

平成26年度授業シラバスの詳細内容

科目名(英)	Webデザイン(Web Design)		授業コード	C163001
担当教員名	坪倉 篤志、伊藤 研		科目ナンバリングコード	
配当学年	2	開講期	前期	
必修・選択区分	選択	単位数	2	
履修上の注意または履修条件	基本的なWindows PCの操作(ソフトウェア起動終了、日本語入力、ファイル処理等)と学内LANの利用(Webからの情報収集、メール等)ができることです。CG基礎で学習する程度にPhotoshop/Illustratorを用いた制作ができること。			
受講心得	課題提出を重視します。毎回ステップアップ型で授業を進めますので、出席を欠かさないでください。 キー課題への取り組みと提出は必須です			
教科書	必要に応じて教員が資料を作成し配布します。			
参考文献及び指定図書	FLASH トレーニングブック YOUCHAN著 ソーテック社 Flash モーションデザイン辞典 シーズ著 技術評論社 FLASH ActionScript トレーニングブック 伊藤のりゆき著 ソーテック社 CG&映像しくみ辞典 CGWORLD+スマートイメージ(編著) WORKS CORPORATION			
関連科目	Webデザイン基礎、CG基礎、映像1、映像2、情報デザイン1、情報デザイン2			

授業の目的	本科目は、Webデザインにおけるメディアリッチで、動的、かつ対話的なコンテンツの構築に関する基礎的な知識と技術の習得を目的とします。「Flash」を利用した制作演習を通して、同ツールの操作方法に習熟すると同時に、アニメーション、モーションタイポグラフィー等の動的なコンテンツ制作技法に関する基礎を習得します。また、「Action Script」を利用した制作演習を通して、対話的なコンテンツ制作技法に関する基礎を習得します。
授業の概要	FLASHを通じたWebデザインにおける動的なコンテンツ制作に取り組めます。積極的に課外の時間も制作に取り組んでください。

○授業計画	
学修内容	学修課題(予習・復習)
第1週：FLASH基礎 Flashの基礎について解説を行ないます。また、基本図形を中心に、FLASHでの制作の基礎について解説と共に演習を行ないます。	提出課題
第2週：FLASH基礎 第1回に引き続き、制作の基礎について演習を行ないます。ここでは、様々な線の描き方、描画した図形の変形等、基本的な描画ツールについて解説と共に演習を行ないます。	提出課題
第3週：FLASH基礎 FLASHでは、制作する図形には、後の制作に向けて様々な種類が用意されています。ここでは、制作図形とオブジェクト、インスタンスの関係、またグループ化、図形の重なりについて、解説と共に演習を行ないます。	提出課題
第4週：アニメーション基礎(フレームアニメーション) アニメーションの基礎について解説を行ないます。またFLASHにおけるアニメーションの基礎として、フレームアニメーションの解説と共に制作演習を行ないます。	提出課題
第5週：アニメーション基礎(モーショントウイーン) アニメーションにおいて多く用いられる、平行移動などによるアニメーションの制作について解説とともに制作演習を行ないます。	提出課題
第6週：アニメーション基礎(モーションガイドとレイヤー) モーショントウイーンによるアニメーションの応用として、モーションガイドを用いたアニメーションがあります。またアニメーションにおいては、複数のレイヤーを用いて動作を表現します。ここでは、モーションガイドと共に、レイヤーについて、解説と制作演習を行ないます。	提出課題
第7週：アニメーション(映像効果・タイムラインエフェクト)	

アニメーションにおける映像効果として、タイムラインエフェクトがあります。ここでは、これまでのアニメーション制作の復習と共に、タイムラインエフェクトを用い、より効果的な映像表現について制作演習を行ないます。		提出課題
第8週：アニメーション(シェイプトゥイーン) FLASHでは形状が変形するアニメーションとして、シェイプトゥイーンがあります。ここでは、シェイプトゥイーンアニメーションについて、解説と共に制作演習を行ないます。		提出課題
第9週：アニメーション応用(モーショントイポグラフィ) 文字を用いたアニメーションとしてモーショントイポグラフィについて解説を行ないます。またFLASHを用いた制作演習を行ないます		提出課題
第10週：アニメーション応用(動作) アニメーション制作の応用として、アニメーションの動作について解説と共に制作演習を行ないます。具体的には物体の自由落下運動や弾むボール、走る人等を題材とします。		提出課題
第11週：スクリプト(ボタン) Flashにおけるプログラム言語のActionScriptを用いた制作演習を行ないます。ボタンの制作と共にボタンに割り当てるスクリプトの記述について、解説と共に制作演習を行ないます。		提出課題
第12週：スクリプト(ゲーム・モーショントイポグラフィ) ActionScriptを用いた応用として、アニメーション、またはゲーム制作の基礎について解説を行います。また何れかのテーマを選択した制作演習を行ないます。		提出課題
第13週：制作実習 これまで学習した制作技術を元に、Flashを用いた作品の制作実習に取り組みます。ここでは、各人、またはグループにて作品を設計・制作に取り組みます。		提出課題
第14週：制作実習 前週に引き続き制作実習を行います。		提出課題
第15週：制作実習・作品展 前週に引き続き制作実習を行います。また授業の後半においては作品展(相互評価と相互交流)を実施します。		提出課題
第16週：期末試験		
授業の運営方法	(1)授業の形式	「演習等形式」
	(2)複数担当の場合の方式	
	(3)アクティブ・ラーニング	「アクティブ・ラーニング科目」
備考		

○単位を修得するために達成すべき到達目標	
【関心・意欲・態度】	アニメーション制作に向けた構成や設計ができる。
【知識・理解】	アニメーション制作に必要な技能や手法について理解している。
【技能・表現・コミュニケーション】	Flashを用いた制作と表現が可能である。
【思考・判断・創造】	テーマに沿ったアニメーションの設計と制作に必要な技能について判断できる

○成績評価基準(合計100点)			合計欄	100点
到達目標の各観点と成績評価方法の関係および配点	期末試験・中間確認等(テスト)	レポート・作品等(提出物)	発表・その他(無形成果)	
【関心・意欲・態度】 ※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。		20点	5点	
【知識・理解】 ※「専門能力(知識の獲得)」を含む。		20点	5点	
【技能・表現・コミュニケーション】 ※「専門能力(知識の活用)」「チームで働く力」「前に踏み出す力」を含む。		20点	5点	
【思考・判断・創造】 ※「考え抜く力」を含む。		20点	5点	
(「人間力」について) ※以上の観点に、「こころの力」(自己の能力を最大限に発揮するとともに、「自分自身」「他者」「自然」「文化」等との望ましい関係を築き、人格の向上を目指す能力)と「職業能力」(職業観、読解力、論理的思考、表現能力など、産業界の一員となり地域・社会に貢献するために必要な能力)を加えた能力が「人間力」です。				

○配点の明確でない成績評価方法における評価の実施方法と達成水準の目安	
成績評価方法	評価の実施方法と達成水準の目安
レポート・作品等(提出物)	レポートの提出、レポートの記載内容
発表・その他(無形成果)	課題やワークへの取り組み 卒業研究 中間発表や口頭審問などへの参加