

# デジタル映像コンテンツデザイン

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：本講義では、デジタル映像の特性と構成要素を概観し、デジタル映像のマルチユースな特性を利用したコンテンツ制作を通して、デジタル映像の可能性を実践的に理解する。

- 到達目標**：①デジタル映像制作の基礎的技術を理解する。  
②デジタル映像の表現技術や編集方法を、制作を通して理解する。  
③デジタル映像の特性を活かしたコンテンツ制作能力を身につける。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 デジタルコンテンツR&D&ブランディングコンテンツ：概要説明・チーム編成  
第 2 回 デジタルコンテンツR&D&ブランディングコンテンツ：先行事例の調査  
第 3 回 コンテンツインタラクションの体験デザイン：概要説明  
第 4 回 コンテンツインタラクションの体験デザイン：フィールド調査・ネタ収集  
第 5 回 コンテンツインタラクションの体験デザイン：アイデアスケッチ  
第 6 回 コンテンツインタラクションの体験デザイン：インプット・アウトプット  
第 7 回 デジタル映像コンテンツ制作：試作1  
第 8 回 デジタル映像コンテンツ制作：試作2  
第 9 回 デジタル映像コンテンツ制作：中間発表会  
第10回 デジタル映像コンテンツ制作：制作1  
第11回 デジタル映像コンテンツ制作：制作2  
第12回 デジタル映像コンテンツ制作：制作3／完成  
第13回 デジタル映像コンテンツ制作：品評会  
第14回 デジタル映像コンテンツ制作：修正  
第15回 外部発表会／リフレクション

■**教科書**：なし

■**参考文献**：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（10%）／発表（20%）／課題・作品（50%）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こと	20
授業態度	○	○	○	真剣に取り組む姿勢	10
発表	○		○	わかりやすく丁寧な発表を心がけること	20
作品		◎	◎	課題の意図を理解し、実現できていること	50
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、創造産業論、コンピュータ基礎実習2B（ムービー）、デジタル映像史、コンテンツ制作システム論、アニメーションI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）**：本講義は、デジタル技術を使った映像制作に関する調査・演習を通して、デジタル映像の特性を活かしたコンテンツの可能性を、ゲストスピーカー（予定）も交えみんなで考えていきます。