

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**：体験型コンテンツである「道具遊び」のデザイン制作活動を通して、頭と身体を使った体験とアイデアの関連性と、コンテンツ制作プロセスで重視されるコンセプト、マネジメント、クオリティの関連性を、実践的に理解する。

■**到達目標**：①コンテンツ制作における頭と身体を使った体験と発想の関連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とクオリティの関連性について理解する。
③ユーザと協同でコンテンツ制作することの重要性と課題について理解する。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 講義紹介／遊びの面白さを探る1 テーブルゲーム
- 第 2 回 遊びの面白さを探る2 体を使った遊び
- 第 3 回 道具遊びの試作1 試作
- 第 4 回 道具遊びの試作1 検証／共有／振り返り
- 第 5 回 道具遊びの試作2 構想・設計・アイデアスケッチ
- 第 6 回 道具遊びの試作2 試作
- 第 7 回 道具遊びの試作2 検証／共有／振り返り
- 第 8 回 行動観察／インタビュー（地域協力団体での実施を予定）
- 第 9 回 道具遊びの制作 構想・設計・アイデアスケッチ
- 第10回 道具遊びの制作 本制作
- 第11回 道具遊びの制作 検証（地域協力団体での検証を予定）
- 第12回 道具遊びの制作 本制作
- 第13回 道具遊びの制作 品評会（地域協力団体での検証を予定）
- 第14回 道具遊びの制作 修正
- 第15回 講義全体の振り返り／まとめ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：・山口高広（2015）「アイデア・メーカー」東洋経済新報社
その他、必要に応じ講義内で紹介する。

■**成績評価基準と方法**：以下の評価方法と割合によって総合的に評価する。

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		
活動・制作・提出物	◎	◎		制作と検証を繰り返し、コンセプトとクオリティ向上に挑む姿勢が作品から感じられる	40
授業態度	○	○	○	真剣に挑む姿勢	20
発表		◎		コンセプトを明快にして、丁寧に発表できる	20
共有・振り返り	○	○	◎	課題の意図を理解し、自省・相互評価できる	20
出席				2/3以上の出席が必要	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：コンテンツデザイン論

■**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（児童会館などを予定）。そのため開講時間が変則的になる場合や他講義と合同で開催される場合があります。