

2021 年度 愛知学泉短期大学シラバス

科目番号	科目名	担当者名	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
	総合ゼミナール Seminar (Digital Contents Design)	村上 拓也	基礎	2	必修	2 年 前・後期
<b>科目の概要</b>						
<p>WEB サイト・ロゴ・ポスター・チラシなどのデザインを制作しよう！                      - デザインの基礎を学び、表現力を身につける -</p> <p>WEB サイトのデザインを中心に、その他ロゴ・ポスター・チラシなど具体的な作り方を学びながら制作します。前期はテキスト資料をもとに様々なデザイン制作に関する知識・技術・デザイン手法を学びます。後期は各自が自ら設定したテーマに基づいて作品制作を行います。最後に作品を発表し、フィードバックを得ることでデザインの見識を深め、表現する能力を獲得していきます。</p>						
<b>学修内容</b>			<b>到達目標</b>			
① WEB デザインの種類や技法を知る。 ② メディア毎に異なるデザイン手法を理解する。 ③ 主体的な作品制作を通して、発案からアウトプットまでデザイン制作における一通りのプロセスを経験する。			① WEB デザインの種類や技法を理解できる。 ② メディア毎に異なるデザイン手法を理解し、説明することができる。 ③ デジタルコンテンツ制作のある分野を自分のプロジェクトとして選択し、作品制作を実施することができる。			
<b>学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素</b>		<b>学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例</b>				
前に踏み出す力	主体性	自らの意志と責任で学習を進め、あらゆる事を自分事として捉えていくことができる。				
	働きかけ力	困難があっても先生や友人などに助言を求め、自ら解決に向けて努力できる。				
	実行力	頭で考えるだけでなく、実際に行動に移しトライアンドエラーを実践できる。				
考え抜く力	課題発見力	与えられた課題を解くだけでなく、自ら課題を発見し解決に向けた道筋を立てて行動できる。				
	計画力	行動を起こす前にビジョンを明確にし、タスクを細分化したうえで次の行動を決められる。				
	創造力	前例や事例をよく調べた上で、新しい視点で既存の枠組みを捉え直すことができる。				
チームで働く力	発信力	相手に正しく伝わっているかどうかを確認しながら、適切な方法で発信できる。				
	傾聴力	話している言葉の内容だけでなく、意志伝達の際の全体像を汲み取って聴くことができる。				
	柔軟性	一度決めた目標であっても、変更の必要性があれば柔軟に対処できる。				
	状況把握力	全体のなかで常に現在地を把握することに努め、状況を俯瞰し適切な対応ができる。				
	規律性	無断欠席や遅刻をせず、開始 5 分前には着席し授業が円滑に進行するように準備できる。				
	ストレスコントロール力	生活のなかに適度に休む時間を設け、バランスよく学習を進めることができる。				
<b>テキスト及び参考文献</b>						
前期:使用テキスト及び参考文献 未定 後期:各自設定したテーマに基づいて作品制作を進める。						
<b>他科目との関連、資格との関連</b>						
他科目との関連:未定 資格との関連:未定						
<b>学修上の助言</b>			<b>受講生とのルール</b>			
各自進めていく作品制作では、困ったことがあったら一人で抱え込まず、担当教員含め周りの人に相談してください。不明な点は独断せず、都度確認してください。			Classroom などのオンラインツールを使って連絡を行います。作品制作が遅れていたり、解決できない問題などで進まないとき、判断に困ることがあるときなど相談してください。			

【評価方法】

評価方法	評価の割合	到達目標		各評価方法、評価にあたって重視する点、評価についてのコメント
筆記試験				
小テスト				
レポート	20	①	✓	テキストを読み込み、指示のあった内容の感想や提案など Classroom を利用してアップロードする。(実行力) 後期に利用する工程管理表は、授業毎に振り返りを記入 Classroom にアップロードする。(実行力)(計画力)
		②	✓	
		③	✓	
成果発表 (口頭・実技)	20	①	✓	自分の制作物を Classroom にアップロードし、プレゼンテーションを行う。(発信力) 29 回目の授業で作品発表を行う。(創造力)(実行力)(計画力)
		②		
		③		
作品	50	①		作品の完成度(特に高い:80 点、完成度は高く表現にも工夫が見られる:70 点、完成はしているが、表現方法に工夫と努力が必要である:60 点)(創造力)(実行力)(計画力)
		②		
		③	✓	
社会人基礎力 (学修態度)	10	①	✓	(主体性) 自らの意志と責任で学習を進め、あらゆる事を自分事として捉えていくことができた。 (実行力) 頭で考えるだけでなく、実際に行動に移しトライアンドエラーを実践できた。 (課題発見力) 与えられた課題を解くだけでなく、自ら課題を発見し解決に向けた道筋を立てて行動できた。 (創造力) 前例や事例をよく調べた上で、新しい視点で既存の枠組みを捉え直すことができた。 (発信力) 相手に正しく伝わっているかどうかを確認しながら、適切な方法で発信できた。 (傾聴力) 話している言葉の内容だけでなく、意志伝達の際の全体像を汲み取って聴くことができた。 (規律性) 無断欠席や遅刻をせず、開始 5 分前には着席し授業が円滑に進行するように準備できた。
		②	✓	
		③	✓	
その他		①		・29 回目の作品発表に無断欠席は O(放棄) 判定となる。(規律性)
		②		
		③	✓	
総合評価 割合	100			

【到達目標の基準】

到達レベルS(秀)及びA(優)の基準	到達レベルB(良)及びC(可)の基準
<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期の「スキルアップレッスン」においては、知識を向上させ、議論等に建設的に発言できる。(①)</li> <li>・後期の作品制作においては、完成度は高く表現にも工夫が見られる作品を制作する。(②)</li> <li>・授業において積極的に参加する。(③)</li> </ul> S(秀)=①+②+③、A(優)=①+③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期の「スキルアップレッスン」においては、理解を深めている。(①)</li> <li>・後期の作品制作においては、完成はしているが、表現方法に工夫と努力が必要である作品を制作する(②)</li> <li>・授業において建設的に参加する。(③)</li> </ul> B(良)=①+②+③、C(可)=①+③

週	学修内容	授業の実施方法及びフィードバック方法	到達レベル C(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1週 /	<前期> デザインの基礎知識 (デザイン思考やアフォーダンスの概念、ツールを活用したインプット方法など)	演習と講義	デザイン思考やアフォーダンスなどの概念を説明することができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。	90	主体性
2週 /	デザインの基礎知識 (デザイン制作フローやプロの制作の現場での注意点など)	演習と講義	デザイン制作フローやデザインのプロの現場での注意点などを説明することができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習)レポートを作成することができる。	90	課題発見力 実行力
3週 /	デザインの基礎知識 (著作権・素材集サイトの使い方)	演習と講義	著作権・素材集サイトの使い方を説明することができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習)レポートを作成することができる。	90	課題発見力 実行力
4週 /	Photoshop の基礎 (基本操作・選択範囲・切り抜き)	演習と講義	Photoshop でコラージュを作ることができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習)コラージュを作り込む。	90	課題発見力 実行力
5週 /	Photoshop の基礎 (補正・合成・マスクなど)	演習と講義	Photoshop で画像補正をすることができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習)コラージュを作り込む。	90	課題発見力 実行力
6週 /	WEB デザインを作る (WEB デザイン事例紹介と制作フロー)	演習と講義	WEB デザインを作ることができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習) WEB デザインを作り込む。	90	課題発見力 実行力
7週 /	WEB デザインを作る (コンテンツの考え方・ラフスケッチ)	演習と講義	WEB デザインを作ることができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習) WEB デザインを作り込む。	90	課題発見力 実行力
8週 /	WEB デザインを作る (サイトツリー・デザインカンプ)	演習と講義 WEB デザイン課題を講師及び学生同士双方からフィードバックを行う。	WEB デザインを作ることができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習) WEB デザインを作り込む。	90	課題発見力 実行力
9週 /	Illustrator の基礎 (基本操作・レイアウト)	演習と講義	Illustrator でレイアウトが出来る。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習)レイアウト課題を作り込む。	90	課題発見力 実行力
10週 /	Illustrator の基礎 (パス操作・ベジェ曲線・トレース)	演習と講義	Illustrator でロゴのトレースが出来る。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習)ロゴのトレースを作り込む。	90	課題発見力 実行力
11週 /	ロゴデザインを作る (ロゴ事例紹介とロゴ制作フロー)	演習と講義	ロゴデザインを作ることができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習) ロゴデザインを作り込む。	90	課題発見力 実行力

能力名: 主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法及びフィードバック方法	到達レベル C(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
12週 /	ロゴデザインを作る (ロゴのテクニック)	演習と講義 ロゴデザイン課題を講師及び学生同士双方からフィードバックを行う。	ロゴデザインを作ることができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習) ロゴデザインを作り込む。	90	課題 発 見 力 実 行 力
13週 /	ポスター・チラシデザインを作る (ポスター・チラシ事例紹介と考え方)	演習と講義	ポスター・チラシデザインを作ることができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習) ポスター・チラシデザインを作り込む。	90	課題 発 見 力 実 行 力
14週 /	ポスター・チラシデザインを作る (ポスター・チラシのテクニック)	演習と講義 ポスター・チラシ課題を講師及び学生同士双方からフィードバックを行う。	ポスター・チラシデザインを作ることができる。	(予習)「使用テキスト(未定)」の読み込み。 (復習) ポスター・チラシデザインを作り込む。	90	課題 発 見 力 実 行 力
15週 /	前期のまとめを行う。	講義と質疑応答後、全体の講評とフィードバックを行う。	前期に学んだことを発表できる。	前期のまとめを行う。	90	課題 発 見 力 計 画 力
16回 ～ 18回	<後期> 各自のテーマ作成、コンテンツのコンセプト作りを行う。 (順次個別面談と相談を予定)	演習と講義 演習 18 回目に進捗状況の報告とそれに対するフィードバックをする。	各自テーマの作成とそれに基づく計画表を作成できる。	(予習)夏休み中に参考文献を調べて、使用するテキストを決めておく。 (復習)アプリケーション・参考資料・作品コンセプト・計画表を作成する。	270	主 体 実 行 計 画 創 造
19回 ～ 28回	テーマ作成に基づくコンテンツ制作を行う。 (順次個別面談と相談を予定)	演習、21 回目・24 回目・27 回目に進捗状況の報告とそれに対するフィードバックをする。	チーム・制作者別に分かれてコンテンツ制作を行うことができる。	(予習)参考文献をもとにコンテンツ制作の工程管理を確認する。 (復習)コンテンツ制作を行い、予定通りに実行できたか確認し、次回の課題を洗い出す。	900	主 体 実 行 計 画 創 造
29回	作品のプレゼン	1 人ずつ、またはグループでプレゼンを行う。	プレゼンを行うことができる。	発表	90	主 体 実 行 計 画 創 造
30回	作品の振り返りと相互評価・まとめを行う。	全体講評	作品発表・相互評価・1 年間のまとめを行うことができる。	発表と同時に他作品に対して評価を行う。	90	主 体 実 行 計 画 創 造

能力名: 主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力