第4週 10/24	やってはいけない描写2	講義・実作	
第5週 10/31	ストーリーを面白くする技術1	講義・実作	
第6週 11/7	ストーリーを面白くする技術2	講義・実作	
第7週 11/14	ストーリーを面白くする技術3	講義・実作	
第8週 11/21	脚色とは？ 枷とは？	講義・実作	指定映像作品閲覧
第9週 11/28	企画書の書き方、映像演出について	講義・実作	
第10週 12/5	編集における演出2	講義	
第11週 12/12	デジタルアニメ編集とは？ ジャパニ メーションとアフレコシステム	講義	
第12週 12/19	アクション編集1 飛ばしについて	講義	指定映像作品閲覧
第13週 1/9	アクション編集2 ダブラしについて	講義	指定映像作品閲覧
第14週 1/16	通し芝居の編集、総評	講義	