

講義名称	コンピュータ科学A	担当教員名	加藤 匠
科目群	自然科学 (NAT)		
科目区分等	情報技術 CA6 DI4	単 位	2
対象学年次	2年・春学期	ナンバリング	NAT232

授業のキーワード	映像制作, プロジェクト型学習
授業の概要	この授業では, 映像制作の過程をとおしてコンテンツ作成の基礎を学習します. 企画を立て, 絵コンテを書き, 動画を撮影, 編集します.
期待される学習成果 (目標)	1. 自分で企画を立てる技能 2. 映像制作の計画, 実行する技能 3. 簡単な映像編集技能

授業展開		
回	テーマ	内 容
1	ガイダンス	授業の進め方, 成績評価の方法
2	映像作成の基礎	映像作成のプロセス, 映像技法について
3	映像編集ソフトの使い方	編集ソフトでできることや撮影機器の使い方
4	個人作成1: 企画	作品1: 企画・編集
5	個人作成2: 編集	作品1: 編集
6	個人作成3: 編集	作品1: 編集・提出
7	個人作成4: 共有	作品1: 発表会, 振り返り
8	グループ作成1: 企画	作品2: 説明, グループ分け, 企画
9	グループ作成2: 撮影	作品2: 企画, 撮影
10	グループ作成3: 撮影	作品2: 撮影, 編集
11	グループ作成4: 編集	作品2: 撮影, 編集
12	グループ作成5: 編集	作品2: 編集
13	グループ作成6: 編集	作品2: 編集, 中間共有
14	グループ作成7: 編集	作品2: 編集
15	グループ作成8: 共有	作品2: 発表会, 振り返り

定期試験	定期試験の実施はありません.
授業時間外学習	進捗が遅れている場合には, 授業時間外で課題に取り組む必要があります.
評価方法	1. 授業貢献度 (40%) 2. 作品1 (30%), 作品2 (30%)
使用する教科書 (必ず購入してください)	必要に応じて適宜, プリント等を配付します.
参考文献	適宜紹介します.