

デザイン総合実習I(コンテンツデザインコース)

必修 開講年次：2年次後期 科目区分：実習 単 位：2単位 講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン基本科目等の基礎的な知識・技術の習得を踏まえ、学生に簡単な制作課題を与え、作品制作を通してよりデザインに関する知識・技術を深める。徐々に制作課題のレベルを上げながらデザイン能力を身に付けさせ、併せてデザインにおいて制作することの意義を学ぶ。

■**到達目標**：①コンテンツデザインを行なう上での基礎的な能力を、コンピュータを活用したイメージ制作、および基礎的なプログラミング技術の双方から獲得する。
②展示会の企画・運営を通じ、グループワークの進め方や展示作業のノウハウを修得する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎細谷 多聞、大淵 一博

■**授業計画・内容**：

第1回	「Good Contents Design」に関するプレゼンテーション	
第2回	色面の表現	(細谷)
第3回	立体制作における正確な加工	(細谷)
第4回	パッケージデザイン	(細谷)
第5回	デザイン課題1「グラフィックデザイン」	(大淵)
第6回	//	(大淵)
第7回	デザイン課題2「コース展」の企画・運営	(大淵)
第8回	//	(大淵)
第9回	//	(大淵)
第10回	//	(大淵)
第11回	プレゼンテーション・講評	(大淵)
第12回	電子技術の基礎とデジタル技術	(細谷)
第13回	LEDを活用した情報表現1 プログラミング基礎	(細谷)
第14回	LEDを活用した情報表現2 プログラミング活用	(細谷)
第15回	LEDを活用した情報表現3 映像表現課題	(細谷)

■**教科書**：適宜資料を配布します。

■**参考文献**：「はじめてのPICアセンブラ入門」光永法明+後田敏 共著、CQ出版社

■**成績評価基準と方法**：細谷担当分（50%）、大淵担当分（50%）とし、それぞれ、課題+プレゼン+授業態度（90%）、ならびに出席状況（10%）で評価します。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
授業態度	○	◎	積極的な姿勢	90
発表	○	○	コミュニケーション能力	
課題・作品	◎	◎	課題設定、コンセプトと表現の整合性	
出席			2/3以上の出席	10

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：情報リテラシーI、情報リテラシーII、コンピュータ基礎実習I

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：グラフィックソフトの基本操作をある程度習得していることが望ましい。第2回～4回、第12回～15回は細谷が、第5回～11回は大淵が担当します。詳しくは第1回目の授業で説明します。