

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	デザイン創作	科 目 名	デザイン創作演習 I	科目コード	D1401A1
配 当 期	前期・ <u>後期</u> ・通年	授業実施形態	<u>通常</u> ・集中	単 位 数	6 単位
担 当 教 員 名	複数講師のため最後尾	履修グループ	2J(MD/SD/SL)	授業方法	演習
実務経験の内容	複数講師のため最後尾				
学習一般目標	本科目は現在までのデザイン制作に関わる学習の総まとめとして、模擬的なデザインチームを形成し、デザイン実務を想定した企画立案からコンテンツ制作に関わる実践的なプロセスを体験する中で、創作スキルを高めるとともに、プレゼンテーション能力、コミュニケーション能力を獲得することにある。グループで協調して作業を進めることで、社会での役割や重要性を確認しデザインに対する理解を深めることができる。				
授業の概要 および学習上の助言	該当クラスの学生は制作を行う分野ごとに5～10名程のチーム、または個人により、映像、ゲーム、WEBサイト、紙媒体（グラフィックデザイン、絵本等）などのメディアコンテンツを「テーマ」から発想される企画をもとに制作する。実際のデザイン業務を模して、架空のプロジェクトを設定し、グループ作業による企画の立案からコンテンツ制作、プレゼンテーションまでを行う。制作の過程においては、今日の社会におけるマーケティングを意識し、デザイン分野の専門家の意見を取り入れるなど、企業との連携を取りながら商品価値のある成果物を制作できるよう心掛けること。				
教科書および 参 考 書					
履修に必要な 予備知識や 技能	デザイン制作に関わる、基礎的な知識及び、グラフィックソフト等による表現方法を習得していること				
使 用 機 器	普通教室、PC 実習室				
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Dreamweaver、Indesign、AfterEffects、Premiere、3dsMax、MAYA 等				
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	テーマから企画したプロジェクトのアイデアを企画書として論理的にまとめることができる。			
	2・4	制作したプロジェクトの内容を明確に説明し、プレゼンテーションすることができる。			
	1・3・4	デザインのセオリーを理解したうえで、多面的な観点から独創的なデザイン成果物を制作できる。			
	1・3・4	自身の持つデザイン専門技術を役立て、社会の最新動向に合わせたコンテンツを制作できる。			
	3・5	グループ内の他のメンバーと協調し、自身の持つ能力を活かしながら作業を進めることができる。			

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	40		20	100
	学部 D P	1.知識・理解			10		15			25
		2.思考・判断			10	10				20
		3.態度					10		10	20
		4.技能・表現				10	15			25
		5.関心・意欲							10	10
評価の要点	評価方法		評価の実施方法と注意点							
	試験									
	クイズ・小テスト									
	レポート		【企画書の提出】 <u>評価の実施方法</u> ／与えられたテーマを元に、グループ内で協議しながら企画書を作成する。 企画書は、フォーマットに準じて作成し、科目開始と同時に文書として提出する。 提出された企画書の内容が、社会・産業界の要請に対応し、論理的に説明できているかを観点として評価する。 <u>注意点</u> ／企画書の提出に際しては、前段階で「草案」のチェックを受けること。また、企画書作成においては、現在のマーケティングの状況を十分に考察し、検討すること。							
	成果発表 (口頭・実技)		【プレゼンテーション】 <u>評価の実施方法</u> ／グループで作成した企画の内容を「中間発表」としてプレゼンテーションを行う、また、最終成果物を含めたグループの取り組みを「最終プレゼン」として発表する。プレゼンテーションはグループメンバー全員で行い、ツールとしてパワーポイント等でスライドを作成する等、補足資料を用意する。 テーマに沿ったコンセプトが明確に説明できているかといった、プレゼンテーションの内容によって評価を行う。 <u>注意点</u> ／プレゼンテーションにおいては、コンセプトが明確であり、自らの考えを理論的に説明することができることが重要である。そのため、事前に補足資料を用意し、発表の練習を行うこと。							
	作品		【デザイン成果物の提出】 <u>評価の実施方法</u> ／グループ内で作成した企画書を元にデザイン制作を行う。制作は、メンバーと協力しながら行い、実際のデザイン制作におけるプロセスを踏まえながら実践的な作業を行う。 評価は、成果物のデザインの完成度を「独創性」「デザイン性」「機能性・技術性」「企画性」という観点から評価を行う。 <u>注意点</u> ／デザイン制作の過程では、広い視野と、多面的な観点が必要となるため、デザイン業界経験者の意見を取り入れ、企業との連携をしながら進めるようにする。							
	ポートフォリオ									
その他		【グループ内での活動】 <u>評価の実施方法</u> ／制作過程におけるグループ内での協調性や作品制作に対する取り組みを、制作実習の様子、作業日報の記録等から評価する。 <u>注意点</u> ／グループでの会議・打ち合わせへの参加や自分に課せられたタスクの管理、実施について、滞りなく行われており、他のメンバーとの協働が見られるかを評価観点となる。								

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 /	外部講師講演会 企画書制作 チェック ・グループ内打ち合わせ・企画書内容のチェック ・担当教員による修正後の企画書の確認	デザイン 制作	企画書制作 チェック ・グループ内打ち合わせ・企画書内容のチェック ・担当教員による修正後の企画書の確認
第2週 /	企画書制作 最終仕上げ ・グループ内打ち合わせ・企画書内容のチェック ・担当教員による修正後の企画書の確認	デザイン 制作	企画書制作 最終仕上げ ・グループ内打ち合わせ・企画書内容のチェック ・担当教員による修正後の企画書の確認
第3週 /	コンテンツ作成・発表会準備 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	デザイン 制作	コンテンツ作成・発表会準備 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第4週 /	企画発表会 ・各グループの企画内容発表会。 ・各担当教員に成果物資料提出。	デザイン 制作 プレゼン	企画発表会 ・各グループの企画内容発表会。 ・各担当教員に成果物資料提出。
第5週 /	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ・各自のタスクに沿って デザイン制作 ・現時点での進捗状況確認	デザイン 制作	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ・各自のタスクに沿って デザイン制作 ・現時点での進捗状況確認
第6週 /	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ・各自のタスクに沿って ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	デザイン 制作	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ・各自のタスクに沿って ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第7週 /	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	デザイン 制作	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第8週 /	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	デザイン 制作	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第9週 /	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	デザイン 制作	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作

第10週 /	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	デザイン 制作	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第11週 /	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	デザイン 制作	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第12週 /	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	デザイン 制作	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第13週 /	コンテンツ作成／進捗状況確認 ・グループ内打ち合わせ ・発表資料作成	デザイン 制作	コンテンツ作成／進捗状況確認 ・グループ内打ち合わせ ・発表資料作成
第14週 /	コンテンツ作成／進捗状況確認 ・グループ内打ち合わせ ・発表資料作成	デザイン 制作	コンテンツ作成／進捗状況確認 ・グループ内打ち合わせ ・発表資料作成
第15週 /	最終プレゼンテーション ・各グループの成果発表会。 ・各担当教員に成果物資料提出。	プレゼン	最終プレゼンテーション ・各グループの成果発表会。 ・各担当教員に成果物資料提出。

担当教員一覧	実務経験の内容
野田 知哉	グラフィックデザイナーとして広告デザイン業界のデザイン制作会社にて10年間、その後フリーランスとして15年の25年間、実務に携わった経験を活かして、グラフィックデザインに必要な、グラフィックソフトの操作、企画の立て方、色彩計画、レイアウトについて実践的に講義する。
塩濱 将悟	映像制作会社にて10年間勤務した経験を活かして、映像表現またはその補助としての2DCG表現の制作手法について実践的に講義する。
長尾 和昭 株式会社COMET DESIGN WORKS	ゲームグラフィックデザイナー及びゲーム制作会社の代表として22年間にわたりゲーム制作に携わった経験を活かして、ゲーム開発の現場で使用されるエフェクト技法やモデリング技法を実践的に指導する。 職業実践専門課程連携企業
坂部 和実	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデザイン力・構成力について実践的に講義する。
伊庭 則明	マルチメディアコンテンツ制作会社で、マルチメディアクリエイターとして12年間勤務し、その際に培ったコンテンツの魅せ方（見せ方）載せ方等のノウハウや、デザイナーの自己主張でなくクライアントの立場に立って企画・提案・制作をする考え方について実践的に講義する。

池田 篤史	CG 制作会社とフリーランス合わせて 14 年間 3DCG を用いた映像・アニメーション制作に関わった実務経験を活かして、3DCG での制作工程や使用するソフト・アプリケーションツールの操作方法を講義する。
作道印刷株式会社	職業実践専門課程連携企業
株式会社 カガミ	職業実践専門課程連携企業