

## 平成26年度授業シラバスの詳細内容

|               |   |     |             |         |
|---------------|---|-----|-------------|---------|
| 科目名(英)        | 情報デザイン入門(Introduction to Information Design)  |     | 授業コード       | P020301 |
| 担当教員名         | 足立 元、伊藤 研、坪倉 篤志、星芝 貴行   |     | 科目ナンバリングコード | P10203  |
| 配当学年          | 1   | 開講期 | 前期          |         |
| 必修・選択区分       | コース必修   | 単位数 | 2           |         |
| 履修上の注意または履修条件 | 情報デザインコースの必修科目です。<br>情報デザインコースを目指す諸君は、必ず受講しなければいけません。   |     |             |         |
| 受講心得          | 皆さんの身近なデザインワーク＝雑誌、Webサイト、ゲーム、テレビ、ビデオ、DVD、映画などに含まれている情報を、「対象」と「目的」を考えながら見る習慣を付けてください。<br>授業時はもちろん、学内外での取り組みも重要になります。 |     |             |         |
| 教科書           | 毎回、内容に即した資料を配布します。  |     |             |         |
| 参考文献及び指定図書    |   |     |             |         |
| 関連科目          | 視覚デザイン、サウンドデザイン、映像デザイン、Webデザイン  |     |             |         |

|       |   |
|-------|---|
| 授業の目的 | さまざまな表現メディアの特性を知り、それらを効果的に組み合わせることで、「特定の対象に、情報を正確に、しかも効果的に伝える」ための知識と技術を身につけます。  |
| 授業の概要 | 視覚デザイン、サウンドデザイン、映像デザイン、Webデザインの担当教員が、それぞれの分野のデザインの特性を分かりやすく解説します。さらに、それぞれの分野で活躍するデザイナーをゲストスピーカーとしてお招きし、制作現場でのデザインワークの実際をお話しいたします。 |

| ○授業計画   |             |
|---|-------------|
| 学修内容  | 学修課題(予習・復習) |
| <b>第1週：デザインとは？情報デザインとは？(4/17)</b><br>そもそもデザインがどのように生み出され、どのように発展してきたのか、また、どのような特徴をもっているのかを考えます。そして、情報デザインにはさまざまな定義がありますが、本コースでは「コンピュータを使って、特定の対象に、情報を正確に、しかも効果的に伝えるためのデザインワーク」と定義します。 | 課題レポート提出    |
| <b>第2週：視覚デザインの特性(4/24)</b><br>情報ツールとしての2D-CG(フォトレタッチも含む)および3D-CGについて、その具体的な使われ方を提示しながら、特性を学びます。   | 課題レポート提出    |
| <b>第3週：視覚デザインの現場(5/1)</b><br>第1線で活躍するCGデザイナーに、制作現場でのCGデザインの実際をお話しいたします。<br>(ゲストスピーカーは迫村さんを予定)   | 課題レポート提出    |
| <b>第4週：サウンドデザインの特性(5/8)</b><br>情報ツールとしてのサウンドデザインについて、その具体的な使われ方を提示しながら、特性を学びます。   | 課題レポート提出    |
| <b>第5週：サウンドデザインの現場(5/15)</b><br>第1線で活躍するサウンドデザイナーに、制作現場でのサウンドデザインの実際をお話しいたします。<br>(ゲストスピーカーはTake5の音響担当者を予定)   | 課題レポート提出    |
| <b>第6週：映像デザインの特性(5/22)</b><br>情報ツールとしての映像デザインについて、その具体的な使われ方を提示しながら、特性を学びます。  | 課題レポート提出    |
| <b>第7週：映像デザインの現場(5/29)</b><br>第1線で活躍する映像デザイナーに、制作現場での映像デザインの実際をお話しいたします。<br>(ゲストスピーカーはTake5の映像担当者を予定)   | 課題レポート提出    |

|  |                |                 |
|--|----------------|-----------------|
| <b>第8週：Webデザインの特性(6/5)</b>   |                |                 |
| 情報ツールとしてのWebデザインについて、その具体的な使われ方を提示しながら、特性を学びます。  |                | 課題レポート提出        |
| <b>第9週：Webデザインの現場(6/12)</b>  |                |                 |
| 第1線で活躍するWebデザイナーに、制作現場でのWebデザインの実際をお話しいた<br>だきます。<br>(ゲストスピーカーは検討中)  |                | 課題レポート提出        |
| <b>第10週：デザイナーの協働を考えるディスカッション(6/19)</b>   |                |                 |
| これまでの授業内容を振り返りながら、4分野の表現メディアの効果的な組み合わせ方<br>や、異分野のデザイナー間の協働について、グループに分かれてディスカッションを行<br>い、得られた結果をグループ単位でプレゼンテーションする。 |                | 課題レポート提出        |
| <b>第11週：実物体験(6/26)</b>   |                |                 |
| 教員が指定する、展示会、説明会、見学会、セミナーなどに自主的に参加して、情報<br>デザインとの関わりを考える(ファブラボを予定)。   |                | 課題レポート提出        |
| <b>第12週：実物体験(7/3)</b>  |                |                 |
| 教員が指定する、展示会、説明会、見学会、セミナーなどに自主的に参加して、情報<br>デザインとの関わりを考える(ファブラボを予定)。   |                | 課題レポート提出        |
| <b>第13週：実物体験(7/10)</b>   |                |                 |
| 教員が指定する、展示会、説明会、見学会、セミナーなどに自主的に参加して、情報<br>デザインとの関わりを考える。   |                | 課題レポート提出        |
| <b>第14週：実物体験(7/17)</b>   |                |                 |
| 教員が指定する、展示会、説明会、見学会、セミナーなどに自主的に参加して、情報<br>デザインとの関わりを考える。   |                | 課題レポート提出        |
| <b>第15週：実物体験プレゼンテーション(7/24)</b>  |                |                 |
| 実物体験を通して、自らの将来像を意識した上での気づきを各自に発表してもらいま<br>す。   |                | 課題レポート提出        |
| <b>第16週：</b>   |                |                 |
| <b>授業の運営方法</b>   | (1)授業の形式       | 「講義形式」          |
|  | (2)複数担当の場合の方式  | 「共同担当方式」        |
|  | (3)アクティブ・ラーニング | 「アクティブ・ラーニング科目」 |
| <b>備考</b>  |                |                 |

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>○単位を修得するために達成すべき到達目標</b> |  |
| <b>【関心・意欲・態度】</b>           | それぞれの表現メディアに関心を持ち、その特性の理解に積極的に取り組むことができる。          |
| <b>【知識・理解】</b>              | それぞれの表現メディアの特性を深く理解し、丁寧に説明することができる。                |
| <b>【技能・表現・コミュニケーション】</b>    | それぞれの表現メディアの特性に立脚し、それらの組み合わせ方を提案できる。               |
| <b>【思考・判断・創造】</b>           | それぞれの表現メディアの特性に立脚し、それらの組み合わせ方が効果的であるか否かを判断<br>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) |      |
| <b>【関心・意欲・態度】</b><br>※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。  |                 | 20点           | 5点           |      |
| <b>【知識・理解】</b><br>※「専門能力(知識の獲得)」を含む。  |                 | 25点           | 10点          |      |
| <b>【技能・表現・コミュニケーション】</b><br>※「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。  |                 | 15点           |              |      |
| <b>【思考・判断・創造】</b><br>※「考え抜く力」を含む。   |                 | 20点           | 5点           |      |
| <b>(「人間力」について)</b><br>※以上の観点到、「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)                      | [Sレベル]単位を修得するために達成すべき到達目標を満たしている。<br>[Aレベル]単位を修得するために達成すべき到達目標をほぼ満たしている。<br>[Bレベル]単位を修得するために達成すべき到達目標をかなり満たしている。<br>[Cレベル]単位を修得するために達成すべき到達目標を一部分満たしている。 |
| 発表・その他(無形成果)                       |  |