

授業科目名	映像表現分析		科目コード	2302110	
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター 映像専攻	学 年	1年
担当教員	谷山 珠之		実務経験教員 (有 ・ <input type="checkbox"/> 無)		
	実務経験内容				
開講時期	前期・ <input type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	30 時間	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	1 単位	
使 用 テキスト 1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<p><授業の目的・目標></p> <p>様々な映像クリエイターの表現方法を鑑賞・深堀していき、どのような技術が使われているか、なぜその表現となったのか分析し、その技術を実際の制作に活かすことができるようになる。技術を模倣するのではなく、オリジナルに昇華できることを最終目標とする。</p>					
<p><授業の概要・授業方針></p> <p>映像作品の鑑賞・解説、演出の模倣を行い、実際にどのような技術を使っているかを学んでいきます。自分に合った演出方法を見つけていきましょう。</p>					
<p><成績基準・評価基準></p> <p>試験は行わず、取り組み課題 40%、最終課題 60%の総合点数（合計点）で評価します。理解度や積極性、制作意欲なども評価します。</p> <p>優：100～80点 良：79点～70点 可：69点～60点 不可：59点～</p> <p>※出席率が80%を満たしていない場合は、評価を不可とします。</p>					
<p><使用問題集・注意事項></p> <p>Youtube や Vimeo、Vook などを使用し、情報や技術を取り入れましょう。</p>					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他></p> <p>なし</p>					

授業科目名		映像表現分析
回	授業内容	
	備考	
1	オリエンテーション、この授業について	
2	鑑賞1	
3	//	
4	解説・演習	
5	//	
6	実践	
7	//	
8	//	
9	鑑賞2	
10	//	
11	解説・演習	
12	//	
13	実践	
14	//	
15	//	
16	鑑賞3	
17	//	
18	解説・演習	
19	//	
20	実践	
21	//	
22	//	
23	最終課題	
24	制作	
25	//	
26	//	
27	//	
28	//	
29	//	
30	課題成果物発表・評価会・総評・まとめ	