

愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2024年度	開講期(Semester)	前期
授業科目名(Course name)	専門演習 I		
担当者(Instructors)	谷口 正博	配当年次(Dividend year)	3
単位数(Credits)	2	必修・選択(Required / selection)	必修

■ 授業の目的と概要 (Course purpose/outline)			
<p>現在において各種メディアによって展開されるデジタルコンテンツが、情報伝達手段としてより良い形で社会において活用される方法を構想、実践し、プロジェクションマッピング、デジタルサイネージの形態として実現可能な企画の立案、実施を授業の成果とします。 周辺領域の学習、体験、応用を通して企画を実現するためのスキルを身に付けます。 幅広くデザインセンスを応用した情報編集と発信を行う人材として、社会活動を行うことが出来る能力を身に付けます。 なお、質問等の受付については、授業内に指示します。</p>			

■ 授業形態・授業の方法 (Class form)	
授業形態(Class form)	演習
授業の方法(Class method)	写真、映像、グラフィックスデータ・CGなど、デジタルコンテンツを表現するための各種アプリケーションツール類を、基礎～応用まで必要レベルに応じて、演習、実技による学習を行う。 学外でのイベント企画運営などの実践学習を含む。

■ 各回のテーマとその内容 (Each theme and its contents)			
回数(Num)	テーマ(Theme)	内容(Contents)	メディア区分(Media)
第1回	オリエンテーション	本授業の進め方について 受講生の現状スキルの把握	<input type="checkbox"/>
第2回	デザインと情報① デザインの法則	「機能」ではなく「デザインルール」を学ぶ	<input type="checkbox"/>
第3回	デザインと情報② レイアウト	注目される要素について広告効果を事例に学ぶ	<input type="checkbox"/>
第4回	デザインと情報③ 記号、サイン、サイネージ	看板、標識、指示記号などのサインデザインを学ぶ	<input type="checkbox"/>
第5回	デザインと情報③ インフォグラフィック	インフォグラフィックについて知り、そのコンテンツとしての展開可能性と実社会での機能について学ぶ	<input type="checkbox"/>
第6回	空間の分析① 土木、建築、デザイン、芸術などの視点で生活空間を考察する	身体感覚を元に、身の回りの空間を観察する	<input type="checkbox"/>
第7回	空間の分析② 空間のソフトウェアアップデート.1	構造はそのままにサインデザインなどの機能活用によって、利用価値を向上させる方法について考察する	<input type="checkbox"/>
第8回	空間の分析③ 空間のソフトウェアアップデート.2	映像情報の活用によって、既存の空間を機能的にするだけでなく、空間的な魅力を増加させる演出について考察する	<input type="checkbox"/>
第9回	コンテンツ制作スキル① 写真画像編集	各種コンテンツ制作の基本オペレーションを学習する	<input type="checkbox"/>
第10回	コンテンツ制作スキル② グラフィックデザイン	各種コンテンツ制作の基本オペレーションを学習する	<input type="checkbox"/>
第11回	コンテンツ制作スキル③ 映像・音声編集	各種コンテンツ制作の基本オペレーションを学習する	<input type="checkbox"/>
第12回	コンテンツ制作スキル④ WEBコンテンツ	各種コンテンツ制作の基本オペレーションを学習する	<input type="checkbox"/>
第13回	サイネージ・プロジェクション企画制作①	実践的な企画制作	<input type="checkbox"/>
第14回	サイネージ・プロジェクション企画制作②	実践的な企画制作	<input type="checkbox"/>
第15回	サイネージ・プロジェクション 発表	制作物のプレゼンテーション 振り返りと展開可能性の考察	<input type="checkbox"/>

■授業時間外学習（予習・復習）の内容(Preparation/review details)

講義回： 各回の授業内容に沿ったデザイン関連分野について調べ、ノート、テキストデータ、デジタルコンテンツにまとめる。（事前学習2時間程） 配布資料、授業内容を振り返り要点をまとめた資料作成。（事後学習2時間程） 実技回： 各授業回のデザイン技法について資料を元にした予習と、可能な限りPC作業環境での事前学習を行う（2時間程度） 各授業回の習得度合いによって不足している技法を、配布資料を振り返りながら復習する（2時間程度） 学外演習回： 主に土日祝日などにイベント企画運営を手がける体験学習を行う（4時間程度）

■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)

受講メンバー間でのオンライン情報共有を行い、随時補助指導出来る環境とする

■授業の到達目標と評価基準(Course goals)

区分(Division)	DP区分(DP division)	内容(DP contents)
思考力・判断力・表現力	◆ 2021地域ビジネスDP2	
主体性	◇ 2021地域ビジネスDP3	

■成績評価(Evaluation method)

筆記試験(Written exam)	実技試験(Practical exam)	レポート試験(Report exam)	授業内試験 (in-class exam)	その他(Other)
			50%	50%

授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)

スキル習得度合いと企画制作物の内容を評価します

■テキスト(Textbooks)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	テーマに沿った内容の資料データを各回配布します	
2		
3		
4		
5		

■参考図書(references books)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	統合型クリエイティブアプリ「AdobeCC」*有料 https://www.adobe.com/jp/creativecloud.html	
2		
3		
4		
5		