

# コンテンツ制作システム論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**:本講義では、頭と身体を使った体験と発想の関連性を、ユーザ観察と体験型コンテンツである「遊び」のグループ作業を通して理解する。グループ作業では、コンテンツ制作プロセスの「アイデア発想」、「マネジメント」、「コミュニケーション」を重視した活動を行う。

■**到達目標**：①コンテンツ制作におけるアイデア発想の重要性について理解する。  
②コンテンツ制作におけるマネジメントの重要性について理解する。  
③コミュニケーションの円滑化への取り組みを理解する。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション：概要説明／チーム編成
- 第 2 回 遊びとは?：調査のまとめと解説／遊びの構想・設計・制作
- 第 3 回 ユーザ観察の練習
- 第 4 回 ユーザ観察の練習／リフレクション
- 第 5 回 遊びのデザイン：構想・設計・アイデアスケッチ
- 第 6 回 遊びのデザイン：試作
- 第 7 回 遊びのデザイン：検証（学内）
- 第 8 回 遊びのデザイン：児童の遊びを体験1／ユーザ観察1（地域を予定）
- 第 9 回 遊びのデザイン：児童の遊びを体験2／ユーザ観察2（地域を予定）
- 第10回 遊びのデザイン：制作1（地域での検証含む）
- 第11回 遊びのデザイン：制作2（地域での検証含む）
- 第12回 遊びのデザイン：制作3（地域での検証含む）
- 第13回 遊びのデザイン：品評会（地域を予定）
- 第14回 遊びのデザイン：ブラッシュアップ
- 第15回 リフレクション／まとめ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：・情報デザインアソシエイツ編（2002）「情報デザイン—分かりやすさの設計」グラフィック社  
・山口高広（2015）「アイデア・メーカー」東洋経済新報社  
他、必要に応じ講義内で紹介またはプリントを配布する。

■**成績評価基準と方法**：小テスト・授業内レポート（20%）／授業態度（20%）／発表（20%）／課題・作品（40%）によって評価する。

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	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎			ポイントを理解している	20
授業態度	○	○	○	真剣に取り組む姿勢	20
発表			◎	わかりやすく丁寧な発表を心がける	20
作品	○	◎	○	課題の意図を理解し、実現できている	40
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：本講義の内容は、コンテンツデザイン論の講義内容と関連して習得することが望ましい。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：最終提案を学内外で発表することを検討しています。なお、ユーザ観察、検証、品評会の場として札幌市南区の児童会館と連携する予定です。そのため開講時間に変則的になる場合があります。